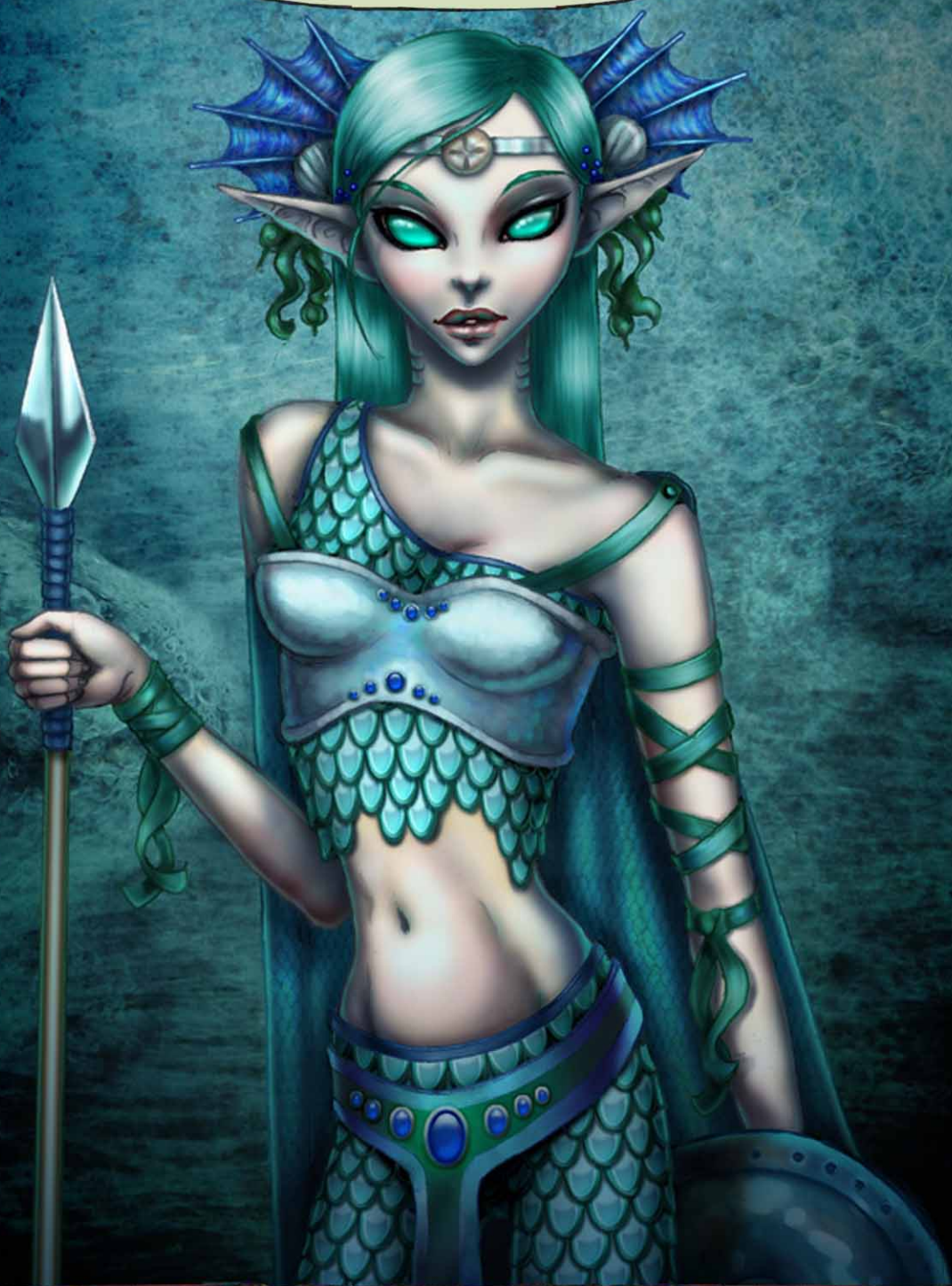


# Guía de Linajes y Cantrips

Para Changeling: El Ensueño





# Guía de Linajes y Cantrips



VARIOS AUTORES



## Créditos

**Recopilado por:** El Umbral de Arcadia, Tiburk y Cnegro4

**Traducido por:** Eliseo ap Liam, Ferio, Magus

**Maquetas:** Cnegro4

**Ilustraciones:** Captaindahlia, Sickbynature, Iliuyun, OnJedone, Myapple, Genzoman, Viatervehc e ilustradores de White Wolf.

**Imagen de Portada:** Dreadpiratefluffy

**Añangá:** José Alexandre Nalon

**Arte del Tesoro:** Dwolf y Athanasias

**Botos, Curupira, Sací:** José Alexandre Nalon y Colin Chapman

**Canción de la Tierra, Canción del Sueño, Comprensión, Llamada de la Rabia:** Daniel Mitchell

**Cantasueños:** Daniel Mitchell

**Centauros:** Loreth y Andres Santamaría

**Djin y Periplo:** Autores desconocidos

**Korred, Morganed:** Fabrice Colin, Stéphane Adamiac, Stéphane Bura, Gérard Gayraud, Olivier Legrand, David Osmont, David Calvo y G.E. Ranne

**Silfos:** Seth Rutledge

Changeling: El Ensueño, Mundo de Tinieblas y todo el material relacionado y registrado pertenece a White Wolf Publishing Inc.

No se pretende atentar contra la propiedad intelectual o contra las marcas registradas. Se proporciona permiso para imprimir o reproducir este documento sólo para uso personal.

Consulta White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>

© 2011 CCP hf. All rights reserved.

## La Biblioteca de la Hermandad

La Biblioteca de la Hermandad ha sido creada como una forma de promover y rescatar el Viejo Mundo de Tinieblas mediante el escaneo, traducción, recopilación, creación y maquetación de manuales de todas sus líneas, incluyendo tanto material oficial como no oficial.

El material incluido en la Biblioteca sólo pertenece a la línea de Viejo (o Clásico) Mundo de Tinieblas. Nuevo Mundo de Tinieblas NO tiene cabida en la Biblioteca de la Hermandad, ya que está siendo publicado en estos momentos tanto por White Wolf como por la Factoría, en su versión española.

Este Proyecto se construye en base a colaboraciones, por lo que buscamos Traductores para publicar libros nunca llevados al español. Del mismo modo, cualquier colaboración (manuales, recomendaciones de documentos que pululan por la red, OCR de manuales ya escaneados en baja o mediana calidad, escritos, maquetas...) será agradecida. Contáctanos a través de <http://labibliotecadelahermandad.blogspot.com/> o nuestro correo [labibliotecadelahermandad@gmail.com](mailto:labibliotecadelahermandad@gmail.com).

## La Biblioteca de Cartago

La Biblioteca de Cartago (<http://www.bibliotecadecartago.es>) ofrece una de las mayores reservas de documentos relacionados con el antiguo Mundo de Tinieblas en español que quedan actualmente en internet. La página principal ofrece una clasificación temática en diversas categorías, así como un buscador interno para facilitar la ubicación.

Por lo que se refiere a sus documentos, éstos son muy diversos tanto los oficiales, que comprenden diversas traducciones o recopilaciones de material del juego, a los no oficiales, elaborados por los aficionados al juego aportando su propia imaginación.

## Umbral de Arcadia

El Umbral de Arcadia (<http://dreamers.com/biblioferica/>) es EL site sobre Changeling (el ensueño y los perdidos) y Edad Oscura: Hadas. Parada obligada para novatos y veteranos, con un sinfín de información en lo que bien podría ser la mayor enciclopedia del juego en español.



# Guía de Linajes y Cantrips

## Contenidos

Capítulo Uno: Información General	05
Capítulo Dos: Kitcham	09
Capítulo Tres: Nunnehi	61
Capítulo Cuatro: Menehune	91
Capítulo Cinco: Cantasueños	101
Capítulo Seis: Thallain	109
Capítulo Siete: Hsien	129
Capítulo Ocho: Inanimae	151
Capítulo Nueve: Adhene	165
Capítulo Diez: Dauntain	181
Capítulo Once: Oraocht	193
Apéndice: Las Casas	281







# Capítulo Uno: Información General

## Léxico

**Añoranza:** También llamada “Melancolía”, la Añoranza es la nostalgia absoluta que se adueña de los gruñones cuando la Banalidad los invade.

**Arcadia:** La tierra de las hadas; el hogar de todos los duendes dentro del Ensueño.

**Artes:** Las formas de moldear al Glamour.

**Aspecto Mortal:** La apariencia mortal de un hada. Es así como los mortales perciben al duende.

**Banalidad:** La incredulidad mortal, como tal afecta a las hadas y a su Glamour.

**Bautizo:** “El Nombramiento”: un ritual que se realiza en un duende recién despertado para determinar su Linaje, su Nombre Verdadero y su lugar en el Ensueño.

**Campeón:** Un guerrero escogido por alguien de mayor rango para luchar en su lugar. Siempre lleva una prenda de su patrón, que conserva si gana el duelo.

**Cantrip:** Un hechizo creado mediante Glamour usando una combinación de Artes y Reinos.

**Changeling:** Un duende que ha tomado forma mortal para sobrevivir en la Tierra.

**Clamor:** 1) Una caza decretada contra un criminal. 2) La llamada de las hadas de acudir a defender un feudo.

**Confusión:** Un tipo de locura que cae sobre las hadas que se mantienen apartadas del mundo mortal.

**Crisálida:** El alba de la consciencia de un hada; el gran despertar a la propia naturaleza feérica.

**Cuadrilla:** Una familia o grupo de plebeyos.

**Dauntain:** Cazadores de hadas, profundamente deformados por la Banalidad.

**Desentrañar:** Un uso prolongado y profundo del Arte de Adivinación. También llamado el Taghairm.

**Disparate:** El precio que exige el Glamour a cambio de su poder.

**División, La:** El momento en que la humanidad empezó por primera vez a dar la espalda a sus sueños; la Edad del Hierro.

**Draocht:** Cantrips y demás magia feérica.

**Duende, Hada, Feérico:** Un ser nativo del Ensueño (aunque no siempre residente en él).

**Encantar:** Imbuir a un mortal con el poder de ver el reino feérico.

**Ensueño, el:** Los sueños colectivos de la humanidad. Las hadas viajan a menudo en estos sueños tanto en busca de aventura como para reunir el suficiente material onírico en bruto como para poder construir una quimera.

**Ensueño Lejano, El:** El Ensueño Lejano solo puede alcanzarse a través del Ensueño Próximo. En él existen muchos Reinos Oníricos.

**Ensueño Profundo, El:** Los confines más alejados del Ensueño. Los Reinos Oníricos más poderosos, como Arcadia, existen allí.

**Ensueño Próximo, El:** El Reino de los Sueños más fácilmente accesible desde la Tierra, normalmente a través de un paso.

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

**Feudo:** Un lugar rebotante de Glamour. Importante para todos los duendes, los Feudos son a prueba de Banalidad... durante un tiempo.

**Galain:** 1) “Los Forasteros”, aquellos que pueden ser de la Estirpe pero cuyos orígenes, costumbres y tradiciones mágicas no son comprendidos. 2) Cualquier criatura inescrutable del Ensueño.

**Glamour:** La fuerza viva del Ensueño, la magia feérica.





**Gruñón:** Un hada mayor en edad, normalmente empezando sobre los 25 años. Pocos duendes alcanzan esta edad: la mayoría sucumbe a la Banalidad antes.

**Hoguera:** El fuego que es el centro del Glamour en un Feudo.

**Infantil:** Un niño que conoce plenamente su naturaleza feérica; dura hasta que se convierte en rebelde, sobre los 13 años de edad. Los Infantiles son conocidos por su inocencia y su afinidad con el Glamour, y son protegidos por los demás duendes.

**Hsien:** Hadas asiáticas.

**Inanimae:** Hadas elementales.

**Justa:** Un duelo, el motivo del cual es hacer justicia.

**Kin:** Familiares humanos de un hada que no poseen sangre feérica.

**Kinain:** Familiares humanos de un duende que poseen sangre feérica y frecuentemente tienen extraños “dones” mágicos debido a ello.

**Kithain:** Hadas europeas con un legado luminoso y otro oscuro.

**Largo Invierno, El:** La erradicación profetizada de todo el Glamour.

**Linaje:** Las hadas de un tipo o raza. El linaje propio determina la naturaleza de la apariencia y del alma feéricas.

**Menehune:** Hadas nativas de Hawai.

**Nieblas, Las:** Una cortina metafísica de la incredulidad humana colectiva. Las Nieblas son responsables de: 1) La tendencia de los mortales a olvidar los efectos del Glamour y la presencia de las hadas después de muy poco tiempo; 2) La tendencia de los duendes corrompidos por la Banalidad a olvidar sus vidas feéricas.

**Noble:** Cualquier hada con un título noble; aunque los nobles son tradicionalmente sidhe, últimamente los plebeyos han empezado a recibir posiciones nobles.

**Novel:** Un hada de cualquier edad despertada recientemente.

**Nunnehi:** Hadas nativas americanas que tienen mas en común con los cambiaformas, los espíritus y la Umbra que con el resto de las hadas.

**Otoño:** La época moderna.

**Pasos:** Portales mágicos, caminos feéricos: algunos llevan a otros feudos, otros al propio Ensueño.

**Plebeyo:** Cualquiera de los linajes feéricos que no son sidhe.

**Quimera:** Una parte de un sueño hecha realidad; invisibles para los mortales, las quimeras son partes del mundo encantado. Las quimeras pueden ser objetos o entidades.

**Rebelde:** Un hada en edad adolescente, normalmente de los 13 a los 25 años. Conocidos por sus acciones directas y temperamentos indefinidos, los rebeldes son los duendes más comunes.

**Reinos:** Los cinco aspectos del mundo con los que los duendes son afines.

**Reinos Oníricos:** Las tierras que comprenden Arcadia y los demás Reinos de los Sueños.

**Restitución:** Las leyes feéricas principales.

**Resurgimiento:** El momento en que volvieron los sidhe en 1969.



**Ruptura, La:** El momento en que partió el último sidhe y se cerró el último paso a Arcadia.

**Seguidores:** Cualquiera que sirve a un señor.

**Semblante Feérico:** El rostro feérico de un hada, visible solo para otros duendes y seres encantados.

**Señor:** El señor soberano noble de uno, sea barón, conde, duque o rey.

**Tara-Nar:** El gran castillo Feudo del Rey Supremo David. Bajo él está el Pozo de Fuego, del que provienen todas las hogueras.

**Thallain:** Reflejos oscuros de los Kithain; hadas sombrías que sólo tienen legados oscuros.

**Tiempo de Leyendas:** La época en la que los poderes mágicos corrían libres por el mundo.

**Tuatha de Danann:** Los misteriosos progenitores de las hadas.

**Vasallo:** El que ha jurado lealtad a un señor.

**Vellum:** Una piel especialmente preservada quiméricamente en la que los escribas feéricos escriben.

**Vínculo de Juramento:** El vínculo místico que se crea al pronunciar un juramento.

## Aclaraciones

Esta recopilación incluye “razas” y “poderes” de Changeling: el Ensueño. Dichas razas han sido ordenadas de acuerdo a su correspondencia con “agrupaciones” mayores, como son Nunnehi o Inanimae, por ello se han dedicado algunas líneas (bastantes, en algunos casos) para explicar cada una de estas “agrupaciones” y qué razas las componen. Los poderes son una cuestión más fácil y están explicados en el Capítulo Tres.

Para entendernos, los Kithain son los linajes habituales de procedencia europea, los Nunnehi son las

hadas originales de Norteamérica que tienen algunas artes exclusivas y sus propios legados, los Hsien son hadas asiáticas con una mecánica de juego completamente distinta, los Thallain son reflejos oscuros de los Kithain y son hadas sombrías que sólo tienen legados oscuros, los Menehune son hadas originarias de Hawái, con algunas mecánicas de juego exclusivas, los Inanimae son hadas de origen natural (nacieron de los sueños de rocas, árboles, etc.) y funcionan de forma distinta y los Adhene, que son hadas que en su día tomaron parte por los Fomorianos cuando estos lucharon contra los Tuatha de Danaan y quedaron encerradas en el Ensueño hasta 1999; también poseen varias reglas propias. Además de esto, ha sido incluido un grupo de hadas australianas, no oficiales, los Cantasueños.

Esta recopilación no incluye reglas de creación de personajes ni generales, solo las necesarias para los poderes y poco más.

## Creaciones de Fans

En esta recopilación han sido incluidos Linajes y Artes producto de la creatividad de fans del juego, a saber:

Los Linajes no oficiales que se encuentran en el **Capítulo Dos: Kithain** son Añangá, Botos, Centauros, Curupira, Domovye, Korred, Morganed, Sací, Silfos.

El **Capítulo Cinco: Cantasueños** es no oficial en su totalidad.

El **Capítulo Once: Draocht** incluye siete Artes no oficiales cuyos nombres son Arte del Tesoro, Canción de la Tierra, Canción del Sueño, Comprensión, Djin, Llamada de la Rabia, Periplo.









# Capítulo Dos:

## Kithain

Las leyendas relatan que los duendes nacieron de antiguos sueños. Las fantasías han dado forma a las naturalezas de los linajes que conocemos hoy en día. Aunque la verdad se ha perdido con el paso de los años, todavía podemos ver los resultados. 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. La corte de un duende también le afecta, después de todo, cada uno ha aprendido a adaptarse (o explotar) su identidad lo mejor que puede.

Los siguientes Linajes representan las razas feéricas originarias de Europa. 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 es un atisbo de sus identidades.

Cada una de las descripciones de linaje siguientes se divide en varias partes. Este es un breve esquema de lo que se puede encontrar en cada descripción.

**Nombre y pronunciación:** El nombre del linaje y su pronunciación correcta (cuando no coincide con la lengua castellana). Algunas pronunciaciones suelen variar de un reino a otro.

**Descripción general:** Una breve historia del linaje, de dónde vienen y a qué se dedican. También incluye algo sobre su visión de la vida.

**Apariencia:** La descripción más común del linaje. Existen, por supuesto, múltiples variaciones de estas descripciones; ésta, sin embargo, proporciona la

información sobre lo que es más probable encontrar. Estas descripciones son del semblante feérico del linaje, no de su aspecto mortal. Aunque este último puede ser muy distinto, habitualmente hay grandes similitudes entre el aspecto y el semblante.

**Estilo de vida:** Cómo vive este linaje normalmente y si la mayoría de sus miembros son infantiles, rebeldes o gruñones. Recuerda que esto es sólo una generalización y que en una gente conocida por abrazar la mutabilidad de los sueños, las variaciones siempre existen.

**Afinidad:** La afinidad del linaje con un Reino concreto. Siempre que un miembro del linaje lance un Cantrip que implique ese Reino, la dificultad baja en uno.

**Privilegios y flaquezas:** Los puntos fuertes y débiles inherentes al linaje. Los privilegios que tienen efectos físicos aparentes (como la poderosa fuerza de un Troll, la majestuosa belleza de un Sidhe o los rasgos animales de un Pooka) no funcionan con los mortales, mientras que los privilegios con efectos “no aparentes” (como los sentidos aguzados de un Sluagh o el radar social de un Boggan) si lo hacen. Por lo que se refiere a estas descripciones, se supone que los mortales no están nunca encantados. Los mortales encantados funcionan igual que la Estirpe con respecto a los Privilegios que se usan en su presencia. Los privilegios que permiten a un linaje no fracasar nunca en alguna tirada funcionan siempre con normalidad.

**Cita:** Una cita que podría ponerse en labios de alguien de este linaje.

**Actitud:** Una mirada a la opinión general del linaje sobre los demás duendes.



# Añangá

Durante mucho tiempo considerados avatares de Satanás, los nativos de la cuenca del Amazonas temían a los Añangá, espíritus diabólicos que pueden asumir formas bestiales y humanas; un miedo que se encuentra más que justificado. Tan silenciosos como una tumba, los Añangá se encuentran imbuidos de una rabia visible, atacando a la más mínima provocación con furia violenta. Cruels y maliciosos, estos diablos de corazón negro son astutos y sádicos, y los Kithain más sensibles prefieren evitarlos.

En sus orígenes los Añangá habitaban en las selvas amazónicas, pero han conseguido adaptarse muy bien a la existencia urbana, considerando las selvas de cemento y cristal otro hogar más en el que sobrevivir. Cínicos y sarcásticos, los Añangá se muestra muy maliciosos con cualquiera que les desagrade, lo que suele ser casi cualquiera. Es más seguro no responder a sus comentarios e insultos, porque una respuesta ingeniosa puede despertar la furia de este linaje... Sin embargo, lo que pocos saben es que el corazón de los Añangá está lleno de gran inseguridad, sintiéndose amenazados por el mundo, y este temor interno es lo que los impulsa a responder con violencia. En lo más profundo de su ser, desean ser aceptados por las mismas personas que a menudo los rechazan. Por supuesto, ningún Añangá aceptaría jamás esa debilidad.

**Apariencia:** Esbeltos y delgados, la piel de los Añangá es oscura como el ébano. Sus ojos son brillantes y rojos, estrechos y llenos de astucia en un rostro diabólico que suele sonreír de forma sarcástica.

**Estilo de vida:** Los Añangá son muy adaptables y se encuentran en todos los niveles de la sociedad, aunque procuran que sus actos brutales pasen desapercibidos entre los males que la humanidad se causa a sí misma. No resulta sorprendente que se sientan atraídos por “ocupaciones” que les permitan dar salida a

sus impulsos violentos, convirtiéndose en matones, mercenarios a sueldo, asesinos o luchadores callejeros.

- **Infantiles:** Los pequeños Añangá son los matones de la escuela, aterrorizando a los demás niños con amenazas y actos de violencia gratuita.

- **Rebeldes:** Los Añangá adolescentes no son mucho mejores, y a menudo se declaran “gobernantes” de una localización en particular (a menudo sin que nadie lo sepa) y castigan con sadismo a los infortunados que sin saberlo rompen sus normas absurdas. Algunas personas no sobreviven a sus castigos...

- **Gruñones:** Los Añangá más ancianos están llenos de miedo, frustración e inseguridad, mostrando sus sentimientos en explosiones de violencia y sadismo, tratando de desahogarse.

**Afinidad:** Naturaleza.

## Privilegios

- **Mirada Ardiente:** Un Añangá puede lanzar una llama infernal de fuego quimérico de sus ojos, abrasando a sus enemigos. Utilizar este poder requiere el gasto de 1 punto de Glamour y requiere una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 6) para impactar en el objetivo, si está inmóvil. El daño es determinado por la reserva de dados de Fuerza de Voluntad del Añangá (dificultad 6). El alcance de este ataque no llega más allá de 5 metros.

- **Caminante de las Sombras:** Gastando 1 punto de Glamour el Añangá puede fundirse con cualquier sombra presente, moviéndose a través de ella sin ser visto. Cuando se fusiona con la sombra el Añangá no puede ser dañado ni recibir daño físico, aunque tampoco fue interactuar físicamente. En este estado pueden ser dañados con armas quiméricas. Sólo los mortales Encantados o los Kithain tienen la posibilidad de percibir la presencia del Añangá, tirando Percepción + Sagacidad (dificultad 8) para descubrirlo. El efecto dura una escena.





## Flaquezas

• **Temido:** Su violencia y furia no les atraen las simpatías de otros Kithain, y sufren una penalización de +2 en cualquier tirada social, salvo las relacionadas con Intimidación.

• **Baja Autoestima:** Las tareas difíciles son todavía más difíciles para los Añangá. Como el Defecto del mismo nombre, sufren una penalización de -2 dados en cualquier situación en la que esperen fallar, a discreción del Narrador.

• **Furia Rabiosa:** Cuando es amenazado o se enfurece, el Añangá cae en una especie de frenesí, atacando ciegamente a cualquiera que se encuentre a su alrededor, amigos o enemigos. Cada turno el Añangá debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) si quiere salir del frenesí, y puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitarlo antes de que comience.

## Estereotipos

**Boggans:** ¡Gusanos ignorantes! ¡No quiero vuestra ayuda! ¡Marchaos!

*Ni siquiera ellos se comprenden a sí mismos. Con un poco de consejo podrían convertirse en hadas decentes.*

**Botos:** ¡Corre, patético cobarde! ¡Ya me reiré cuando los ríos se vuelvan rojos con tu sangre!

*Malignos y feroces. Se esfuerzan por hacer que los últimos días sean todavía peores.*

**Curupira:** Idiotas anticuados. La naturaleza pronto dejará de existir.

*Nuestros enemigos se han marchado de la naturaleza que llamaban hogar. Me alegro.*

**Eshu:** ¿Historias? Te contaré una historia. La historia del Eshu que no paraba de gritar...

*Son unos villanos excelentes para cualquier historia.*

**Nockers:** ¡Mira cómo arden tus creaciones!

*¡Cabrones, hijos de puta, no me extraña que vuestras madres os quisieran abortar! ¡Mi taller!*

**Pooka:** Su piel es muy suave...

*Jugar con fuego no sólo es peligroso, también es muy divertido.*

**Redcaps:** Estúpidos y carentes de ingenio. Sin embargo, también saben cómo divertirse.

*Lanzallamas andantes y muy útiles.*

**Sací:** Sus bromas son débiles. Ojalá fueran más dañinas.

*Estos matones destruyen demasiado para que sea divertido.*

**Sátiros:** ¡Les enseñaremos lo que es una buena sesión sadomasoquista!

*Todo vale, pero hay que saber cuándo hay que dejar de hacer daño a tu pareja.*

**Sidhe:** ¡Tú no mandas en nada! ¡Este dominio es mío! ¡Son mis leyes! ¡Tú eres el intruso!

*Y todavía hay gente que piensa que somos tiranos...*

**Sluagh:** ¡Quémalos en sus agujeros!

*La llama que arde con más fuerza es la que antes se apaga...*

**Trolls:** Son fuertes. Evita combatirlos directamente. Acaba con ellos con astucia.

*Un linaje de matones y cobardes del primero al último. No dudes en aplastarlos de forma rápida y sin dudar.*

“¡Arde, nene, arde!”



# boggans

Los boggans extraen su mayor placer del trabajo. Una labor honesta, una buena compañía y una rutina regular es cuanto necesitan la mayoría. 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.

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 rebeldes 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 de su ayuda se vuelven comodones, no obstante, son desdeñados rápidamente.

Los boggans que prefieren permanecer en casa valoran la comodidad y la seguridad. Que esa casa les pertenezca a ellos o a otro apenas importa. Los tipos más tranquilos adoptan vidas placenteras en oficios de atención: carpinteros, jardineros, cocineros y camareros, han estado entre sus favoritos. Mientras aquellos a los que los boggans ayudan les aprecien, la gente sencilla lo hará lo mejor que sepa.

Hay otra razón por la que los boggans se integran humildemente en los séquitos: son unos chismosos incurables. Consideran los secretos que "oyen por casualidad" la justa recompensa a su trabajo. Los boggans Luminosos insisten en que reúnen la información por simple curiosidad. Los Oscuros recopilan su información para sacarla a relucir en "ocasiones especiales". Ya sea motivados 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 patear hasta la muerte, algunos rebeldes lo han intentado. Un boggan que no lo ha hecho lo mejor posible se considera en deuda con quienes intentaba servir.

Es importante recordar el concepto de deuda de gratitud cuando se trata con boggans. Aunque consideran que el servicio voluntario es el mayor de los honores, la mayoría preferiría morir antes de estar en deuda con alguien. Los boggans Luminosos a menudo rechazan el pago por sus servicios, y en realidad pueden ofenderse por dichas ofertas. Los Oscuros consideran que obligar a otros a que les deban algo es una auténtica señal de poder. Sin embargo, es peligroso intrigar para conseguir riquezas.

Los boggans Oscuros más avariciosos son conocidos como boggarts, y son tratados con desprecio por el resto de la Estirpe. El miedo a endeudarse de un boggan a menudo evita que establezca lazos íntimos. Aunque trabajan alegremente con otros, es raro que se unan a ningún tipo de juramentos.

Cualquiera que piense que un boggan será siempre obsequioso es idiota. Aunque un boggan se dedique al servicio de los demás, siempre sabe cuál es su propio valor. Incluso cuando está al servicio de otros, un representante avisado de este linaje se ve a sí mismo como el amo de la situación. Al rendir servicio a quienes lo necesitan, los boggans consiguen un sentimiento de nobleza que ningún tipo de título o posición puede igualar.

**Apariencia:** Los boggans son bajos, de cabello escaso y una cierta tendencia al sobrepeso. A menudo tienen ojos pequeños y brillantes que resaltan sus largas narices. Sus manos son bastante grandes y callosas, con dedos ágiles y nudillos retorcidos. Los boggans suelen tener cejas excepcionalmente espesas que enmarcan sus ojos y crecen sin control. Su piel es bronceada y se





oscurece y arruga con los años. Su atuendo acostumbra a ser simple para los criterios de las Hadas.

**Estilo de Vida:** Una chimenea cálida, una cocina bien provista, una cama cómoda... esto es lo esencial en la casa de un boggan. Mientras algunos boggans son conocidos por su talento en la cocina o el salón, muchos de ellos encuentran empleo en profesiones como trabajos de la construcción y servicios de emergencia. Donde quiera que haya trabajo honesto por hacer, los boggans se encuentran como en casa.

- **Infantiles:** Son folloneros y siempre andan correteando entre las piernas. Tienden a reunirse donde se esté realizando algún trabajo. Pueden no estar siempre atentos mientras ayudan, pero a menudo aprenden su oficio a una edad temprana. Una vez acabada su tarea, son propensos a meterse en líos.

- **Rebeldes:** No pueden evitar buscar aventuras. ¿Por qué esconderte tras las faldas de tu madre cuando hay un mundo ahí fuera? A pesar de su estilo errante, una vez encuentran una cuadrilla de duendes aventureros, se unen a ese grupo y casi nada puede apartarlos de él. De todo el grupo, son los que más probablemente se preocuparán de lo saludable de la comida que han conseguido y de la calidad del tabaco para sus pipas.

- **Gruñones:** A menudo se asientan en residencias permanentes donde poder entretenerse. Con frecuencia son lugares donde puedan ayudar a tantos duendes como sea posible dentro del feudo local. La comodidad de su residencia es su preocupación principal.

**Afinidad:** Actor.

## Privilegios

- **Artesanado:** Los boggans nunca esquivan el trabajo duro, de hecho, es lo que les une. Son famosos como artesanos hábiles y rápidos. Si no son observados, pueden cumplir cualquier tarea que implique trabajo físico simple en un tercio del tiempo normal. A causa de su afinidad por el trabajo los boggans no pueden fracasar en tiradas de Artesanía.

- **Dinámica Social:** Dado que con frecuencia están muy al tanto del funcionamiento de los séquitos, los boggans tienen un elevado conocimiento de las relaciones entre la gente. Los rumores corren incluso en los feudos más grandes. Los Luminosos recogen pistas como las miradas sutiles de posibles amantes; los Oscuros tienden a darse cuenta de relaciones conspiracionales y rivalidades. Una tirada con éxito de Percepción + Empatía (o Subterfugio) permite a un

## Esteriotipos

Atiende a las palabras de William Pieseguro mientras asa tu cena.

**Sobre los Eshu:** Vigila de cerca a estos vagabundos. Vendrán a intercambiar historias por un hogar cálido y una barriga llena, pero a veces partirán también con los bolsillos llenos.

**Sobre los Nockers:** Admiro su diligencia, pero tienden a dejarse llevar por su trabajo. Realmente deberían aprender a disfrutar más de la vida.

**Sobre los Pooka:** Irresponsables y locos. Lo hacen lo mejor que pueden para animarte el espíritu, pero es raro encontrarlos cuando hay trabajo de verdad por hacer.

**Sobre los Redcaps:** Los redcaps tienen modales horribles en la mesa y una actitud aún peor. Me alegro de no tener que limpiar lo que ellos ensucian.

**Sobre los Sátiros:** Bien, ciertamente son entusiastas en buscar su... um, sabiduría. No rellenes sus vasos de vino demasiado a menudo, o habrá problemas, recuerda mis palabras.

**Sobre los Sidhe:** Los sidhe son malinterpretados demasiado a menudo. Es admirable que ostenten los ideales de otro mundo. Es una lastima que éste sea tan duro con ellos.

**Sobre los Sluagh:** Siempre saben más de lo que dicen. Escúchales atentamente. Muestra algo de generosidad, y te la devolverán con un buen puñado de noticias.

**Sobre los Trolls:** Valoran el honor y el deber. En mi opinión, eso los hace más nobles que los sidhe.

boggan descubrir la dinámica social de un grupo. La dificultad puede variar de 5 (para una pequeña banda itinerante) a 10 (para un baile real repleto de intrigas). Este privilegio funciona normalmente incluso cuando se trata en situaciones sociales con mortales y seres no encantados.

## Flaquezas

- **La llamada del necesitado:** Los boggans no pueden soportar la visión de otra persona necesitada. Cuando se encuentra con alguien con una necesidad real, un boggan debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para evitar ayudar a esa persona de algún modo.

*"Pero ¿Qué te ha pasado amigo mío? Ven, siéntate junto al fuego mientras te preparo algo caliente que beber. Por favor, explícamelo todo..."*



# Botos

El festival de la aldea se acercaba y un aura de diversión salvaje colorea el aire húmedo. La gente de las aldeas vecinas llega para la celebración, dispuesta a divertirse. Pero también hay una sensación de misterio, porque es un festival que las criaturas del río encuentran irresistible y los aldeanos apenas pueden contener su deseo por descubrir quién entre ellos es un Boto.

Extremadamente raros, pues se estima que no quedan más cien Botos en Sudamérica, especialmente concentrados en torno a la cuenca amazónica, los Botos son Kithain muy huidizos, que pasan la mayor parte del tiempo bajo la forma de los delfines rosados de Sudamérica, nadando tranquilamente por los grandes ríos, pasando bajo los arcos esmeralda de los árboles de la selva. Elusivos y tímidos, pocas personas han tenido la enorme suerte de descubrir la verdadera identidad de un Boto.

A pesar de su naturaleza elusiva los Botos son tan gregarios y amistosos como los delfines, viviendo existencias llenas de diversión y compañía. Las personas amistosas descubrirán que los Botos son individuos amables, disfrutando del mero hecho de estar vivos, y probando el Glamour de su existencia. A pesar de que disfrutan de la compañía humana, prefieren vivir solos o entre los suyos. Sin embargo, a veces el encanto de la diversión y la compañía de los humanos resulta irresistible para ellos y los Botos se unen a las multitudes de gente sólo para divertirse y estar con ellos. Debido a su buen humor y su buen corazón, suelen aproximarse a las personas que se están divirtiendo, y por lo tanto es probable encontrarlos en las fiestas y festivales de las aldeas de Sudamérica. Cualquier Boto presente en una fiesta casi con seguridad terminará llamando la atención, porque en su aspecto humano son atractivos y carismáticos, y también están rodeados de un aura sensual que suele atraer a los miembros del sexo opuesto. Un linaje apasionado, a menudo encuentran su mayor alegría en el amor, tanto físico como espiritual, pero tristemente sus amoríos y romances no suelen durar más de una noche. Sin embargo, esa sola noche es espléndida en su intensidad, aunque el Boto suele retirarse discretamente dejando un corazón triste o roto a la mañana siguiente...

**Apariencia:** Seductores y atractivos en forma humana, los Botos son un linaje hermoso, pero su belleza

no es la belleza ultraterrena de los Sidhe, sino una belleza mucho más natural y más aceptable para los mortales. Su forma de delfín es la de los delfines rosados de Sudamérica (especialmente los del río Amazonas), pero su

rasgo más inusual es su orificio respirador, que está presente en su forma humana, oculto entre el cabello. En su apariencia feérica su piel es lisa, con un tinte rosado y sus ojos son grandes, profundos y fluidos, y brillan llenos de diversión.

**Estilo de Vida:** Los Botos no son humanos con almas feéricas, sino delfines con almas fééricas, algo que los hace realmente únicos entre los Kithain... aunque tal vez existan linajes semejantes en otros rincones del mundo. Pasan la mayor parte del tiempo en su hábitat natural viviendo como delfines, y sólo dejan esa forma si desean compañía, o si necesitan adoptar forma humana para evitar ataques, o viajar por tierra.

• **Infantiles:** El número de los Botos se ha reducido en el último siglo, y por alguna razón los Infantiles han desaparecido en los últimos años. La razón es desconocida, pero tristemente el linaje está desapareciendo. Muchos creen que se debe a la paulatina desaparición de los delfines rosados.

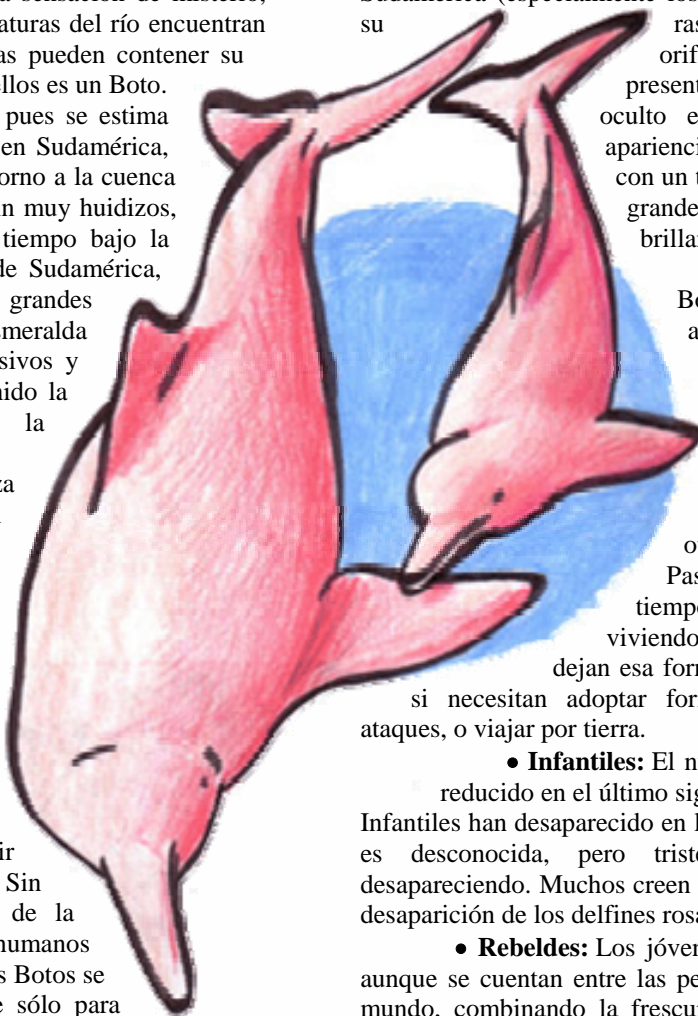
• **Rebeldes:** Los jóvenes Botos son muy raros, aunque se cuentan entre las personas más atractivas del mundo, combinando la frescura de la juventud con el Glamour de sus almas.

• **Gruñones:** Actualmente el linaje está formado en su mayor parte por Gruñones, aunque su número sigue siendo reducido. Los Gruñones se mueven con agilidad y una belleza madura, quizás algo teñida por la tristeza del futuro al que se enfrentan.

**Afinidad:** Actor

## Privilegios

• **Sobre Dos Piernas:** Los Botos pasan la mayor parte del tiempo en el agua, pero gastando un punto de Glamour pueden adoptar una forma humana extremadamente hermosa y atractiva. Pueden regresar a su forma de delfín sin gasto alguno. Para transformarse en presencia de mortales deben invocar la Fantasía.





• **Encanto:** Los Botos llaman la atención de forma natural por dondequiera que van o en cualquier forma que tomen. Consiguen un punto adicional en Carisma y Apariencia, pero nunca por encima de 5. No pueden fracasar ninguna tirada de Seducción y estas bonificaciones están activas constantemente.

## Flaquezas

• **Marca del Delfín:** Cuando se encuentran en forma humana, los Botos siguen mostrando el orificio de respiración de los delfines en su cabeza. Cualquiera que lo vea puede hacer una tirada de Inteligencia + Gremayre (dificultad 6). Si tiene éxito, la persona comprende la verdadera naturaleza del Boto, y éste pierde la habilidad de transformarse durante un breve período de tiempo. Para descubrir durante cuánto tiempo es afectado el Boto, tira la Banalidad de quien descubre su secreto (la dificultad es el Glamour del Boto). Cada éxito significa que el Boto es afectado durante un turno, pero si obtiene cinco éxitos o más será afectado durante el resto de la noche o del día. Los Botos siempre huyen cuando son descubiertos. Aunque normalmente el orificio se encuentra oculto entre el pelo, muchos llevan algún tipo de sombrero o gorra para ocultar su Flaqueza.

## Esteriotipos

**Añangá:** Somos como fuego y agua. Es mejor evitar la tristeza y dolor de sus corazones.

*¡Fuera de mis tierras, pececillo llorica!*

**Boggans:** Continuamente felices, buenos compañeros si lograran liberar sus emociones.

*¿Los Botos? Nunca me he encontrado con uno, aunque quizás...*

**Curupira:** Luchan por proteger la naturaleza pero sabemos que es una tarea inútil. Deberíamos pasar nuestros últimos días con alegría y felicidad.

*Siento dolor por ellos, pues su desaparición se acerca. Ojalá dejaran de distraerse y lucharan para salvarse.*

**Eshu:** Realmente conocen la alegría de la vida. ¿Acaso la vida no es la más grande de las historias?

*Nunca me he encontrado con uno. Pero las historias sobre las fiestas a las que acuden son encantadoras.*

**Nockers:** ¿Qué hay de vida en un objeto de metal o de madera?

*Hedonistas sin valor.*

**Pooka:** Disfrutar de la vida molestando a los demás no me parece divertido. ¿No tiene derecho todo el mundo a ser feliz?

*Cuando toda la atención está centrada en ellos es fácil hacer buenas bromas. Lo malo es que se vuelve aburrido cuando nadie te presta atención. Menos mal que casi nunca aparecen.*

**Redcaps:** La brutalidad es una forma equivocada de llamar la atención.

*¿A quién le importa si las "bonitas mierdas rosadas" se mueren? No desperdiciaré lágrimas.*

**Saci:** Pueden ser muy divertidos, pero a menudo enfadan y molestan a los demás.

*No aprecian una buena broma, pero son divertidos en las fiestas.*

**Sátiros:** Auténticos Kithain ¡Conocen la diversión y el desenfreno de una buena fiesta!

*Consiguen con facilidad lo que nosotros nos tenemos que esforzar por conseguir...ya sabes, diversión, chicas... me gustaría ser uno.*

**Sidhe:** Fingen demasiada nobleza. Si fueran sinceros y se unieran a nuestra diversión serían mucho más felices.

*Hermosos Kithain, aunque pierden tiempo divirtiéndose. La vida no es sólo fiesta.*

**Sluagh:** Demasiado silenciosos, demasiado tristes, demasiado tímidos.

*Demasiado ruidosos, demasiado alegres, demasiado molestos.*

**Trolls:** Es difícil divertirse con un trozo de piedra.

*Siento lástima ante su inminente destino, pero dedicarse a bailar mientras el futuro de tu linaje está en juego me parece una actitud equivocada y sin sentido*

*“¡Por favor, toma mi mano y bailemos con pasión por la vida!”*



# Brujas de Río

La mayoría de los redcap están cortados con el mismo patrón. Al fin y al cabo, cuando tienes algo que funciona, mejor no tocarlo. Los tiburones no son los peces más evolucionados del mar, pero su diseño básico cumple con su función. Y si lo piensas, no hay tanta diferencia entre los tiburones y los redcap. Comer y seguir avanzando: ¿qué más se necesita?

A pesar de ello hay unas cuantas ramificaciones en el viejo árbol genealógico redcap. Los colegas de los que voy a hablar no son exactamente redcaps, pero se acercan más a nosotros que a ninguna otra cosa.

Estoy hablando de, oh sorpresa, las brujas de río y los de su calaña. Bueno, he escuchado a algunos tipos alzándose desde sus caballos altos y sagrados y declamando que las brujas de río habían sido diosas de determinados arroyos y demás, y que se fueron volviendo más feas y antisociales a medida que degeneraban las viejas costumbres. No sé nada de eso. Lo que sé es que se encuentran brujas de río viviendo en lugares donde las orillas son traicioneras y las aguas corren rápidas y profundas. Las encuentras en los lugares donde se dice que el río se traga a niños pequeños sin dejar rastro. En otras palabras, las encuentras en lugares donde el río es propicio para alimentarse.

Recuerda a los redcaps, ¿verdad?

Así que, a todos los efectos, puedes meter a las brujas de río y a los redcaps en el mismo saco. ¿Cómo diferenciarnos? En primer lugar, ¿para qué querías diferenciarnos? Es decir, si te acercas lo suficiente como para identificar los rasgos, estarás demasiado cerca. No obstante, déjame hacerte un repaso general.

**Apariencia:** Son feas (Apariencia 1). ¿Más preguntas?

Ah, ¿quieres más detalles? Eres un retorcido, ¿lo sabías?

La bruja de río media es más o menos tan atractiva como un cadáver que ha estado bajo el agua durante una semana y luego le han dado una paliza y han dejado que lo arrastre la corriente. O están hinchadas o esqueléticas y retorcidas como un manojo de ramitas de

sauce. Las hinchadas suelen tener bocas grandes y descuidadas que pueden tragarse a un niño de un bocado, mientras que las flacuchas sólo las abren del todo para poder tragar. Por supuesto, ambos tipos gozan de preciosos dientes (si es que te va el alambre, el sarro y ese tipo de cosas). Las brujas más grandes suelen tener hocico de bulldog y orejas grandes, mientras que las más delgadas tienden a las narices ganchudas y a no tener orejas en absoluto.

Las brujas fornidas suelen tener brazos y dedos cortos. Prefieren dejar que el almuerzo se acerque a ellas antes de metérselo en la boca. Las delgadas son más activas. Se acercan a las orillas y sacan la mano, apresando los tobillos o lo que esté más cerca con esos dedos largos y tirando de ellos.

Las brujas de río son de una amplia gama de colores, pero ninguno de ellos resulta atractivo, a menos que seas un sluagh o un escarabajo pelotero. Está el blanco cadáver hinchado, el verde cieno de río, el marrón hoja muerta, salpicados con variaciones de cualquiera de las anteriores. Muchas de ellas tienen ojos amarillos que brillan en la oscuridad, y pueden ver bajo el agua igual que nosotros en la superficie. He oído hablar de una “membrana natatoria”, sea lo que sea, pero la explicación corta es: están hechas para ser buenas en lo que hacen.

Y no, lo que hacen no es demasiado agradable.

**Hábitos:** Comen. Patrullan por su parte del río. De vez en cuando, se visten de gala y se van de compras a la ciudad. ¿Qué más quieres?

Vale, hay un montón de cosas más. Las brujas de río suelen estar bastante vinculadas a un río en particular, sino a un tramo concreto de éste. Su aspecto mortal siempre vive cerca del agua, con algún tipo de empleo ligado a ella (pescar, conducir un remolcador, redactar informes como agente medioambiental...). De esa forma, siempre que necesitan meterse en el agua pueden hacerlo sin armar mucho jaleo. También significa que conocen buenos lugares para esconder cuerpos... en las escasas ocasiones en que quedan cuerpos.

Cuando están en pleno banquete, estas damas suelen quedarse en el agua. En cualquier caso, los rumores dicen que no pueden salir durante más de un par de días seguidos, y deben quedarse cerca del río en el que habitan. No basta con que sea agua, debe ser el tramo de río específico.

Las brujas de río suelen ir tras tres tipos de personas: los mezquinos, los estúpidos y los intrusos.

En cuanto a los mezquinos, es evidente. Es decir, afrontémoslo, cualquiera que se comporta como una rata contra el tramo de río de una bruja no va a estar en su lista de gente favorita. Al fin y al cabo, la bruja tiene que vivir en su río, y si se llena todo de aguas residuales, basura y peces muertos, el responsable tiene todos los números para pasarlo mal. A cualquiera que





haga ese tipo de cosas, le deseo suerte si se acerca demasiado a la orilla a la hora precisa de la noche.

Los intrusos son harina de otro costal, pero claro, puedes comprender que tampoco son exactamente bienvenidos con los brazos abiertos (bueno, en realidad sí, pero no en un sentido metafórico). Las brujas de río son muy protectoras con su territorio. No les gustan nada aquellos que se presentan sin avisar. Si vas a visitar a una bruja, lo mejor que puedes hacer es quedarte bien lejos del agua, anunciar que vas y lanzarle una oveja muerta o algo así. Si tienes suerte, verás un poco de burbujeo por mientras el donativo desaparece, y recibirás la señal para acercarte a visitarla. Si no, da la vuelta y vuelve a casa. Si no te quieren ahí, será mejor que te largues.

Sin embargo, nunca escasean los idiotas en este mundo. Te sorprenderías de la cantidad de gente (vale, de sidhe y sus lameculos) que cree que no hay nada mejor que hacer un domingo por la tarde que bajar hasta la orilla del río más cercano e intentar dar una paliza a una bruja de río por diversión. Donde yo vengo los llamamos “capullos”. En primer lugar, si no te metes con una bruja de río, no se va a meter contigo. En segundo lugar, retar a una bruja en su propio territorio no es un movimiento táctico demasiado brillante. Y en tercer lugar, aunque te las arregles para ganar la pelea, ¿qué demonios habrás demostrado? No puedes pretender que no vaya a volver al día siguiente, a menos que usaras el frío acero, y ni siquiera los sidhe más pesados y presumidos hacen eso demasiado a menudo. Es demasiado riesgo para tan poco beneficio (no es que las brujas no dejen atravesar el río por ningún lado, se limitan a su pequeño tramo territorial, pero claro, para algunos eso no es suficiente).

Como resultado, las brujas suelen ser muy defensivas contra cualquiera que se presente sin invitación. Incluso los idiotas que no tenían ni idea de que era el territorio de una bruja de río suelen volverse hostiles una vez que descubren quién manda ahí, y las brujas no suelen poner demasiados impedimentos a eso.

Los estúpidos son más difíciles de cuantificar. En su mayor parte, esta es la categoría de los “accidentes trágicos” (mascotas ahogadas, niños pequeños que jugaban demasiado cerca de la orilla, ya me entiendes). No, no es agradable. Es malvado, vicioso y cruel. Pero, ¿sabes qué? Así es el mundo.

Mira, las brujas de río no nacieron para hacer del mundo un lugar más amable y feliz. Están aquí para recordarnos que los ríos son sitios peligrosos, que las orillas resbalan y que el agua no te suelta cuando te agarra. No están para proteger a los perritos o evitar que los niños se ahoguen. No intentes encajarlas en algún código moral del tipo blanco/negro o bueno/ malo. Fin de la historia. No las culpes por lo que son o lo que tienen que hacer. No tiene por qué gustarte, pero así son las cosas.

• **Lucha Empapada:** Las brujas de río se aprovechan muchísimo del hecho que pueden aguantar bajo el agua básicamente toda la vida. Si peleas con una de ellas, intentará arrastrarte bajo el agua y retenerte hasta que te ahogues. No tiene nada de sofisticado. Simplemente te agarrarán y tirarán de ti hasta que dejes de hacer cosas estúpidas como respirar. Habitualmente, tienen travesaños, ramas o rocas grandes para atraparte debajo, de forma que ni siquiera tengan que sostenerte

por ellas mismas. Simplemente, nadarán a tu alrededor y observarán como te ahogas.

Si no funciona lo de agarrar por sorpresa, siguen siendo bastante duras. Son tremendamente fuertes y tienen unos dientes como, bueno, como los de un redcap, y las delgadas también suelen tener garras. Además, pueden doblarse como un sluagh después de seis cervezas y darte de ostias con los pies. Luchar bajo el agua es toda una historia, y ellas son malditamente buenas en ello (tienen al menos dos círculos en Nadar y uno en Pelea).

• **Damas del Lago y otras tonterías:** Puede que hayas escuchado historias que cuentan que a veces las damas del río son jovencitas dulces e inocentes. Es todo basura, pura ilusión. Ah, sí, muchas brujas son bastante buenas adoptando formas bellas durante una hora o un día (el límite máximo parece ser un año y un día), pero al final todo acaba mal. Muchas brujas son lo suficientemente listas como para aprovecharse de la belleza como cebo para atraer a un espécimen en particular hacia sus nidos. Otras simplemente se enamoran de verdad. Hay que compadecerse de estas últimas, por que no hay manera de que funcione a largo plazo.

• **Señales de Bruja:** Resulta bastante obvio decir si una zona pertenece a una bruja de río o no. Dejan señales por todo su territorio (normalmente, esqueletos de animales de río envueltos con juncos o algo parecido). Estas señales no se ponen en medio de los caminos principales, pero están ahí si eres lo bastante listo como para buscarlas. Las brujas no son estúpidas. Prefieren ahuyentarte antes que tener que destrozarte.

**Privilegios y Flaquezas:** Obtienen lo mismo que un redcap normal más un Privilegio y una Flaqueza adicionales. El primero es la habilidad para respirar bajo el agua indefinidamente, la segunda es la imposibilidad de alejarse de su río durante más de una semana. Cuando acaba ese periodo, la bruja está obligada a volver a casa y zambullirse inmediatamente, pase lo que pase, o sufrirá un nivel de daño agravado por día (que no puede sanarse fuera de las aguas donde habita).

**Interpretación:** Las brujas de río son ampliamente mal consideradas por la sociedad de la Estirpe. Además, su situación especial respecto a los ríos donde viven hace que resulte difícil integrar a una bruja de río en un grupo. Teniendo eso en mente, los Narradores deberían confinar la acción en un área alrededor del tramo de río de la bruja, o proporcionar un mecanismo argumental que permita al que interpreta a la bruja formar parte del juego si la partida se traslada demasiado lejos (aunque eso puede resultar por sí solo un reto dentro de la trama).

Un jugador que desee adoptar el papel de una bruja de río en una partida debe encontrar una razón muy convincente para que una de estas criaturas solitarias se una a los demás personajes. Además, está toda la cuestión de lo cómodo que se puede sentir uno interpretando a un personaje que puede haber ahogado a niños. No basta con decir que “mi personaje es la bruja de río buena”, y el Narrador debería pensárselo bien antes de permitir a uno de estos personajes en su partida.

Las brujas de río son, en su mayor parte, criaturas solitarias, y eso debería reflejarse en los Trasfondos elegidos para el personaje.



# Centauros

Los Centauros fueron el resultado de los sueños de las personas que amaban a los caballos (generalmente de manera no física). Los antiguos griegos estaban tan encantados con los caballos que no consideraban a los Centauros como aberraciones. Durante mucho tiempo los Centauros fueron admitidos en la sociedad de los Hombres, acompañándolos en emocionantes aventuras que fueron escritas por los poetas anteriores al tiempo de la División. Pero esta época dorada no duró mucho tiempo. En los primeros tiempos de la División, Centauros y Hombres lucharon unos contra otros en una sangrienta guerra. Los Centauros se encontraban entre los invitados al matrimonio de Piritoo e Hipodamia. En el festín nupcial uno de los Centauros se embriagó con el vino e intentó secuestrar a la novia; los demás Centauros siguieron su ejemplo, y estalló un terrible conflicto en el que varios de ellos murieron. Éste fue el motivo de la famosa guerra entre Centauros y Lapitas, en la que no sólo lucharon los Centauros. Los Sáticos intentaron ayudar a sus primos con consecuencias trágicas. Cuando la guerra finalizó los Centauros casi habían sido erradicados de la faz de la Tierra. Los que sobrevivieron se ocultaron tan lejos de los Hombres como pudieron; algunos regresaron a Arcadia, otros se encerraron en sus Feudos. Después de la Ruptura, los Centauros que habían permanecido en el mundo real pronto se dieron cuenta que no podían vivir lejos de los Hombres que les habían dado vida con sus sueños en el principio de todo.

Los Centauros son hombres, o mujeres (Centáurides), de la cabeza al lomo, mientras que el resto de su cuerpo es el de un caballo. Son un Kith extremadamente apasionado, al igual que sus primos los Sáticos. Pero su pasión es más una maldición que una bendición. Una antiquísima leyenda cuenta la historia de un Centauro Gruñón que se enamoró de una narcisista Eshu que no tenía interés en ninguna cosa excepto ella misma. El Centauro le envió poemas y realizó grandes hazañas para ganar el amor de la hermosa Eshu. Pero para ella, él no era lo bastante bueno y nunca le mostró ninguna señal de aprecio, ni siquiera la más mínima sonrisa. El Centauro no tenía ojos para nadie más que para la Eshu y ni siquiera las más hermosas Kithain de la época fueron capaces de hacer

que olvidara su amor por ella. El tiempo pasó, y la Eshu ni siquiera movía un párpado mientras veía como el Centauro comenzaba a envejecer y perdía todos los duelos en los que participaba. Pero nunca hubo ningún desprecio en los ojos del Centauro, ni tampoco una palabra de reproche. Al final, el Centauro murió sin ni siquiera escuchar una palabra amable de los labios de la Eshu. Pero con su último aliento y con el corazón roto, deseó que ningún otro Centauro sufriera como él había sufrido. Su deseo fue tan fuerte, que ahora los Centauros no se detienen hasta que satisfacen sus deseos. Pero la leyenda no termina aquí. Poco después de la muerte del Centauro, la Eshu se convirtió en una estatua de piedra, al igual que su corazón. Cada vez que un Centauro evita

conseguir el objeto de su deseo envejece un año en su apariencia feérica. Ésa es la razón por la que los Centauros, tanto masculinos como femeninos tienen tantos cabellos grises y parecen más viejos de lo que realmente son.

Los Centauros se reúnen en Manadas. Las Manadas son muy similares a los Tragos de los Sáticos. El Centauro que demuestra ser más fuerte y sabio de toda la Manada es considerado su líder. Cuando un líder muere, los Centauros restantes celebran una competición conocida como el Don de Dionisos. Los Centauros eligen un juez, generalmente un Sático, pero en caso de necesidad cualquier otro Kithain servirá. Las pruebas de la competición son tanto físicas como mentales.

Hay carreras y duelos tanto físicos como mentales. Pero por encima de todo las dos pruebas más importantes son las ordalías de curación y tiro con arco. Se cree que el primer Centauro, Quirón, descubrió el arte de curar, y se sabe que devolvió la vista a un Hombre. La ordalía de tiro con arco

tiene sus raíces en los orígenes de los Centauros. Quirón, el primer Centauro, llevó a cabo la instrucción de héroe tras héroe, enseñando a sus discípulos en la naturaleza. El destino de Quirón fue triste porque cayó herido por una flecha envenenada en un trágico accidente. La flecha procedía del arco de un buen amigo. No había antídoto





para el veneno y para evitar la eterna agonía de la herida, Quirón renunció a la inmortalidad a favor de su amigo Prometeo. El dios Zeus generosamente puso la imagen del sabio Centauro en los cielos como la constelación de Sagitario, el Arquero. Desde entonces el líder de una Manada de Centauros debe ser el más diestro con el Arco.

Los Centauros y los Sátiros tienen muchos lazos históricos en común. Ambos se han ayudado mutuamente durante las grandes crisis, y disfrutaban juntos en momentos de paz. Una de las características más importantes de esta amistad es que muchos Centauros se han beneficiado del Don de Pan, uno de los Privilegios de los Sátiros para satisfacer sus, digamos, "necesidades deshonestas" a cambio de favores como proteger a los Sátiros de Kithain problemáticos. Hay lugares en Grecia donde se pueden encontrar Tragos y Manadas conviviendo juntos como auténticas familias.

**Apariencia:** Los Centauros son hombres o mujeres, de la cabeza al lomo, mientras que el resto del cuerpo es el de un caballo. Hay muchos Centauros diferentes, del mismo modo que existen muchas clases diferentes de caballos.

- **Infantiles:** Los pequeños Centauros son revoltosos como potrillos salvajes.

- **Rebeldes:** Cuando llegan a la adolescencia los Centauros se hacen más grandes y robustos y les encanta pavonearse de sus atributos físicos.

- **Gruñones:** En el crepúsculo de sus días los Centauros se hacen algo más pesados y lentos, su cabello encanece y su pelaje adquiere un tono más apagado. Debido a sus desengaños amorosos y a los estragos banales del mundo suelen ser los más numerosos en los grupos.

**Afinidad:** Actor

## Privilegios

- **El Toque de Quirón:** Los Centauros no pueden fracasar en tiradas de Curación o Medicina.

- **El Don de Sagitario:** Éste fue el legado de Quirón a su linaje. Con este don, los Centauros tienen -2 a la dificultad de cualquier tirada relacionada con Armas arrojadas o de proyectiles (incluyendo Armas de Fuego).

## Flaquezas

- **Lujuria:** Los Centauros deben realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8), si no quieren enamorarse de una persona de sexualidad compatible cuya apariencia sea 4 o más. Si fracasan, los Centauros

## Esteriotipos

Entra en la Tienda de Hierbas de Barak para escuchar las interesantes historias que te va a contar...

**Boggans:** Son un kith bueno y honesto, pero tienen tendencia a meter sus narices en los asuntos ajenos.

**Eshu:** Aunque hemos sufrido por su culpa, no los odiamos. Siempre es bueno sentarse alrededor del fuego y escuchar sus historias. Pero cuidado, nunca les des la espalda o te darán una puñalada.

**Nockers:** Hace mucho tiempo le compré una máquina a un Nocker y no podía hacerla funcionar, de modo que se la devolví. El Nocker me lanzó una mirada enfurecida y me dijo que no sabía como tratar a las máquinas. Después de que comenzó a chillarle unas palabras desagradables (algunas de las cuales me intimidaron) a la máquina. Nunca me ha fallado desde entonces.

**Pooka:** Encantadores, amables, divertidos y un desastre natural por dondequiera que van. Supongo que su habilidad para cambiar de forma les permite comprendernos mejor.

**Redcaps:** Ásperos, brutos y tontos, pero no me gustaría cruzarme en el camino de uno. ¿Sabías que se lo pueden comer TODO?

**Sátiros:** Nuestros primos nos comprenden de verdad. Vivieron con nosotros durante los tiempos más difíciles y tenemos un pacto sagrado: ellos nos ayudan a conseguir una pareja y nosotros los protegemos de los amantes celosos.

**Sidhe:** Su belleza nos hace enamorarnos de ellos con más frecuencia que de otros linaje, pero su obsesión sobre gobernar a los plebeyos será la causa de su caída. ¿De verdad se creen todo lo que dicen?

**Sluagh:** Sinceramente, tengo miedo de este linaje. ¿Qué es lo que saben sobre nosotros? No conozco a ningún Sluagh, y creo que tampoco me gustaría conocer a uno.

**Trolls:** Si consigues que uno de estos confíe en ti habrás ganado al mejor de los amigos. Nosotros admiramos tanto su fuerza como su honor pero no entendemos su decisión de respaldar a los nobles.

Luminosos tendrán que conseguir el corazón (entre otras cosas) del objetivo de su deseo mediante poemas y hazañas... y en última instancia, de la violencia. Los Centauros Oscuros recurren directamente a la violencia. Si no satisface su deseo en el plazo de una semana, el Centauro envejecerá un año en su apariencia feérica. Esta Flaqueza sólo afecta a los Centauros Rebeldes.

*"¿Cómo quieres que le acierte a la manzana que tienes encima de la cabeza si no dejas de moverte?"*



# Clurichaun

Los mitos populares hablan de los Leprechauns o Lepricanos, pequeños y regordetes zapateros de los nobles feéricos, que ocultan sus ollas llenas de oro en lugar de gastar o perder un solo centavo. Posiblemente los Leprechauns son las hadas más conocidas del mundo, donde se los reconoce enseguida como pequeños hombrecillos barbudos y pelirrojos, vestidos de verde con zapatos de hebilla, pipas curvas en su boca y una jarra de whiskey o cerveza a mano. Junto con los tréboles, se han convertido en un símbolo de lo más representativo de Irlanda y la cultura irlandesa.

Los Clurichaun, o Cluricanos, no son nada de eso, aunque cometieron el error de fomentar esa visión en las cabezas de los mortales. Realmente sólo se encuentran en gran número en Irlanda, pero dicen la verdad cuando afirman que algunos se han adaptado a los lugares donde los emigrantes irlandeses son numerosos. Si los Kithain de Boston, Chicago, Toronto o Melbourne no se dan cuenta de que hay Clurichaun entre ellos, es que seguramente no han mirado bien.

Los Clurichaun son un linaje emprendedor que destaca tanto por su ánimo festivo y su disposición cuando reciben responsabilidades. Les encanta pasarlo bien, pero también esforzarse para que todo el mundo se lo pase estupendamente. Los Pooka compiten con los Clurichaun en la elaboración de bromas, aunque las bromas de los Clurichaun tienden a ser menos pesadas y maníacas. Tienen talento para encajar y suavizar el ambiente. Siempre parecen conocer las corrientes cambiantes de cualquier situación social, y los Clurichaun Luminosos utilizan esa información para decir y hacer lo correcto en el momento adecuado. Son muy responsables ante las necesidades del momento y se puede confiar en ellos para que cumplan cualquier responsabilidad o deber que acepten.

Los Clurichaun Oscuros utilizan su talento para hacer exactamente lo contrario que sus parientes Luminosos. Si se les pide silencio, disfrutan siendo ruidosos y estorbando; si unas pocas palabras severas podrían parar una fiesta que se ha salido de madre, ellos echarán leña al fuego, volviéndose más salvajes que el más desbocado de los presentes.

Todo lo mencionado se va al traste en un momento si beben cualquier bebida alcohólica. Cuando comienzan a beber no pueden parar, bebiendo y bebiendo cada vez más y despreocupándose de todo el mundo. Cuando están borrachos, los Clurichaun Luminosos se vuelven melancólicos, empalagosos y lloran a cántaros. En cambio, cuando se emborrachan, los Clurichaun Oscuros se enfadan y se vuelven odiosos. Odian a todo el mundo, y no les importa que el mundo lo sepa. Cualquiera que se meta en su camino cuando se encuentran borrachos haría mejor en apartarse o ser capaz de detenerlo antes de que el Clurichaun le haga un nuevo...tú ya sabes. Por esta razón muchos Kithain los miran con suspicacia y algo de prejuicios. Sin duda fue debido a esta actitud que los Clurichaun se volvieron hábiles desapareciendo “en un parpadeo.”

Aunque les gusta considerarse buenos en todo, son músicos especialmente hábiles. A menudo se los reconoce como destacados bardos, y hasta el Clurichaun de menos talento puede tomar un instrumento en las manos y sacarle unas pocas notas o improvisar una melodía sencilla. Los Clurichaun son insaciables cuando se trata de música, danza e historias, atrayéndolos como moscas a la miel y añadiendo a su repertorio cualquier novedad, sea un paso de baile, un comentario ingenioso, una broma, una historia divertida o una canción. Remontándose a sus raíces celtas, los Clurichaun tienen memorias prodigiosas y a menudo viajan como bardos itinerantes.

Los personajes Clurichaun iniciales no pueden asignar más de tres puntos en ninguna Habilidad excepto en Interpretación (incluso utilizando Puntos Gratuitos). Esto refleja su visión ecléctica de la vida. Por lo general, los Clurichaun raramente mejoran una Habilidad, ya que pronto se aburren con el esfuerzo de concentrarse y se dedican a buscar algo nuevo. Esto les resulta muy útil como bardos, pues siempre parecen saber un poco de todo.

Dedican la misma intensidad a su otra gran pasión —el coleccionismo. En algún momento entre el paso de Infantil a Rebelde, los Clurichaun quedan fascinados por algo en particular, sean figuras de pinzas, piedras brillantes, poemas escritos a mano de poetas menores, canciones de todos los grupos tradicionales de Irlanda, cuadros de nubes, recetas de pasteles o guiones de Hollywood. Cualquier cosa que atraiga la atención de un Clurichaun se convierte en una fascinación para toda su vida y en objeto de coleccionismo. Pobre del Clurichaun que no descubre su naturaleza feérica antes de convertirse en un Gruñón ¡Cuánto tiempo perdido para coleccionar! ¡Cuánto por hacer! Aunque no llegarán hasta el punto de realizar acciones suicidas o traicionar a sus amigos (bueno, la mayoría no lo hacen) para conseguir piezas maravillosas para sus colecciones, harán casi todo lo que sea para conseguirlas. Las leyendas sobre Clurichaun que atesoran ollas llenas de monedas de oro surgieron de esta curiosa práctica, y posiblemente estén relacionadas con su relativa paranoia que les lleva a negar que nadie vea sus colecciones.

**Apariencia:** Los Clurichaun raramente miden más de 1,60 m de altura. Sus cuerpos son compactos y musculosos, dando la impresión de que son robustos y fibrados. Sus rasgos, aunque casi siempre son alegres y animados, cambian enormemente dependiendo de su aspecto. Sus orejas son puntiagudas, aunque más pequeñas y menos visibles que las de los Sidhe. Normalmente los Clurichaun son pelirrojos o rubios, con ojos azules y verdes inclinados ligeramente hacia arriba y los lados. En los tiempos modernos, los Clurichaun que han aparecido en individuos de piel oscura tienden a mostrar tintes rojizos en su pelo y ojos de color marrón claro o avellana.

En lugar de vestir con las casacas verdes, polainas y sombreros del siglo XIX, los Clurichaun tienden a utilizar ropa más discreta y normal. Sin embargo, prefieren los colores verdes, grises y marrones, tonos que les permitan desaparecer y camuflarse en entornos





naturales. Los artesanos Clurichaun llevan prácticos monos de trabajo y ropas de trabajo, mientras que los músicos prefieren vaqueros y camisetas con cazadoras de cuero. Cuando acuden a las cortes feéricas, normalmente tejen ropas quiméricas de aspecto vagamente medieval para mezclarse con la multitud. Pero sin importar la ropa que lleven siempre hay un toque de verde en su atuendo –un ribete, un cinturón, un abrigo o una capa, un sombrero o una piedra verde en un anillo. Sólo los Clurichaun saben por qué, pero otros Changelings teorizan que el linaje aceptó algún tipo de *Geas* hace mucho tiempo que les exige que “lleven el verde.” Además, los Clurichaun prefieren joyas de oro como torques, anillos gruesos y broches de estilo celta.

**Estilo de Vida:** A menudo se puede encontrar a los Clurichaun viajando, cantando, jugando, como cuentacuentos de compañías teatrales itinerantes, como artesanos ambulantes o chatarreros (que ya de paso prefieren llamarse a sí mismo “viajeros”). Otros sin embargo, prefieren un tipo de vida más sedentario y poseen sus propias tiendas de artesanía o pubs. Unos cuantos aceptan posiciones como bardos en las cortes feéricas. Pero ya sean nómadas o sedentarios, todos los Clurichaun disponen de algún lugar que considerar propio donde almacenan sus colecciones. Sólo sus amigos de mayor confianza son invitados a sus hogares, ya que a menudo se han pasado toda la vida acumulando “tesoros” y tienen miedo ante la posibilidad de que sean destruidos por un Redcap hambriento o que un Pooka los utilice como juguetes.

• **Infantiles:** Siempre son extremadamente monos, con redondas mejillas rojas y ojos curiosos y brillantes. Sus sonrisas fáciles conquistan el corazón de quienquiera con el que se encuentren. Normalmente muestran gran interés por diversas artes o habilidades creativas (como la alfarería, carpintería, canto, etc.). Sus voces son claras y siempre cantan con armonía.

• **Rebeldes:** Son versiones ligeramente mayores de los Infantiles, excepto que sus mejillas no son tan coloradas y suaves. Sus rostros, aunque todavía monos, han madurado y se han vuelto menos inocentes. Sus ojos son muy brillantes y muchos Rebeldes han comenzado colecciones que se incrementarán a lo largo de sus vidas. La mayoría de los Clurichaun han aprendido a dominar un instrumento musical al llegar a esta edad, fueran anteriormente conscientes de su naturaleza feérica o no.

• **Gruñones:** Son como las figuras tradicionales de los Leprechauns. Los Gruñones Clurichauns tienen rostros que parecen manzanas secas –lentos de manchas y arrugas, en su mayoría provocadas por la risa. Sus ojos brillantes están hundidos entre pliegues de piel y sus cejas se han desarrollado enormemente (incluso las de las mujeres). Los varones a menudo se dejan crecer la barba. Como Gruñones, ocupan su posición como ancianos del linaje, dedicándose principalmente a cuidar sus colecciones, y sus “tesoros” acumulados (como ellos los llaman), que protegen con mucho mimo en sus hogares. Los Gruñones son honrados entre los Clurichaun como custodios de antiguas canciones.

**Afinidad:** Actor

## Privilegios

• **El Parpadeo del Ojo:** Los Clurichaun tienen un talento innato para desaparecer de situaciones potencialmente problemáticas. Si alguien cierra los ojos ante un Clurichaun (aunque sólo sea por un momento), el astuto duende puede desaparecer hasta la cobertura más próxima tan rápidamente que es imposible que nadie se de cuenta. ¡En un momento está aquí, y al otro ha desaparecido! Pueden realizar este truco aunque alguien los esté agarrando, pero no, si alguien les tapa

## Esteriotipos

**Boggans:** Kithain maravillosos que comprenden la idea de crear y echar una mano durante las situaciones sociales. Tipos de confianza.

**Eshu:** Narradores fantásticos si alguna vez puedes conseguir que uno se quede en un lugar el tiempo suficiente como para oír toda la historia.

**Nockers:** Estos tíos pagados de sí mismos son los que le han dado a la gente la idea de que todos los Clurichaun son zapateros de mal genio. Bueno, si el zapato no encaja...

**Pooka:** Cuando se encuentran en busca de diversión pueden ser una buena compañía, pero algunas de sus bromas pueden ser muy peligrosas.

**Redcaps:** Matones y cortagargantas, todos ellos. Es mejor evitarlos.

**Sátiros:** Los verdaderos sabios de las hadas, y demasiado a menudo se les considera poco más que un montón de irresponsables salidos.

**Selkies:** Un grupo que ha sido ignorado durante demasiado tiempo. Y agradables de contemplar.

**Sidhe:** Vaya, la, la, la, los reyes han vuelto. Déjeme que desempolvo el trono para que se siente, Su Majestad. Y recuerde no olvidarse el Lia Fail. En serie, han traído de vuelta algo de la nobleza que necesitábamos.

**Sluagh:** Es difícil que estos escurridizos lleguen a gustarte, pero tienen historias fabulosas que contar, siempre que consigas hacerles hablar.

**Trolls:** Duros como la piedra y de corazón amable, a pesar de sus orígenes vikingos.

los ojos, no pueden ver de alguna forma a dónde se dirigen o si están encadenados con hierro.

• **Sabiduría:** Siempre que un Clurichaun se encuentre en una situación social (es decir, cuando no esté solo) puede realizar una tirada de Carisma + Empatía (dificultad 7) para obtener la respuesta más apropiada al momento. Puede decir lo correcto o realizar lo correcto (el jugador puede necesitar que un Narrador juicioso le dé una o dos pistas) para arreglar la situación social o volverla más agradable. Un Clurichaun Oscuro puede, por supuesto, hacer o decir lo contrario de lo correcto si le conviene (Nota: Este Privilegio no ocupa el lugar de una buena interpretación. Si un jugador está abusando de la Sabiduría con un uso constante, probablemente se quede sin su Privilegio durante un rato).

## Flaquezas

• **Empinar el codo:** Los Clurichaun tiene una terrible dificultad para resistirse al alcohol, y siempre y siempre que beban de más sufren un cambio inevitable. Los Clurichaun Luminosos se deprimen y son incapaces de hacer nada salvo cantar canciones tristes y contar historias o anécdotas tristes sin sentido. Para actuar en ese estado un Clurichaun debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Los Clurichaun Oscuros desarrollan una crueldad extrema. Sus bromas son crueles, sus historias y su humor cínico y dañino. Los Clurichaun Oscuros deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) siempre que beban alcohol para evitar comenzar una pelea con la persona más cercana (o grupo).

*“Déjame tocar la melodía y veamos si puedes encajar las palabras. Ah, y ya de paso, ¿necesitas es@ (insertar nombre de objeto coleccionable)?”*



# Curupira

Guardianes de la naturaleza, los Curupira vive en medio de las selvas, armonizados con las bestias y la flora de los bosques, siempre preparados para actuar ante cualquier cosa que amenace su querido hogar. Con un profundo amor hacia la naturaleza y sus necesidades, los Curupira han decidido ocuparse de la ingrata y monumental tarea de protegerla. Protegen su hábitat desinteresadamente, siempre alertas ante la aparición de intrusos en sus reinos. Suelen permanecer ocultos hasta que pueden determinar con certeza las intenciones de los extraños. Para conocer a un visitante, los Curupira suelen seguirlos, prestando una meticulosa atención a todo lo que hacen. Pocos terminan revelándose, prefiriendo confiar en la cooperación de sus hermanos de la selva, los animales, para poner a prueba las reacciones del visitante. Normalmente estas pruebas son situaciones muy sencillas: un pequeño animal en apuros, o el inicio de un pequeño incendio. Sin embargo los más audaces prefieren probar a los extraños directamente, y sólo desaparecen cuando consideran que el extraño no es una amenaza.

Pobre de quien no muestre respeto hacia la naturaleza, o peor todavía, que demuestre que tiene intenciones dañinas, porque

terminará provocando la ira de los Curupira, que no se detendrán ante nada para vengar una injusticia. Utilizando sus Privilegios y sus conocimientos de la naturaleza son capaces de crear caminos falsos y utilizar Cantrips de confusión, llevando a su objetivo a situaciones peligrosas o dejándoles que se pierdan hasta morir de hambre o se arrepientan. En los peores casos, como cuando alguien prende fuego a la selva deliberadamente, el enemigo será destruido con todos los medios de los que dispongan los Curupira y sus hermanos animales.

La casi totalidad de los Curupira viven entre los nativos sudamericanos, especialmente en la cuenca del Amazonas, y casi todos son Infantiles o Gruñones. Cuando alcanzan el aspecto de Rebeldes a los 16 años son sometidos a un rito de iniciación y se los envía a vivir en soledad, en la profundidad de la naturaleza y en comunión con la selva. Dependen sólo de sus propias habilidades para sobrevivir, y no pueden regresar hasta un año después. Quienes regresan son recibidos con una gran celebración, porque el Rebelde ha dejado su transición y ha abrazado la madurez como Gruñón. Debido a este ritual y a la naturaleza extremadamente retraída de los Curupira, cualquier persona que entre en la selva sólo se encontrará con un Rebelde Curupira si el changeling quiere.

**Apariencia:** Los Curupira tienen un aspecto salvaje y bestial, con largo cabello rojo, orejas puntiagudas, ojos brillantes y una capa de pelaje que cubre todo sus cuerpos, normalmente de un color discreto y neutral para camuflarse mejor. No utilizan ropa, aunque unos pocos llevan uno o dos antiguos artefactos creados con artesanía nativa. Otros también pintan sus cuerpos o se adornan con púas, plumas u otros ornamentos naturales. Sus aspectos mortales a menudo se parecen a los nativos entre los que viven, con un toque salvaje en sus ojos.

**Estilo de Vida:** Al vivir entre las tribus de los pueblos nativos de Sudamérica, especialmente los más apartados, la vida de los Curupira cambia poco con los años. Nada es más importante para ellos que servir y proteger a la naturaleza, ni siquiera sus vidas.

- **Infantiles:** También llamados Curumin, la mayoría de los pequeños Curupira pasan la mayor parte del tiempo en las aldeas y alrededor de ellas, bailando y jugando a cazar y esconderse con los animales locales.

- **Rebeldes:** Los Rebeldes Curupira normalmente se encuentran pasando su rito anual de iniciación. A menudo se encuentran solos, deseosos de sobrevivir y demostrar su madurez.

- **Gruñones:** Los Gruñones Curupira a menudo se parecen a los Rebeldes, y de hecho es lo que





parecen a la mayoría de las hadas. Sin embargo, a pesar de su juventud aparente, sus corazones están llenos de sabiduría y respeto por la vida.

**Afinidad:** Naturaleza

## Privilegios

- **Comunión con la Naturaleza:** Los Curupira pueden comunicarse con plantas y animales sin usar Cantrips, aunque la complejidad de información obtenida depende en gran parte de la criatura en cuestión. Las plantas tienden a proporcionar información escasa y enigmática, definiendo sus sensaciones mediante el tacto, mientras que los animales tienen dificultad para expresar algo más allá de los conceptos y emociones más básicos. Además, ningún animal salvaje atacará voluntariamente a un Curupira y lo ayudará lo mejor que pueda. Los Curupira nunca pueden fracasar en tiradas de Trato con Animales, Supervivencia o Siglo mientras se encuentren rodeados de la naturaleza.

- **Huellas Torcidas:** Gastando un punto de Glamour, un Curupira puede volver sus pies del revés, caminando y creando una serie de huellas que la gente se siente impulsada a seguir. Para evitar esta compulsión es necesaria una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8).

## Flaquezas

- **Corazón Suspicao:** Los Curupira son muy suspicaces hacia los extraños, hasta que pueden estar seguros de que no presentan una amenaza. Hasta entonces, los Curupira sufren una dificultad de +2 en todas sus tiradas sociales con ese individuo.

- **Juramento de la Naturaleza:** Tan pronto como pueden hablar todos los Curupira se comprometen a proteger la tierra. Si fracasan en ello pierden 2 puntos de Fuerza de Voluntad permanente y ganan un punto permanente de Banalidad. Serán rechazados por su linaje y sólo una gran búsqueda podrá redimirlos.

## Estereotipos

**Añangá:** Demasiadas veces hemos sido enemigos, aunque cuando compartimos objetivos aprecio su carácter.

*¡Este lugar es mío y de nadie más! ¿Eh? ¡Muy bien, si te pones así puedes quedarte con toda esta mierda!*

**Boggans:** Kithain agradables y decentes, normalmente de corazón bueno.

*Han decidido dedicarse a una causa digna.*

**Botos:** Los Botos son buenos compañeros, pero parecen ignorar su inminente destino. Si escucharan nuestras palabras, dejaran de bailar estúpidamente y nos ayudaran, podríamos intentar salvarlos.

*Su tarea es honorable, pero en última instancia inútil. Prefiero pasar mis últimos días con alegría y risa.*

**Eshu:** Conocen muchos secretos, pero no tantos como nosotros.

*Es difícil encontrarlos y acercarse a ellos, pero nuestra perseverancia suele ser recompensada con buenas historias.*

**Nockers:** No se dan cuenta de que sus máquinas contaminan el aire y destruyen todo lo que queremos. Deberían buscar otras cosas que construir.

*No parece que les gustemos, pero no me preocupan esas mierdecillas peludas.*

**Pooka:** Creen que la naturaleza es un juego.

*Son gente simpática, pero se lo toman todo demasiado en serio. Es difícil hacerlos sonreír.*

**Redcap:** Estas hadas grotescas han olvidado su conexión con la naturaleza.

*¿A quién le importan? Que se jodan.*

**Saci:** Los embaucadores son difíciles de comprender, pues siempre se comportan como payasos.

*Son divertidos porque se enfadan con facilidad. ¡Eh, cara peluda! ¡Sonríe! (sonido de una fruta impactando, risas y carreras por la selva).*

**Sátiros:** Deberían dejar de beber y divertirse y ayudarnos. Pocos podrían hacer tan bien nuestro trabajo.

*Celebran pocas fiestas, pero cada una de ella es una experiencia mística.*

**Sidhe:** Los nobles han perdido el rumbo, la naturaleza ya no los inspira como debería.

*Su conocimiento debe ser respetado, sino su estilo de vida.*

**Sluagh:** Nosotros vivimos en los bosques, ellos en la oscuridad. Cada uno vive donde se siente en casa.

*No entramos en sus tierras y ellos no entran en las nuestras. No les gusta dónde vivimos y tampoco nos gusta dónde viven.*

**Trolls:** Son personas que deben ser honradas. Fuertes, leales y a menudo de corazón puro. Ojalá que hubiera más como ellos.

*Han jurado honrar a las selvas y nunca he visto a ninguno que se haya deshonrado.*

“La naturaleza nos rodea.

*Es el aire que respiramos, el corazón que late en nuestro interior. Cualquier daño que se le haga, es un daño que nos hacen a todos.”*



# domovye

Han existido muchos linajes diferentes que tienen una estrecha relación con los Boggan. Aunque la mayoría de ellos han desaparecido debido a los estragos de la Banalidad, aun quedan unos pocos. Un ejemplo son los Domovye, un linaje secreto que raramente se encuentra fuera de Rusia y Ucrania. En la época anterior a la Ruptura, los Domovye solían vincularse a ciertas familias y vivían bajo el suelo o dentro de los hornos, donde se sentían calientes y cómodos. En nuestros días los Domovye suelen tener que asentarse para disfrutarse de una cama caliente con mantas, lo que no les ha impedido seguir sirviendo y protegiendo a sus familias.

Los Domovye siguen sirviendo a sus familias. Mucho antes de la Ruptura todo Domovoi estaba unido místicamente a un linaje familiar. Esos lazos todavía permanecen.

Las leyendas hablan de una princesa llamada Elena la hermosa, hija del Rey de la Montaña. En una noche sin luna en las profundidades del invierno fue secuestrada de la casa de su padre por un dragón de cinco cabezas y llevada a su hogar bajo el Mar Negro. La historia del rapto se extendió rápidamente. Muchos valientes caballeros y nobles príncipes murieron tratando de rescatar a Elena la hermosa.

Iván, hijo de un pobre granjero, lleno de visiones de gloria se dispuso a matar al dragón y rescatar a la princesa, creyendo que con su dispuesto corazón y la espada de su padre tendría todo lo que necesitaba.

Durante su viaje llegó a un reino subterráneo de extraños hombrecillos. El nombre y localización de ese reino, junto al nombre de sus habitantes, se ha perdido en el tiempo. Los hombrecillos aceptaron ayudar a Iván, porque también vivían atemorizados por el dragón. Dieron a Iván un bálsamo mágico que lo protegería de las llamas del dragón y le indicaron el camino hasta las costas del Mar Negro. Sin embargo, los hombrecillos en secreto codiciaban las riquezas del Rey de la Montaña y conspiraron contra Iván. Con el bálsamo mágico Iván consiguió derrotar al dragón, y después de la batalla recogió las cinco lenguas de la bestia como trofeos y liberó a la princesa de la mazmorra. Con el dragón muerto y la princesa rescatada, Iván descansó antes de comenzar el viaje de regreso.

Mientras Iván dormía, los engañosos hombrecillos cogieron las

cabezas del dragón y a Elena la Hermosa y se las llevaron, y finalmente llegaron hasta el salón del Rey de la Montaña. Allí afirmaron ellos habían matado al dragón, ofreciendo las cabezas de la bestia como prueba. Impresionado con su coraje, el Rey de la Montaña comenzó a otorgar inmensas riquezas a los hombrecillos. Pero Elena la Hermosa no permaneció en silencio ante semejante traición. Se adelantó y les preguntó dónde estaban las lenguas del dragón. Incapaces de explicarlo los hombrecillos fueron aprisionados por los hombres del rey, que envió varios jinetes en busca de Iván.

Iván y Elena se casaron y el Rey de la Montaña, indudablemente un Tuatha de Danaan, castigó a los hombrecillos. Ordenó que los trajeran a su presencia y utilizó una poderosa magia para alterar sus verdaderos nombres y declaró que se llamarían Domovye (De dom, que en ruso significa casa). Su castigo sería servir como protectores en la nueva casa de Iván y en los hogares de sus descendientes. Como regalo de bodas, el Rey de la Montaña les dio a Iván y Elena un enorme palacio donde los Domovye podrían vivir, proteger y servir a quienes habían traicionado. Iván se convirtió en un rey de los hombres y gobernó sabia y justamente durante mucho tiempo. Tuvo muchos hijos, que tuvieron hijos propios, y así durante sucesivas generaciones.

En un tiempo sorprendentemente breve el linaje de los Domovye se dividió siguiendo las ramas del árbol genealógico de Iván. Sus descendientes se encuentran por toda Rusia y Ucrania, y algunos han emigrado a los Estados Unidos. De hecho, en estos momentos casi todos los habitantes de Rusia tienen por lo menos una pequeña parte de la sangre de Iván. Sin embargo, en algunas familias, el linaje es más fuerte y directo.

## Estilo de Vida:

Habitualmente un Domovoi atraviesa la Crisálida cuando se encuentra con algún descendiente directo de las familias protegidas por su linaje desde antes de la Ruptura. Si la familia de esa persona ya está siendo vigilada por un Domovoi, entonces ese Domovoi actuará como mentor y lo dirigirá hacia una familia para que haga un juramento. Si no hay familias disponibles el joven Domovoi hará un juramento hacia la persona que le llevó a la Crisálida. El juramento





vincula al Domovoi hacia una persona específica y su familia; es decir, todos los que tengan relación sanguínea o marital con el objetivo del juramento y que vivan en la misma residencia (si uno se va, ya no está bajo la protección del Domovoi).

Para asegurar la seguridad de su familia, un Domovoi intentará encontrar algún tipo de empleo u ocupación que lo mantenga cerca de su familia adoptada. Ocupaciones populares entre ellos incluyen conserjes, oficiales de policía local, doctores a domicilio, niñeras y tenderos locales. También puede utilizar sus talentos en secreto para proporcionar riqueza a su protectorado. Un Domovoi Luminoso puede trabajar de noche como en el cuento de “Los duendes y el zapatero” mientras que un Domovoi Oscuro podría actuar en secreto para arruinar a los rivales financieros de sus protegidos. Incrementar la riqueza del protectorado tiene dos ventajas para un Domovoi: con más dinero el protectorado será capaz de permitirse refugio, comida, seguridad y cuidados médicos, así como permitirse contratar doncella, cocinera, niñera o mayordomo, que serían ocupaciones magníficas para un Domovoi dedicado.

Como Elena la Hermosa era la hija de un Tuatha de Danaan, existe cierta cantidad de sangre feérica entre sus descendientes. No es raro que un Domovoi se aproveche de esto e intente encantar a su protectorado y que sea consciente de su servicio. Sin embargo, el Glamour es escaso en el mundo y en la moderna Rusia pocos Domovye pueden permitirse suficiente Glamour para mantener humanos, incluso Kinain, encantados.

En estilo de vida y temperamento, la mayoría de los Domovye son similares a los Boggan. Aprecian el trabajo honesto y tienden hacia las comodidades del hogar en lugar de los viajes de aventuras. Tienden a preferir la soledad mientras trabajan, pero por momentos disfrutan de la compañía. Una perfecta velada para la mayoría de los Domovye sería regresar a casa tras un largo día de trabajo y sentarse alrededor de un fuego caliente a oír historias y chistes mientras beben vodka y disfrutan de una comida caliente. Por desgracia un Domovoi se encuentra sometido por su juramento y a veces tiene que dejar a un lado a sus seres queridos para ocuparse de cumplir las obligaciones de su juramento.

**Amigo del Fuego:** Cuando los Domovye eran todavía un pueblo que vivía bajo tierra, su sangre se volvía fría cuando las nieves del invierno caían de las montañas cada primavera. Para combatir los temblores y escalofríos aprendieron a hacer un elixir con su propia saliva que les permitía sentarse en las hogueras y dormir en arroyos de magma. De esta forma fueron capaces de proteger a Iván de las llamas del dragón. Como se ha mencionado, un Domovoi normalmente vivía en el horno o en algún lugar caliente y era su deber atender los fuegos del hogar. Cuando la familia de un Domovoi se trasladaba a un nuevo hogar, era su trabajo llevar un carbón encendido del viejo hogar al nuevo. En ocasiones un Domovoi prendió fuego a la casa de una familia al considerarla mal situada o maldita. Los Domovye siempre se aseguraban que la familia estuviera segura (su juramento afectaba a la familia, no a sus propiedades).

**Apariencia:** Los Domovye son bajos y normalmente regordetes con grandes narices y cabello escaso. Aunque su ropa no es del estilo “rústico inglés”

empleado por muchos Boggans, tiende hacia la sencillez y el pragmatismo. Una de las principales diferencias es que incluso entre los Rebeldes su cabello comienza a encanecer y cuando un Domovoi se ha convertido en Gruñón todo su cabello ha adquirido un color gris acerado. Todos los varones Domovye adultos tienen barbas largas y pobladas y no tener una es señal de ser un proscrito o un rompejuramentos.

## Privilegios y Flaquezas

Todos los Domovye poseen el Privilegio Artesanía, como los Boggan. Carecen del Privilegio de Dinámica Social, pero poseen Bendición del Fuego.

• **Bendición del Fuego:** Todos Domovye puede hacer un elixir mezclando polvo o tierra con su propia saliva para impedir quemaduras por el contacto con las llamas. Un Domovoi puede producir elixir para cubrir todo su cuerpo en un solo día. Una vez el bálsamo es aplicado el individuo queda protegido de quemaduras por ocho horas, a menos que el bálsamo se lave o retire.

Los Domovye no acuden a la Llamada del Necesitado. En su lugar, deben seguir la sangre de Iván.

• **La Sangre de Iván:** Una vez que un año y un día ha pasado desde que un Domovoi ha pasado su Crisálida, debe vincularse a un miembro del linaje de Iván o se arriesga a perder su conexión con el mundo de las hadas. Por cada ciclo lunar que supere el tiempo mencionado sin tomar un juramento el Domovoi gana un punto permanente de Banalidad.

**Interpretar a un Domovoi:** Estás vinculado a proteger a otra persona, o incluso a toda una casa llena de personas, y podrías tener que estructurar toda tu vida en torno a eso. Tendrás que vigilar que no surjan problemas, pero recuerda que no debes abusar de tu protectorado. Tu mentor te habrá hablado de algún Domovoi que fue demasiado lejos para mantener a su “familia” segura y los encerró en el desván. Otro Domovoi que vivía en la misma ciudad fue a verle y descubrió que de alguna forma lo habían decapitado.

Por lo menos ésa es la historia que te contó tu mentor. Hasta donde puedes decir, nadie vino a castigarte después de que el pequeño Suki se cayera y se lastimara la rodilla o cuando la abuela murió en un accidente de tráfico. Pero estás seguro de que has hecho lo posible para evitar ser castigado cuando perseguiste a un ladrón una noche o en aquel invierno tan malo le trajiste a tu familia comida y leña.

Físicamente no estás vinculado a ellos, nada te impide recoger tus cosas e irte a ver mundo –sólo esperas que mientras estás fuera no les ocurra nada que pudieras haber evitado.

**El Juramento:** “*De la misma forma que juro que soy [nombre verdadero], hijo de las heladas montañas. Y que tú [nombre del recipiente] sois un hijo de Iván y Elena, yo juro por el Ensueño y el trono del Rey de la Montaña protegerte y honrarte a ti y a toda tu casa con lo mejor de mi capacidad. Hago este juramento para enmendar mis transgresiones contra tu padre, y que se alce de nuevo y me castigue si fallo en mi servicio a ti.*”



# 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 camino, 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 convenido su talento para la composición de canciones y la narración de historias en algo realmente sorprendente.

La reputación de los eshu les precede. Al aprender a vivir gracias a su astucia, un viajero sabio siempre busca un negocio fácil. Si esto significa timar a alguien, ahí sea. Para los eshu esto se aplica en ambos sentidos. Si algún otro consigue timar a un eshu, ciertamente merece su respeto. Tales tramposos son recompensados a regañadientes por su logro; después de todo, ¿de qué otra forma van a aprender los eshu nuevos timos?

La curiosidad y vanidad de un eshu pueden meterle en lodo tipo de problemas. Por esta razón, los eshu cardan en confiar y tienden a guardarse sus consejos. Sus ceremonias sagradas se llevan a cabo lejos del resto de la Estirpe y sólo unos pocos compañeros de viaje son invitados a ellas. Una invitación a un festival eshu es un honor difícil de conseguir.

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 aun 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.

Los eshu siguen estas tradiciones con orgullo, e impresionar a los demás es importante para los de su clase. La mera supervivencia no es suficiente: un eshu debe tener clase. La dignidad lo es todo para ellos, incluso aunque implique una extraña definición de "autosuficiencia". Un eshu se quedara sin comida ni abrigo si acopiarlos significa perder su orgullo.

Siempre que les es posible, estos miembros de la Estirpe visten con ropajes y joyas espléndidas, que los demás consideran exóticas u ostentosos. Para adaptarse, observan las modas y artes locales y rápidamente aprenden a emularlas. Una vez consideran que han aprendido lo suficiente, parten con dicho conocimiento. Ya sea rico o pobre, cada eshu lleva consigo la sabiduría recogida en todos sus viajes. Sin importar que los otros se llamen duques o reyes, los eshu se consideran príncipes de los caminos.

**Apariencia:** Aunque hay eshu de todos los tipos raciales, la mayoría tienen piel oscura, pelo negro y ojos azul oscuro o negros. Tienden a ser altos y musculosos, con largas extremidades y rasgos afilados. Sea cual sea la moda que siguen, los eshu siempre son encantadores y apuestos, aunque tienden a preferir los paños y sedas de estilo africano o de oriente medio. Se dice que al mirar en los ojos de un eshu se puede contemplar el amanecer de los tiempos.

**Estilo de Vida:** Los eshu siempre están en movimiento. Su deseo de ver mundo les lleva a lodos y cada uno de tos lugares. Reponeros, jugadores, diletantes... cualquier negocio que permita viajar les va bien.

- **Infantiles:** Son mejores seguidores que líderes. Siempre atentos y educados, están llenos de preguntas y observaciones. Sin embargo, son generalmente solitarios, y nunca siguen al mismo adulto demasiado tiempo. La mayoría prefiere vivir como fugitivos o polizones.

- **Rebeldes:** Creen que la mayor de las aventuras aún está por llegar. Un héroe joven puede asumir el estilo que prefiera, desde una deidad





africana moderna a un vagabundo lleno de recursos. Cualquier leyenda de un gran héroe es un desafío a superar.

- **Gruñones:** Tienden a preferir unos pocos sitios a los que vuelven una y oír a vez. Aprenden a asomarse más tiempo en cada lugar y a intercambiar historias de gestas que ya han sido hechas; sus círculos bárdicos son legendarios.

**Afinidad:** Escena

## Privilegios

- **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 mas oportuno. El camino que sigue un eshu es siempre la ruta más interesante posible, plagada de peligros y desafíos. Los Luminosos triunfan justamente sobre la adversidad; los Oscuros dejan amargura y mala suerte a su paso. De cualquier modo, ¡la historia siempre merece el riesgo! No importa lo que se encuentre durante el camino, un eshu siempre hallará la manera de llegar a su destino finalmente.

- **Relatar:** Siempre que un eshu se encuentra con una auténtica aventura se vuelve mas sabio y su repertorio de historias crece. Los personajes eshu ganan un punto de experiencia adicional en cada sesión en la que aprendan una nueva historia fantástica o realicen un hecho increíble (Engañar a un dragón quimérico o superar en astucia a un noble altanero son dos posibles ejemplos).

Los eshu no pueden fracasar en tiradas que impliquen Interpretación o Empatía.

## Esteriotipos

Escucha las historias de Hazim Rashad, un correo del Reino de las Manzanas.

**Boggans:** Nunca he entendido a los plebeyos que se contentan con vivir en un lugar y servir a un solo feudo. Su hospitalidad, sin embargo, es maravillosa.

**Nockers:** Cínicos artesanos que no tienen otro recurso que verse atrapados en el mundo de sus creaciones. Peor para ellos. El mundo real es mucho más fascinante.

**Pooka:** Un pooka generalmente es un compañero de viaje excelente, incluso aunque tenga un extraño modo de mostrarte respeto.

**Redcaps:** Feos, rudos y peligrosos. Apártate de su camino y cuídate de sus terribles modales.

**Sátiros:** Siempre están a punto para una jugosa historia de romance o para una fiesta salvaje. Sin embargo, ten cuidado con lo que llevan en sus botas de vino.

**Sidhe:** Sus sueños están hechos de cristal. Si estudiaran este mundo un poco más de cerca, quizá no vivirían con tanto dolor.

**Sluagh:** Los secretos que susurran generan historias interesantes, y son un público muy bueno. El esfuerzo de sacarles una o dos historias vale la pena.

**Trolls:** Una vez te ganas el respeto de un troll, puedes confiarle tu vida.

## Flaquezas

- **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 el con vida. No son estúpidos -no se meterán en misiones suicidas- pero creen que su suerte los puede sacar de cualquier dificultad.

*“¡Parece toda una aventura, pero conozco una historia que la supera!  
Pásame un poco de ese vino especiado y te la contaré...”*



# Ghille Dhu

(yeel-du)

Hubo un tiempo en que los Ghille Dhu vivían, crecían, enfermaban y morían en paz con las estaciones. En primavera despertaban de sus tumbas como bebés del bosque y del claro. Con el calor del verano crecían y se fortalecían, y su fuerza rivalizaba incluso con la de los trolls. En otoño envejecían, pero también se hacían inteligentes y cuidadosos. Mientras sus cuerpos se volvían frágiles y débiles con la llegada del invierno, se hacían más sabios, enseñando a otras criaturas la promesa del renacimiento antes de despedirse y entrar en sus túmulos. Cada encarnación era diferente, pero los Ghille Dhu parecían ser eternos.

Tras la División, su ciclo estacional de vida y muerte comenzó a tambalearse poco a poco; algunos Ghille Dhu seguían siendo bebés hasta el invierno, otros salían de sus tumbas siendo ya adultos maduros. Muchos de los Ghille Dhu enloquecieron; algunos buscaron la muerte final del hierro, convencidos de su propia corrupción. Con la Ruptura, algunos desesperados siguieron el ejemplo de los plebeyos y asumieron formas mortales, en un vano intento de salvarse y volver a conectarse con la naturaleza.

Pocos Ghille Dhu han sobrevivido; muchos están completamente locos y han olvidado su enseñanza de vida, muerte y renacimiento. El precio que los Ghille Dhu pagan por caer en la Banalidad es mucho más alto que el del resto de los duendes. Cada descenso hacia la Banalidad les hace cambiar a un nuevo aspecto más viejo. Sus visas son muy cortas, rememorando la existencia que llevaban antes de la División.

Los Ghille Dhu son probablemente los changelings más trágicos. Han perdido la conexión con todo lo que fueron en el pasado y aún intentan aferrarse desesperadamente a todo lo que han perdido. Algunos Ghille Dhu han vuelto a proteger las arboledas sagradas y los lugares mágicos, pero la mayoría se conforma con vivir sus breves vidas, simplemente existiendo. En ocasiones se puede encontrar alguno en compañía de otros changelings, especialmente si los fines de estos changelings son similares a los del Ghille Dhu (como proteger un bosque sagrado, por ejemplo).

Cada cambio de aspecto es dramático, incluso para un ser

feérico. Sus Privilegios y Afinidades cambian junto con su apariencia.

**Apariencia:** Todos los Ghille Dhu tienen la piel verde; pero al hacerse mayores el tono cambia, desde un verde casi fosforescente en Primavera, a un verde intermedio en el Verano de sus vidas; en Otoño, su carne arrugada se vuelve del color verde oscuro de las hojas de los pinos. Su cabello es de colores variados, pero siempre gris y blanco en Otoño. Sus semblantes feéricos siempre están adornados con plantas relacionadas con su aspecto: Flores en Primavera, Parras y hierba en Verano, Hojas multicolores y musgo en Otoño. Sus cuerpos se asemejan a bebés angelicales en Primavera, increíblemente bellos cuerpos esculturales en Verano y ancianos marchitos y nudosos en Otoño.

**Estilo de Vida:** La mayor parte de los Ghille Dhu están conectados a la tierra de algún modo, incluso en su semblante mortal. Son granjeros, artesanos de vida reclusa, guardabosques, ermitaños y pescadores. Evitan las ciudades y las profesiones que les obliguen a permanecer en ellas durante largos periodos. Los Ghille Dhu que entran en sus Crisálidas en una ciudad, suelen terminar quemándose en unos pocos meses o años. Su rápido cambio de aspectos en su viaje hacia el Beso del Invierno, y los cambios de carácter que esto produce, hacen que muchos terminen internos en hospitales psiquiátricos.

**Primavera (Infantiles):** En Primavera los Ghille Dhu son juguetones y curiosos; sus cuerpos regordetes rebosan vida y energía. Son felices jugando en los bosques y los campos. Tienen una terrible tendencia a subirse a lugares de los que no pueden bajar y a quedarse levantados hasta mucho después de la hora de irse a la cama.

**Verano (Rebeldes):** En Verano los Ghille Dhu combinan la belleza de un extenso maizal con el aspecto de un cebo para sátiros. Por fortuna, poseen la fuerza necesaria para colgar a las cabras de los árboles cuando se han hartado.

**Otoño (Gruñones):** En Otoño los Ghille Dhu son más sabios y más reflexivos. Sus pensamientos se concentran en el próximo invierno y en la





necesidad de completar sus tareas antes de que les llegue el momento.

**Afinidad:** Naturaleza

## Privilegios

### Todos los Aspectos

**Obsequio de la Naturaleza** – Un Ghille Dhu puede cosechar Glamour de la naturaleza al igual que lo hacen los Nunnehi

### Sólo Primavera

**Gira la Ruleta** – Los Ghille Dhu jóvenes pueden volver a efectuar cualquier tirada, sin gastar un punto de Fuerza de Voluntad, una vez por Historia.

### Sólo Verano

**Rosa y Roble** – Los Ghille Dhu no son sólo hermosos, sino también fuertes. Ganan un punto de Apariencia y Fuerza, incluso aunque esto aumente su puntuación por encima de cinco. Este privilegio es efectivo tanto en la forma feérica del personaje como en la mortal.

### Sólo Otoño

**Sabiduría de la Edad** – Los Ghille Dhu ancianos tienen un contacto místico con el Ensueño y sus ciclos. Una vez por Historia, un Ghille Dhu puede hacer una pregunta concerniente a los duendes. Esto debe hacerse en un lugar natural, como algún sitio donde se pueda cosechar Glamour. (¡No en una maceta de un centro comercial!) Una tirada exitosa de Fuerza de Voluntad les concede una respuesta del Ensueño. Una simple pregunta de "sí o no" tiene una dificultad de grado siete; preguntas más complicadas tienen mayor dificultad. Un fallo significa que no se darán más respuestas sobre ese tema en particular, sin importar lo bien que estén formuladas las preguntas. En general, esta habilidad puede ser utilizada una vez cada ciclo lunar. La dificultad se incrementa en uno por cada uso adicional.

## Esteriotipos

**Boggans:** Más sabios de lo que el resto piensa, pero demasiado preocupados por las cosas materiales.

**Eshu:** Sabios, pero perdidos.

**Nockers:** Simples y ruidosos. Padecen del mismo mal que los boggans.

**Pooka:** La encarnación de nuestra primavera.

**Redcaps:** La bestia también forma parte de la vida.

**Sátiros:** Demasiado pendientes de la primavera y el verano de la vida.

**Selkies:** Diablillos del mar, conservan los lazos con la naturaleza que nosotros no podemos recordar.

**Sidhe:** A menudo, los mejores llegan lejos.

**Sluagh:** En la oscuridad de sus agujeros, ¿les satisfacen sus secretos?

**Trolls:** Son lo que los sidhe han olvidado.

Se dice que utilizar esta habilidad en exceso es extremadamente peligroso, y el resultado es la desaparición repentina del Ghille Dhu que se atreva a desafiar esta tradición.

## Flaquezas

**Beso del Invierno-** Un Ghille Dhu que sufre Muerte Quimérica envejece automáticamente hasta su siguiente aspecto. Además, cada vez que el personaje adquiere un punto permanente de Banalidad, debe efectuar con éxito una tirada de Glamour (de la misma dificultad que su actual nivel de Banalidad) o pasará al siguiente aspecto. Este rápido envejecimiento sólo afecta a su semblante feérico, no a su forma mortal. Si el aspecto feérico del changeling ya es Otoño, el ser feérico muere. No existe manera de que un Ghille Dhu se recupere. El espíritu del duende se marcha, hasta que renazca en otro cuerpo.

*“Decís que estáis atrapados en la rueda de la vida, del mismo modo en que el cadáver de un perro se engancha en las ruedas de vuestros coches. ¿Cuándo lo comprenderéis? ¿Cuántas veces tengo que enseñároslo con mi muerte? Nosotros somos la rueda. Observad. Sed. ¡Aprended!”*



# KORRED

Ellos son los guardianes de los secretos, los protectores de la tradición feérica de la que son a la vez la memoria y la encarnación. Un Korr posee numerosas facetas, puede ser un hábil conversador, un bromista itinerante o el garante de un antiguo pacto. Pero a pesar de su particular despreocupación, un Korr siempre inspira confianza. Nada es más importante para un Korr que su discurso, raros son los que han sido capaces de pillar a uno en una mentira flagrante. De todas formas nadie está tan loco como para creerse todo lo que dice un Korr. Mienten por omisión, sus informaciones dependen del contexto, quidproquo, pues en efecto, los Korred han elevado la técnica de la manipulación de la verdad al nivel de arte, pues consideran que todo vale para engañar a una víctima si es necesario. Una leyenda asegura que los Jesuitas fueron aconsejados por un viejo Gruñón Korr que había sido expulsado de entre los suyos debido a una mentira insignificante.

Debido a su naturaleza, los Korred son el sueño ideal de los Sidhe. Estos últimos inspiran respeto natural y a nadie se le ocurriría la idea de un Korr que apoye ideas reformistas. Esta postura hace a los Korred el blanco de las chanzas y sarcasmos de otros linajes, que afirman que estos changeling no pueden vivir más que en una situación de servidumbre, algo que no preocupa a los Korred... al menos mientras sus detractores sean más numerosos y mejor armados que ellos. Además, entre los secretos conocidos por los Korred, se habla de una maldición de efectos poco gratos para quien los dañe, de modo que es preferible aceptar a los Korred tal como son y no tomarse demasiado en serio sus críticas. Su saber y su memoria son remarcables y a menudo se les encuentra en las cortes nobles en el papel de chambelanes, jueces o magistrados. El consejo de un Korr, apoyado por el recuerdo de numerosos precedentes, a menudo influye en el reglamento, normas y litigios de una corte.

Fieles a costumbres ancestrales olvidadas por todos, a veces los Korred son difíciles de entender. Son constantes tanto en la amistad como en el amor, pero es perfectamente posible ofenderlos o hacerse un enemigo mortal al violar una prohibición cuya existencia se ignora. Sin duda es por esta razón que los Korred se han ganado la

reputación de ser individuos inestables, aunque en contraste son seguramente los más equilibrados de los Kithain, hasta el punto de no tomar ninguna decisión, salvo en raras circunstancias, sin haber previamente sopesado las consecuencias e implicaciones. Sinceros y honestos, procuran que sus interlocutores hagan gala de las mismas virtudes, y ¡ay de quien engaña a un Korr! porque la venganza será imprevista e implacable y a menudo mucho más dura que la ofensa inflingida.

Al igual que los Boggans, los Korred son incapaces de resistir la atracción de un secreto, tienen que conocerlo cueste lo que cueste. Asimismo los Korred han emprendido largas búsquedas generación tras generación con el fin de descubrir conocimientos ocultos o solucionar misterios insondables. Por la misma razón, un detective de este Kith conseguirá siempre solucionar un caso, aunque deba invertir todas sus energías y recursos en el proceso.

Entre los Korred, los secretos constituyen una moneda de cambio mucho más valiosa que los favores, y debido a que han sufrido tantos abusos en el pasado, no confían en las promesas de los demás Kithain.

Como ya se ha dicho, la imagen e identidad de los Korred a menudo están ligados a su ascendencia feérica, que es particularmente sensible a los asaltos de la Banalidad. Esto explica por lo que son reacios a aventurarse lejos del Ensueño sino es estrictamente necesario, y a menudo sólo se los encuentra en compañía de los Sidhe, que también son afectados por la misma vulnerabilidad. Sin embargo, a diferencia de estos últimos su pragmatismo y honestidad les protegen un poco mejor de los efectos de la Confusión, y a menudo permanecen más cuerdos después de una larga estancia en el Ensueño.

**Apariencia:** Los Korred son de pequeño tamaño y tienen vientres abultados. Son aficionados a los trajes de color ocre o verde y a menudo llevan sombreros puntiagudos de ala ancha que disimulan sus largas orejas puntiagudas así como sus cabellos espesos y oscuros. Su abundante vello facial les proporciona un gran complejo y los que no se afeitan con frecuencia a menudo llevan su barba y mostacho trenzados con pequeñas flores. Las mujeres Korred sufren





esta misma aflicción (aunque en una proporción menor), lo que para nada provoca el rechazo de sus contrapartidas masculinas. Sus mejillas coloradas y las arrugas de sus ojos y labios les dan un aire risueño, incluso aunque estén lanzando la peor de las maldiciones.

**Estilo de Vida:** Notario, jurista, juez, arqueólogo, detective, archivista, biógrafo, espía...

• **Infantiles:** En su aspecto Infantil es cuando un Korr es más bromista. Les encanta jugar con las palabras para engatusar a sus interlocutores diciéndoles la verdad, u obligándoles a repasar sus palabras. Estos Korred son los más peligrosos e irritables.

• **Rebeldes:** En esta edad, el Korr viaja a la busca de respuesta a sus preguntas y curiosidad, intentando conocer un secreto o encontrar un tesoro perdido. En este aspecto los Korred son más sociables y es el momento en que más busca la compañía de sus semejantes.

• **Gruñones:** En este aspecto el Korr es un pozo de sabiduría y el depósito de numerosos secretos, y también es muy sedentario. Generalmente su reputación basta para atraer a quienes buscan información confidencial, que pueden contar con que un Korr siempre recompensará generosamente cualquier servicio, en proporción a su valor. Los Gruñones nunca se afeitan.

**Afinidad:** Hada

## Privilegios

• **Testamento:** Desde su Crisálida el joven Korr hereda los secretos de sus ancestros. Se puede tratar del emplazamiento de un tesoro, del nombre verdadero de una criatura poderosa, la identidad de algunos hechizos, el punto débil de un monstruo quimérico o de un señor, un Encantamiento olvidado, la existencia de un pacto, un juramento o una deuda, etc. El jugador y el Narrador deben determinar el tipo de información de modo que la Crónica sea más interesante. Una vez por escena, el Korr puede hacer una tirada de Inteligencia + Mitología con una dificultad mínima de 8. Si la tirada tiene éxito, el Korr adquiere indicios confidenciales sobre la situación en la que se encuentra.

• **Equilibrio:** Aunque respetuosos con la Tradición, los Korred tienen el suficiente buen sentido como para no arriesgarse con los peligros del Ensueño y en consecuencia, su resistencia a la Confusión es superior a la de otros Kithains. Pueden permanecer durante largo tiempo en el Ensueño, sin que afecte a su equilibrio. El



## Esteriotipos

**Boggans:** Una desgracia para los Kithains. Me vuelven loco cuando limpian el polvo...

**Eshu:** Una fuente de conocimientos en apariencia inagotables. También tienden a meterse en cosas que no les incumben, aunque prestan más importancia a las palabras que a la verdad.

**Nockers:** Si su ingenio se dirigiera hacia cosas menos materiales, podrían hacer maravillas.

**Pooka:** ¡Mentirosos y perjuros! ¡Que los cuelguen a todos!

**Sátiros:** Demasiado inconstantes e inconscientes como para que se les pueda otorgar credibilidad.

**Redcaps:** Brutos vulgares sin ningún tipo de interés...pero mantienen a raya la población de Pooka.

**Sidhe:** Nuestros maestros y guías hacia la meta de la excelencia.

**Sluagh:** Nuestros primos lejanos y rivales en la búsqueda de conocimientos. Son casi tan buenos como nosotros encontrando secretos. Recuerda: "Casi".

**Trolls:** Protegen a las personas igual de bien que protegemos nuestros secretos, por lo que son nobles y dignos de confianza.

Narrador debe determinar con precisión las demás consecuencias de este don.

## Flaquezas

• **Verdad:** Los Korred no pueden mentir. Esto no significa que deban contar siempre obligatoriamente la verdad o que no puedan engañar a su interlocutor de alguna otra manera. Si desea mentir de forma indirecta, generalmente por omisión, un Korr debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Incluso si supera la tirada, el Korr no mentirá directamente o será víctima del ostracismo de los suyos. En contrapartida a esta desventaja, obtienen con facilidad la confianza de los demás Kithains.

• **La Maldición de la Banalidad:** Se trata exactamente de la misma Flaqueza de los Sidhe. Cada punto temporal de Banalidad se convierte en dos y todas las tiradas de Banalidad se hacen a un nivel mayor. También son propensos a la depresión, que bien superan intercambiando sus Legados o reafirmandose en los suyos propios.

*“¡Si hubieras prestado más atención a mis palabras, te habrías dado cuenta de que jamás dije eso!”*



# Morganed

(Los Nacidos en el Mar- Singular Morgan/Plural Morganed)

El Océano siempre ha fascinado y alimentado la imaginación de la humanidad. Todavía hoy sigue siendo un enigma, portador tanto de muerte como de maravilla y son numerosas las leyendas que dan testimonio de la existencia de hadas y changelings que habitan entornos acuáticos y marinos. Entre ellos se encuentran los Morganed, que habitan el Reino de las Mareas junto a las costas de Bretaña, y que entre las hadas marinas son las que más se implican en el mundo mortal. Lejos de la influencia de la corte del Rey Shaïl de Kevin, se dedican a sus propios asuntos dentro de sus grutas fabulosas o en sus palacios quiméricos bajo el mar. Desde la desaparición del Reino de Ys, los Morganed no han renunciado a los vínculos que los unen a sus gobernantes Sidhe, que gobiernan con cierta circunspección, temiendo una sublevación que los derribaría con tanta facilidad como un golpe de mar. Por otro lado el mar es un amante muy exigente...

Misteriosos e insondables como el elemento en que se desenvuelven, los Morganed poseen una naturaleza imprevisible. A menudo melancólicos, también son capaces de mostrar una cólera devastadora, legendaria entre los demás Kithain. Como la marea que avanza y retrocede eternamente, los Morganed pueden mostrarse muy testarudos, y su carácter suele ser tenaz y amargo. En contrapartida son fieles en su amistad y por lo mismo detestan a los traidores y perjuros...

Fascinados por la belleza de sus mujeres, son muy respetuosos con sus compañeras...pero también particularmente celosos. Quienes se arriesgan a seducir a una de estas seductoras náyades se exponen a la cólera de sus compañeros.

Dueños indiscutibles del océano, los Morganed defienden ferozmente su libertad y no aprecian demasiado a los mortales, a quienes consideran responsables de todos los males que afectan a los mares. A menudo los miembros Oscuros de este Linaje no dudan en atacar a los nadadores imprudentes para vengarse de todos los sacrilegios que la humanidad ha cometido a lo largo de los siglos. Defensores de su entorno, se involucran cada vez más en los asuntos de los hombres en lo que respecta a la defensa de los litorales y fondos marinos, amenazados por el turismo y la especulación inmobiliaria.

Cuando se encuentran entre las olas, los Morganed se muestran juguetones y lascivos. Les gusta tomar el sol, y pasan largas horas tumbados en bancos sobre las rocas que sobresalen en la costa, mezclados con los cangrejos y las gaviotas.

La posición del Reino de las Mareas en Francia ha proporcionado un papel político inesperado para los Morganed. Contrariamente a la mayoría de los demás changelings acuáticos, han conservado numerosos contactos entre los linajes que viven en la superficie, y no es raro que muchos tomen forma humana y aprovechen la noche para visitar tierra firme. Ferozmente independientes, se muestran muy desconfiados con los miembros de la corte del rey Shaïl por motivos desconocidos.

**Apariencia:** La piel de los Morganed es brillante con tonos verdes y azulados y una textura más o menos escamosa. Según sus cambios de humor su piel puede variar del color jade al azul grisáceo, que anuncia su cólera. De la misma manera sus cabellos pueden tomar tonos muy variados que van desde el negro al verde esmeralda. Sus ojos son grandes y dotados de una pupila vertical insondable.

Aparte de sus rasgos físicos, los Morganed carecen de miembros inferiores, reemplazados por un apéndice caudal flexible y dinámico, que se parece al de los tritones y sirenas.

**Estilo de Vida:** Marineros, pescadores, fareros, ermitaños, ecologistas, oceanógrafos, trabajadores portuarios...

- **Infantiles:** Muy juguetones, a los jóvenes Morganed les gusta tumbarse en los escollos bajo la mirada permisiva de sus mayores. Sus grandes ojos húmedos traicionan una curiosidad casi maliciosa y muy difícil de refrenar.

- **Rebeldes:** Habitados a vivir en comunidad y acostumbrados a actividades físicas muy duras, los Rebeldes se agrupan en bancos para jugar y viajar cerca de pescadores, surfistas y windsurfistas. Los chicos tienen una silueta esbelta y atlética mientras que las





chicas poseen pechos magníficamente proporcionados y una figura capaz de condenar a un santo.

- **Gruñones:** A medida que los Morganed envejecen, prefieren las profundidades oceánicas a la costa, y cada vez se les ve menos. Prefieren perderse en la contemplación de los misterios que existen bajo el mar en lugar de perder el tiempo en las fiestas que celebra la nobleza. Físicamente su piel se vuelve cada vez más escamosa y emiten un olor a mar cada vez más fuerte.

**Afinidad:** Naturaleza

## Privilegios

- **Nacido del Mar:** Los Morganed son criaturas acuáticas bien adaptadas a su entorno. La Dificultad de todos sus saltos se reduce en dos, siempre que se encuentren en una zona marítima adecuada y su velocidad de natación se multiplica por dos. Capaces de bucear a las profundidades, son capaces de aguantar la presión a razón de 25 m por punto de Resistencia. Bajo su apariencia humana son capaces de aguantar la respiración durante un tiempo igual a su Resistencia x 5 minutos. Los que se sumergen en las aguas del Ensueño son capaces de respirar normalmente y sin ningún límite temporal.

- **La Canción del Mar:** Tanto las mujeres como los hombres Morganed son capaces de atraer a los humanos. Los que entonan su canción, grave como las olas que baten las costas, fascinante como los vientos que vienen del mar, pueden atraer a los humanos en un radio de 50 metros x nivel de Manipulación, que pueden resistir con una tirada de Voluntad (dificultad 7) para evitar acudir con una fascinación cada vez más frecuente hacia su origen. El efecto de este poder se prolonga mientras la víctima no reciba ningún daño.

## Esteriotipos

**Boggans:** Laboriosos y trabajadores, atrapados por cadenas que ellos mismos se han puesto. ¡Harían mejor en romperlas y liberarse!

**Eshu:** Estos grandes viajeros probablemente han visto todos los mares del mundo. Sus historias nos encantan, y son bienvenidos en todos nuestros Lugares Encantados.

**Korred:** No sabemos casi nada de ellos. Se dice que son fieles y honestos, pero su discreción los hace sospechosos...

**Nockers:** A veces son irritantes y repelentes...pero son libres y no dudan en denunciar los defectos de los demás Kithain.

**Pooka:** Sus bromas son divertidas...y ni siquiera se detienen con nosotros. El problema es que no saben cuándo parar.

**Redcaps:** Acercarse a estos bravucones es difícil. Dejémosles tranquilos hasta que vengan a nosotros...

**Sátiros:** Son nuestros hermanos terrestres. Son apasionados y activos, como nosotros. A veces nos gusta encontrarnos con ellos en tierra firme y disfrutar de sus fabulosas fiestas.

**Sidhe:** Dejémosles gobernar, a nosotros nos quitaría demasiado tiempo para divertirnos...pero cuidado, si tienen poder en nuestros Feudos es porque así lo queremos.

**Sluagh:** Guardan numerosos secretos y conocen las respuestas a muchos misterios, pero no saben aprovecharlos. Además, nosotros somos igual de sabios y conocemos lo que ellos conocen ¿A quién es mejor acudir?

**Trolls:** ¡Me encantan estos valientes! ¡Parecen capaces de resistir hasta a las mareas más grandes!

## Flaquezas

- **Atado al Océano:** Los Morganed deben gastar un punto de Glamour cada día que pasen lejos del agua, a menos que puedan sumergirse durante al menos una hora en un baño de agua salada. Si el Morgan no consigue acceso a ningún tipo de agua, debe gastar dos puntos de Glamour.

*“¡Que la brisa del mar te acompañe en las alas del Ensueño, extranjero!”*



# NOCKERS

Los nockers son maestros artesanos. Su habilidad e inventiva son legendarias, igual que su cinismo y amargura. Por lo general 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 del 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 "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.

Los nockers son también individualistas extremos. Una vez uno de ellos ha escogido sus preferencias artísticas y artesanales, inmediatamente condena las de cualquier otro. Cuando trabaja, desarrolla un estilo de artesanía que define el trabajo como suyo. El intento de cualquier otro es inferior al suyo. Las creaciones de un nocker son la expresión de su identidad: si su trabajo no es bueno, él no es bueno.

Los nockers tienen otras debilidades, pero nunca las admitirán. Habitualmente anhelan una escapatoria para sus vidas defectuosas: la música, los tesoros e incluso el amor cortés les atraen. Las ambiciones incompletas avivan las pasiones que entierran bajo su trabajo. Los románticos se apenan por los nockers. Sus cínicas fachadas, dicen, ocultan el hecho de que nunca pueden alcanzar lo que realmente desean. De hecho, si lograran sus deseos, dejarían de ser tan atractivos. En cualquier intento de romance, un nocker resaltará los pequeños defectos de la relación hasta

que la magia se haya ido. La reparación es el único respiro en una vida atrapada en un mundo tan imperfecto. Los sueños lo son todo, la realidad es un desengaño.

Al seguir sus naturalezas obsesivas y apasionadas, los nockers se pierden en la creación. Sus mayores creaciones están en el mundo quimérico. No es sorprendente que destaquen en la creación de cosas que nunca podrían existir. Sus vidas mundanas nunca pueden reflejar la visión de su arte, pero no porque no lo intenten. Sea cual sea el medio escogido, se afanan en hacer sus sueños realidad.

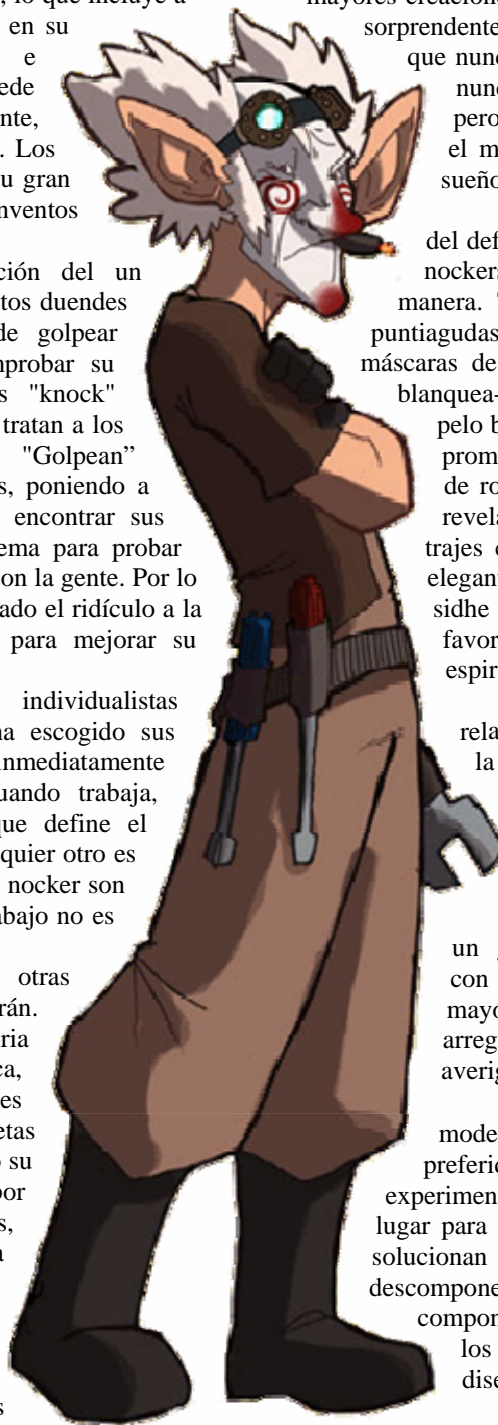
**Apariencia:** Aunque un tanto lejos del deformado estereotipo de las leyendas, los nockers son sin embargo grotescos a su manera. Tienden a tener la piel rojiza, orejas puntiagudas y dedos nudosos. Sus caras parecen máscaras de maquillaje escénico excesivo: rasgos blanqueados con narices y mejillas rojas. Su pelo blanco y translúcido enmarca unas cejas prominentes que coronan sus brillantes ojos de roedor. La inusual sonrisa de un nocker revela filas de dientes puntiagudos. Sus trajes cortesanos son normalmente pulcros y elegantes, siendo superados sólo por los de los sidhe en moda y complejidad. Los patrones favoritos de los nockers son los penachos, espirales y pliegues.

**Estilo de Vida:** Los nockers se relacionan mejor con las máquinas que con la gente, y se dirigen a cualquier sitio donde puedan hacer más trabajo. Las labores de programación ingeniería y mecánica son sus ocupaciones ideales.

• **Infantiles:** Llevan en su interior un geniecillo de perversidad. Trastearán con las máquinas hasta su destrucción. La mayoría desmontará las cosas mas que arreglarlas. ¿De qué otra manera vas a averiguar como funciona algo?

• **Rebeldes:** Se dedican al mundo moderno – los coches y ordenadores son sus preferidos. Todas las máquinas con las que experimentan parecen de segunda: siempre hay lugar para unas pocas "mejoras". Los Oscuros lo solucionan con más tecnología, los Luminosos descomponen los artefactos modernos en componentes clásicos. Sin importar su corte, los rebeldes son muy críticos con los diseños de otra gente.

• **Gruñones:** Lentamente pierden la paciencia y se la hacen perder a los demás. Se asientan





en posiciones de autoridad desde las que pueden volver locos a duendes más jóvenes con sus continuas críticas e interferencias.

**Afinidad:** Objeto

## Privilegios

• **Forjar Quimera:** Los nockers pueden crear sencillas quimeras inanimadas. Si un artesano tiene el conocimiento básico de cómo funciona un artefacto, puede concebir cómo construir una versión mejor. En general, su creación no puede incluir la electricidad, el magnetismo o reacciones químicas, aunque el Narrador puede permitir a los personajes nocker romper esta regla para artefactos extremadamente creativos.

Para crear una quimera, el nocker necesita material quimérico en bruto y una forja o taller de algún tipo. El proceso creativo se representa mediante tiradas extendidas de Inteligencia + Artesanía. La dificultad y el número de éxitos necesarios dependen del tamaño y complejidad del proyecto. Con cinco éxitos a una dificultad de 5, un nocker puede crear objetos sencillos (puertas, bates de béisbol), 10 ó más éxitos con una dificultad de 9 pueden dar como resultado objetos mayores o muy complejos (máquinas de asedio, lanzadores de cuchillos semiautomáticos, y similares).

Los nockers deben tener un cierto grado de privacidad cuando construyen quimeras. Aunque puede haber otros duendes presentes, un nocker no puede trabajar con materiales quiméricos en presencia de mortales.

• **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 exitosa de Inteligencia + Artesanía o Intimidación. La dificultad puede variar de 5 (para problemas sencillos, familiares) a 10 (una máquina compleja que está realmente haciendo el loco). Esto cuesta tiempo y un montón de hostilidad, pero los nockers generalmente tienen ambas cosas de sobra. Más de un motor calado se ha asustado tanto como para volver a funcionar correctamente, sólo con que un nocker le gruñera.

Además, los artesanos Luminosos y Oscuros pueden escoger diferentes especialidades durante la creación de personajes. Los Luminosos pueden elegir un artefacto anacrónico (molinos de agua, máquinas de vapor, sistemas de poleas) y tienen un -1 a la dificultad

## Esteriotipos

Sé paciente con Drago McHenry. Parece tener un pequeño problema con el Chevy del 57 del duque.

**Boggans:** ¡Ja! Se creen que son tan buenos en lo que hacen... Gente sensiblera y rústica. Si quieres algo bien hecho, hazlo tú mismo.

**Eshu:** Bla, bla, bla. Te llenan los oídos de historias de sitios que nunca verás. ¡Tramposos @#%&\*!

**Pooka:** ¡Frívolos! Pierden, su tiempo en bromas y sinsentidos. ¿Qué consiguen con ello?

**Redcaps:** Creo que puedo aguantarlos... hasta que se cabrean.

**Sátiros:** Parecen creer que la vida glamourosa significa dormir y emborracharse con vino. Se merecen lo que tienen; ¡Problemas!

**Sidhe:** Siempre me parecieron un poco distantes, ¡pero no voy a perder una buena comisión por ello!

**Sluagh:** Una panda de rarezas. La mayoría necesita tomar el sol. Además, claro, de una vida propia. ¿Qué es confiar?

**Trolls:** No son tan brillantes como se creen. Si quieres asociarte con trolls, asegúrate de estar en su lado bueno.

en cualquier tirada para arreglarlo, manipularlo o controlarlo. Los Oscuros tienen la misma bonificación con un tipo de arte-facto moderno o de alta tecnología. Este privilegio funciona normalmente incluso en presencia de mortales.

## Flaquezas

• **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 kármica por su problema de actitud. Sea lo que sea, cualquier cosa que cree un nocker tendrá una imperfección trivial (pero irreparable). Esto es una frustración constante para el artesano que la ha creado. Incluso aunque el nocker consiga cinco o mas éxitos en la tirada de creación (un éxito absoluto), seguirá quedando un defecto molesto y elusivo.

*“¡Si, eso lo que tú te crees! ¿Qué sabrás tú de @#%&\*? ¡No acepto consejos de alguien que huele tan mal como tú! ¡Ahora, deja de apestar el lugar o báñate en mi máquina fregadora-con-lejía!”*



# Oba

Desde hace más o menos un milenio, los miembros de la estirpe que visitan ñas tierras natales de los eshu suelen encontrarse en la corte de algún poderoso califa o matriarca con un rostro tan radiante como el amanecer y cuyas palabras chisporrotean de poder y autoridad. Estos líderes tienen el aspecto de eshu con el que la Estirpe está familiarizada, pero también poseen algo de diferente: sus ojos emanan un resplandor dorado, como si hubieran atrapado la esencia del sol, y su postura surgiera la fuerza de las montañas y la gracia de los ríos. Tal vez lo más extraño es que los eshu, que suelen parecer desafiantes y osados, tratan a estos gobernantes con una enorme deferencia, a veces rozando los límites de la servidumbre. En cuanto dejan de estar en presencia del califa, los eshu vuelven a ser los de siempre y se niegan a comentar nada sobre su reciente encuentro con el extraño gobernante. Si se les presiona un poco, lo único que dicen es que, de la misma forma que el amanecer le ofrece esperanza al mundo, estas visitas les sirven como orientación como orientación. Y durante siglos, eso es lo único que han sabido los otros miembros de la Estirpe, para su frustración.

Por supuesto, esto se debe a que los elegidos de Eshu no son estúpidos y saben muy bien como aprovechar una ventaja todo lo posible. Así, apenas han revelado la existencia de los obas a unos pocos. Simplemente, son demasiado escasos e importantes para la Tribu como para permitir que su existencia sea algo de dominio público, ya que sino los enemigos de los Elegbara intentarían destruirlos. Los obas son el corazón de la Tribu, la última línea de sangre que descende directamente del mismísimo Elegbara. Como tales, se les confían las responsabilidades más sagradas de la Tribu: ocuparse de las pocas tierras que la Tribu todavía puede considerar como su hogar y evitar que ésta se desintegre actuando de líderes y guías espirituales. Aunque puede que un eshu concordiano jamás vea a uno de ellos, o ni si quiera se entere de que existen, todo Elegbara siente la presencia de los obas en su corazón, y cuando uno muere, la Tribu entera se resiente. Los obas son lo más parecido a unos gobernantes que los

Elegbara estarán dispuestos a reconocer, incluso los Iku, y eso debería bastar para que los escépticos aprecien la importancia exacta que tienen en la Tribu.

Los jóvenes obas son prácticamente idénticos a los eshu corrientes, salvo por los ojos, que siempre brillan con un matiz dorado o plateado, dependiendo de si son de naturaleza Ojo o Iku. La mayoría nacen de familia noble y son criados preparándolos para ocupar el trono que les corresponderá algún día, aprendiendo las artes cortesanas de la guerra, la política y el liderazgo. Sin embargo, una cantidad cada vez mayor nace en circunstancias menos afortunadas y debe soportar años de privaciones y esquivar la Banalidad hasta que se hace evidente su verdadera naturaleza. Los obas son legendarios por ser auténticos torbellinos durante sus años de infantil y rebelde, compartiendo el mismo amor por la aventura y la debilidad por las apuestas que sus primos. Pero al final, sienten la necesidad de volver a las tierras donde nacieron. A su retorno, son acogidos por otro oba y celebran los ritos secretos de coronación, alcanzando finalmente su gloria máxima como líderes y guías espirituales de sus hermanos Elegbara.

La organización de los obas es, por decirlo de alguna manera, bastante informal; hay unas tres docenas de ellos con título, y se pasan la mayor parte del tiempo supervisando los asuntos cotidianos de sus tierras, tanto

los corrientes como los quiméricos.

A pesar de que las leyes que promulgan dependen muchísimo de si son Ojo o Iku, todos los obas son ampliamente respetados por su sabiduría, justicia y hospitalidad, y reciben gustosamente a los compañeros Elegbara que necesiten su ayuda, siempre que estos invitados cuiden sus modales y no tengan inconveniente en realizar algunas tareas domésticas. Lo más importante es que dos veces al año los obas se reúnen en secreto en un gran concejo para discutir cuestiones de importancia para el conjunto de los Elegbara. Estas reuniones duran hasta dos semanas, dependiendo de lo que haya por discutir y de lo rápido que se resuelva el debate. Al final del concejo, una votación simple decide qué acciones o qué palabras de sabiduría desean transmitir a los Elegbara respecto a los asuntos que los conciernen. Luego envían a emisarios de confianza para que transmitan sus decisiones a los cuatro vientos.





Para evitar ser detectados, los obas disimulan estos secretos con el aspecto de una nueva historia o de un fragmento de saber desenterrado para que los entrometidos no se enteren de la verdadera importancia del cuento. Todos los eshu reconocen intuitivamente que lo que están escuchando es importante, aunque puede que no sepan exactamente por qué hasta que se enteren de la existencia de los obas. Aunque la verdad es que no están obligados a acatar estos decretos, incluso los Iku más rebeldes como mínimo se los plantean en serio. Al fin y al cabo, se trata de la palabra del legado ancestral de la Tribu, y su opinión tiene un enorme peso.

**Apariencia:** A simple vista, los obas se parecen bastante a sus primos eshu: altos, esbeltos, graciosos, con orejas puntiagudas, aunque en ellos estas características se agudizan todavía más hacia la perfección, convirtiéndolos en seres casi dolorosamente hermosos de contemplar su aspecto feérico. Sin embargo, lo que más llama la atención son sus ojos: antes de adoptar un título, están meramente salpicados de oro o plata, pero cuando asumen su puesto, los ojos de un oba se convierten en esferas ligeramente brillantes, como soles o lunas en miniatura. Esta refulgencia también varía dependiendo de su humor, brillan con más intensidad cuando están enojados o excitados, y diluyéndose hasta un brillo contenido cuando están contentos o tranquilos. Aunque algunos obas ostentosos van vestidos lujurosamente, adornándose con la envoltura de la riqueza, la mayoría prefiere vestir con las ropas típicas de su tierra, con tal vez un par de pequeñas modificaciones para indicar su rango. Esto se aplica tanto a su vestimenta feérica como a sus costumbres mundanas, pero nadie confundiría a un oba con un plebeyo corriente. Basta con apreciar sus gestos para notare su ascendencia, una noble línea que se remonta, impoluta, hasta los albores del tiempo. Debido a la pureza natural de su línea de sangre, los obas sólo nacen en África, la India o en Oriente Medio.

**Nota:** Los obas se consideran como un linaje noble, como los sidhe; hace falta el Reino Hada de Noble Altanero para afectar con cantrips, incluso a los que no tienen título.

**Afinidad:** Escena

## Privilegios

• **Espíritu del Camino:** Idéntico al Privilegio eshu; es un reflejo de los años locos que disfrutaron los obas antes de asentarse y aceptar la responsabilidad. Este Privilegio se pierde de inmediato u para siempre cuando

el oba asume un título, siendo reemplazado por el Privilegio de Cargo de los Orishas.

• **Cargo de los Orishas:** Idéntico al Privilegio sidhe de Reverencia y Hermosura. Sólo lo reciben los obas que han adquirido un título legalmente y gobiernan un territorio reconocido por sus colegas. Hasta entonces, se los considera demasiado inmaduros como para recibir el honor de este poder, a pesar de la edad y la experiencia que tengan. Cuando un oba es considerado digno, el Privilegio es activado como parte de las ceremonias secretas requeridas para la coronación.

Los obas no pueden establecerse en tierras fuera de África, la India u Oriente Medio; cualquier intento por hacerse con otras tierras ha fracasado, y una vez incluso causó la muerte de una oba, ya que la propia tierra se rebeló y se la tragó de un bocado. Por esta razón, rara vez se encuentra a un oba fuera de sus tierras, a menos que se trate de una circunstancia extraordinaria.

Los obas no pueden fracasar en las tiradas relacionadas con Empatía o Liderazgo.

• **Relatar:** Igual al Privilegio eshu. Sus cuentos tienen un gran peso, ya que proporcionan sabiduría a toda la Tribu.

## Flaquezas

• **Temeridad** – Idéntica a la Flaqueza eshu; esta Flaqueza se pierde inmediatamente y para siempre en cuanto el oba obtiene su título, siendo reemplazada por Tierra Natal.

• **Tierra Natal:** Los obas están literalmente atados a las tierras que aman. Después de obtener su título, quedan ligados a la tierra que gobiernan y no pueden salir de ella o de su correspondencia en el Ensueño Próximo durante mucho tiempo, a riesgo de caer enfermos y desaparecer con el tiempo. Esta prohibición no incluye viajar por el Ensueño Lejano y Profundo, aunque a pesar de ellos los obas son reacios a salir de sus tierras por mucho tiempo, y no querrán hacerlo a menos que sea realmente necesario. Un oba puede estar fuera de su territorio como máximo un ciclo lunar completo. Más allá de éste, empezará a perder niveles de Salud a un ritmo de 1 por día, y no pueden ser curados de ningún modo hasta que el oba vuelva a sus tierras. Los obas notan este límite de tiempo de forma natural. Fuera de sus tierras, los obas sufren un +1 a la dificultad a todas las tiradas debido a su dolor y distracción constantes.

*“Nuestras palabras son las palabras de las piedras, y de los árboles, y de los ríos, y del cielo. Escuchamos a los orishas y luego transmitimos su voluntad a nuestra gente. ¿Qué misión hay que sea más importante que proteger a tu propia familia?”*



# PISKIES

(Pisquis, sing. Piskey)

Solitarios y semi-nómadas, los piskies son un linaje incansable. Disfrutan estableciéndose en algún lugar durante unos pocos años, trabajando y entablando relaciones sociales tanto con mortales como con la Estirpe, y después yendo a buscar nuevas aventuras. Los piskies se encariñan especialmente con los niños, y tienden a ser amigos de los jovencuelos en necesidad de un compañero o un defensor. Los piskies se llevan bien con los humanos, en especial con los nómadas como ellos: Muchos prefieren vivir cerca de trabajadores migratorios, viajando con circos o colándose en trenes con los vagabundos. Los piskies se reconfortan al calor del Glamour de los mortales empapándose de nuevas imágenes y sensaciones, y los miembros de este linaje nunca se quejan por ropas andrajosas o cenas sencillas. Los piskies Luminosos creen en la bondad inherente de la mayoría de mortales y hadas; son confiados y quizá un tanto infantiles. Los piskies Oscuros son mucho más hastiados y cínicos, y nunca temen echar mano de su mordaz sarcasmo.

Son útiles como mensajeros y guías, y no se escabullen del trabajo duro; a menudo trabajarán junto con sus amigos mortales en los campos, huertos o canteras, prestos a subirse a un árbol o a arrastrarse a una grieta si es necesario. Los piskies pueden carecer de la elocuencia de los eshu y de la sabiduría de los sátiros, pero son afectuosos y fogosos miembros de las filas de los plebeyos.

Si estas hadas de amable naturaleza tienen algún fallo, se trata de sus dedos demasiado ligeros. Los piskies no pueden evitar coger una chuchería de un bolso abierto o una rebanada de pan fresco de un alféizar. Lo más chocante es lo distraídos que con respecto a todo el tema; olvidarán rápidamente que han devorado el almuerzo de otro, e incluso fingirán inocencia si son pillados con las manos en la masa. Los piskies Oscuros tienden a ser bastante quisquillosos y de mal respecto a este fallo de carácter.

**Apariencia:** La mayoría de los piskies son fáciles de descubrir por su precioso pelo plateado; tanto machos como hembras tienden a llevarlo largo, a menudo en trenzas. Los piskies tienen también una piel marrón aceituna que se hace más escarpada,

estriada y curtida por la intemperie con la edad. Tienen los ojos grandes y luminosos, normalmente grises o verdes, y sus orejas son grandes y en punta. Los miembros de este linaje varían en altura de metro treinta a metro sesenta, normalmente con estructuras físicas sólidas y musculares. Los piskies tienden a llevar varias capas de ropa, normalmente andrajosa, en tonos térreos como herrumbre, oro o musgo. La mayoría lleva encima un juego básico de herramientas, un suministro de salazón y una chuchería o dos.

**Estilo de Vida:** Los Piskies tienden a frecuentar aquellos lugares en los que se pueda encontrar a nómadas como ellos; esto incluye comunidades de inmigrantes, estaciones de tren, aeropuertos, caravanas de gitanos y circos. A menudo un piskey en su forma mortal se unirá a un grupo de trabajadores emigrantes o a un carnaval errante durante algunos años, asentándose en un lugar que le guste, y después marchándose con un nuevo grupo de trotamundos cuando se aburra. Los piskies son amistosos con todo el mundo y especialmente amables con los niños. Muchos niños pobres han tenido una buena comida en el estómago gracias a la generosidad de un piskey.

• **Infantiles:** Son bastante monos, con ojos brillantes y grandes sonrisas. Su piel es suave y se una versión más clara del color que luego tendrá en su vida. Desarrollan pronto su ansia viajera, y a menudo escapan de casa, para pánico de sus padres. La mayoría tiene un buen sentido de la dirección y vuelven sanos y salvos cuando están preparados, normalmente antes de la hora de cenar. Pero los infantiles Oscuros sienten pocos remordimientos en robar dinero de la cartera de papá o quedándose fuera de casa durante días.

• **Rebeldes:** Tienen pieles más oscuras, hoyuelos y las primeras arrugas de la vejez. Esta es la etapa más alegre de la vida de un piskey, cuando vagabundea libremente y sin preocupaciones y el mundo es su concha. Los rebeldes acostumbran a buscar grupos de mortales nómadas a los que ofrecer su amistad en esta etapa de sus vidas, y aunque se asientan en lugares que les agraden, estos períodos de tiempo suelen ser más cortos que los de los gruñones.

• **Gruñones:** También viajan un montón, pero sus permanencias en un determinado lugar suelen ser más extensas que las de los rebeldes. La piel de los piskies es ahora bastante oscura y rugosa, sus orejas tienen un penacho de pelo plateado, los machos





llevan barbas largas y sus espaldas están ligeramente curvadas por la edad y el trabajo. Pero los gruñones conservan ojos brillantes y afición por dejar que los niños y otros en apuros viertan sobre ellos sus problemas.

**Afinidad:** Actor

## Privilegios

- **Agilidad:** Todos los piskies suman uno a su destreza, incluso si esto eleva el rasgo por encima de cinco. Este privilegio tiene efecto continuo.

- **Lazos Humanos:** Los piskies son especialmente sensibles a las emociones de los humanos, en particular las de los niños. Al tratar con mortales, la dificultad de cualquier tirada de empatía se reduce en dos para los adultos y en tres para los niños, con una dificultad mínima de tres.

Los piskies son también increíblemente adaptables a su entorno, y no pueden fracasar en ninguna tirada de supervivencia.

## Flaquezas

- **Cleptomanía:** Si un piskey ve algo que excita su imaginación, sencillamente debe cogerlo. Fíjate en que el objeto no tiene por qué ser tremendamente valioso en términos humanos; un bonito pisapapeles podría resultar tan fascinante para un piskey como un reloj de oro. Parea resistirse a este impulso, el jugador debe pasae con éxito una tirada de Fuerza de Voluntad con dificultad ocho. La mayoría de los piskies Luminosos devuelven la propiedad robada sin rencores; con un piskey Oscura la cosa puede ser bien distinta.

## Esteriotipos

Tom Franklin comparte su comida y sus opiniones

**Boggans:** Gente maja, realmente útil y todo eso. Al igual que nosotros, parecen disfrutar de la compañía de los demás, aunque sus murmuraciones pueden llegar a cansar.

**Eshu:** Estos aventureros y narradores son compañeros deliciosos; aman los caminos y nunca rechazan la oportunidad de ver algo nuevo. Pero ten cuidado con su vena temeraria.

**Nockers:** Puede que algunos de nosotros tengamos lenguas afiladas, ¡pero caramba, las nuestras no tienen púas como las de los nockers! ¿Alguna vez se buscan sus propios gusanos? Lo dudo.

**Pooka:** Es muy divertido hablar con los pooka, pero estate listo para saltar al momento, en cuanto empiezan sus bromas. Los pequeños son tremendamente monos y proporcionan muchas horas de diversión.

**Redcaps:** Una vez vi una manada de perros locos, y que me parta un rayo si no me recordaron a los redcaps. Son locos peligrosos sin un solo hueso generoso y amable en todo su cuerpo.

**Sátiros:** Son cosas bonitas y, además, retozonas; cantan algunas de las mejores baladas de viaje que he escuchado jamás. Pero en muchas ocasiones no saben cuando tranquilizarse y tomarse un respiro.

**Sidhe:** Físicamente son perfectos, pero muchos de ellos no parecen darse cuenta de que hay un gran mundo más allá de sus castillos y sus fiestas. Esto es incluso más triste cuando te paras a considerar que puede que sólo tengan una oportunidad para vivir.

**Sluagh:** Aunque bastante egoístas y melancólicos, estos colegas a menudo desean compartir buenos cuentos. Nunca se sabe cuando puede venir muy bien tener a un sluagh como amigo.

**Trolls:** Los trolls son probablemente la gente más fiable que haya por aquí. No dejes que ese serio aspecto exterior te deje ver sus grandes corazones y férrea determinación.

*“¿Te he contado alguna vez aquella ocasión en la que fui contratada por el mayor espectáculo del mundo? ¿No? Muy bien, ten un poco de salazón y permíteme obsequiarte con el relato de Megan la Grande, Señora de la Cuerda Floja...”*



# pooka

(Puca)

Los pooka son de los más encantadores y amistosos de la Estirpe. Sin embargo, también son bribones, sinvergüenzas y traviesos, 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. Todo es impresionante para un pooka. Encuentran difícil tomarse la vida mundana en serio, y harán cualquier cosa para alejar la tristeza que conlleva. Si llevan una parte de esta tristeza en lo más profundo de sus corazones, tú nunca podrás saberlo. Las vidas de los pooka son un caos feliz y borroso. Persiguen a los abatidos casi con desesperación. Ninguna broma es demasiado baja si consigue una risa. La verdad es anatema para un pooka. Cualquier cosa que 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.

El mundo mortal es un misterio para ellos: son criaturas exóticas que comparten una afinidad primaria con los animales a los que se parecen. Son consumados cambiaformas, e incluso en su aspecto mortal siempre llevan algún signo de su alter ego animal. De hecho, un pooka puede adoptar la forma de su animal escogido. Esto aumenta sus oportunidades de hacer travesuras.

La afinidad animal de un duende a menudo estará vinculada a su entorno. Los pooka que viven en la ciudad suelen tomar las formas de perros, gatos o incluso ratas, mientras que los pooka rurales pueden imitar a caballos, lobos o liebres. La mayoría son mamíferos, pero hay unos pocos pooka aves

y reptiles. Los eshu cuentan historias de pooka leones, canguros y ornitorrincos, pero pocos les creen. Muchos creen, no obstante, que las historias de animales bromistas de todo el mundo están inspiradas sin duda en estas hadas.

A pesar de todas sus travesuras, los pooka tienen un fuerte sentimiento de nobleza. Los pooka Luminosos son amigos leales y valientes en la batalla. Si una de sus bromas causa un dolor real, lo lamentan sinceramente. Los Oscuros pueden ser malévolos y feroces, pero la mayoría hacen todo lo que pueden para encajar con sus hermanos Luminosos. En realidad, ¡su línea de bromas acaba en ocasiones haciendo ver que son Luminosos! Bandadas, rebaños y desfiles de pooka viajan Juntos realizando juegos y carnavales tanto para duendes como para mortales. Dondequiera que vayan, llevan la risa, el engaño y la confusión. Bienvenido al mayor espectáculo del mundo.

**Apariencia:** Sea cual sea la forma que escogen, los pooka son normalmente lindos. Aunque sus apariencias son múltiples (dependiendo de la naturaleza de sus afinidades animales) a menudo son peludos, con rasgos animales estilizados y hasta con orejas de animal.

**Estilo de Vida:** Ya vivan como actores, payasos, malabaristas, bufones de la corte o comediantes, los pooka se las arreglan de algún modo para vivir haciendo lo que les gusta. Quizá esa es la mayor broma de todas. Los Luminosos se ven atraídos por mortales prometedores que necesitan algo de ánimo, los Oscuros actúan como confidentes de aquellos que pueden asegurarles su supervivencia. En la ciudad, uno puede esperar verles en torno a universidades, parques o quizá en el barrio bohemio. En el campo, asegúrate de ser amable con los animales con los que te encuentres.

- **Infantiles:** Son angelitos, especialmente cuando creen que están a punto de descubrirles. Los infantiles Luminosos son como cachorritos juguetones, siempre causando problemas e intentando evitar el castigo. Los Oscuros son destructivos como alimañas, pero pronto aprenden el delicado arte de asegurarse de que riñan a los Luminosos.

- **Rebeldes:** Tienen un sentido del humor notoriamente crudo. Imagínate al payaso de la clase seduciendo a la chica de tu mejor amigo mientras coloca una bomba fétida en el sistema de ventilación de la escuela. Cuando sus bromas están funcionando realmente bien, tendrán incluso un brillo luminiscente en sus ojos. Ten cuidado cuando un pooka rebelde empieza a afilar sus garras.





• **Gruñones:** Envejecen con estilo. La mayoría adopta trabajos en los que los bufones puedan vivir con comodidad. Aunque su sentido del humor nunca desaparece, se hace más sutil. Los barbagrises pooka suelen preferir las bromas elaboradas, que pueden tardar semanas en orquestar con propiedad.

**Afinidad:** Naturaleza

## Privilegios

• **Cambiaformas:** Cada pooka tiene una afinidad con un animal de su elección. Cuando está a solas, puede transformarse en ese animal (o revertir a su forma) en un turno. Cambiar de forma cuenta 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 suelen ser más juguetones que mortíferos, hasta en combate.

Los changelings pueden reconocer la forma animal de un pooka en su aspecto mortal. En realidad no necesitan ver la forma animal para imaginársela: a menudo el pooka comparte algunas de las cualidades más significativas del animal. Un gato pooka, por ejemplo, puede lamerse los dedos tras cada comida, o ronronear cuando lo acarician. En su semblante feérico, puede que tenga orejas pequeñas y una larga cola ondeante.

• **Confidente:** El encanto innato de un pooka derriba incluso las barreras de la gente más fría. Si añadimos la curiosidad feérica a esto, se convierte en un confidente de primera. Una vez por conversación, un pooka puede tirar Percepción + Empatía (o Subterfugio) para hacer que un duende o mortal lo suelte todo, la dificultad es la Fuerza de Voluntad de su "víctima". Cada éxito permite una respuesta verídica a una pregunta personal.

Sin embargo, este no es un efecto instantáneo. Extraer la información requiere tiempo, esfuerzo e interpretación.

Un pooka nunca puede fracasar en una tirada de Empatía o Subterfugio.

## Esteriotipos

Contemplad la astucia y sabiduría de Runcible Shaw, cronista de eventos peculiares.

**Boggans:** Nunca están cerca cuando los necesitas. Y cuando están, ¡son tan quisquillosos! ¿Porqué el último que me encontré sólo me dio tres platos de postre?

**Eshu:** Quédate cerca de estos tipos y tendrás una vida bastante tranquila. No puedo pensar en una forma más segura de viajar a campo traviesa.

**Nockers:** Los nockers tienen una *joie de vivre* tan maravillosa... Oír cómo regalan nuestros oídos con sus grandes elogios por todo es una delicia. ¡Explícanos otra vez lo que dicen sobre los artesanos boggans!

**Redcaps:** Mmmm... toma. Enciende esta mecha y dásela a ese redcap de allí. Te estará muy agradecido. Te esperaré detrás de este troll.

**Sátiros:** Sus fiestas necesitan definitivamente a unos cuantos pooka para animarlas. ¡Adereza el ponche y mira como empieza la diversión!

**Sidhe:** Tan regios, Tan elegantes. Debe ser maravilloso ser el centro de tanta intriga y política.

**Sluagh:** Parlanchines y animados.

**Trolls:** Si alguna vez te metes en más problemas de los que puedes manejar, ponte detrás de uno de estos.

## Flaquezas

• **Mentir:** La gente puede confiar en un pooka, pero nadie en su sano juicio le creará. 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.

Distintos pooka tienen distintos estilos de mentir. Algunos pooka Luminosos siempre dicen lo opuesto a lo que quieren decir, mientras que muchos Oscuros dicen verdades aquí y allá a propósito para coger por sorpresa a sus oyentes. Los pooka Oscuros ocultan a veces sus mentiras con sumo cuidado- si un Oscuro pasa su tirada de Fuerza de Voluntad al inicio de una escena, puede mezclar verdades y mentiras a su antojo. Esto puede hacerle aun más peligroso.

*“Por supuesto, fue entonces cuando me di cuenta que debía salvarlos a todos. Es sorprendente lo que puede hacer el superpegamento a la vaina de una espada”*



# REDCAPS

Los redcaps son la materia prima de las pesadillas. Estos duendes monstruosos son temidos por sus molestos modales, y se divierten con el terror de los demás. Se dice que las pesadillas les dieron forma, y muchos de la Estirpe lo creen. Las hordas de 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.

Sin importar su afiliación, los redcaps se asocian a menudo con bandas locales dominadas por los suyos. Aunque los mortales pueden conocer a la banda bajo otro nombre, el grupo es conocido entre los duendes como corby. A la caída de la noche, el corby de redcaps asola el paisaje. Un corby es un espectáculo ambulante de rarezas, molestando y enervando a los mortales serios y tranquilos con los que se encuentra. Esparcir el caos y la destrucción son sus mayores ideales.

A diferencia de los trolls, los redcaps no intimidan a la gente con la fuerza bruta. La actitud es todo lo que necesitan. Una mala actitud es la esencia de ser un redcap, y la brutalidad de su semblante feérico así lo refleja. Los temperamentos violentos y sus atroces modales muestran su peor faceta, aunque pocos de ellos pueden apoyar su actitud con inteligencia. Los redcaps se rebelan contra cualquier figura de autoridad que no pueda halagarles o partirles la crisma. Se ven a sí mismos como los oprimidos, con lo que justifican toscamente su lucha sucia, su áspero desquite contra el mundo mortal, y sus vidas violentas

como matones. Si hay alguna cualidad que pueda redimir los negros corazones de estos bastardos, pocos Luminosos la han descubierto. Peor para los Luminosos.

Los Oscuros incondicionales admiran la determinación de los redcaps. Las baladas y canciones tradicionales hablan de héroes redcaps matando dragones y otras bestias que han amenazado a las hadas. No es sorprendente que los trovadores redcaps tengan sus propias versiones intensas de estas historias. Los fieros guardaespaldas redcaps son apreciados entre la Estirpe que puede ganarse su respeto, aunque es aconsejable que tales amos tengan curadores a mano.

El apetito de los redcaps rivaliza con su ferocidad. Renombrados por sus proezas alimenticias, los redcaps a menudo disfrutan de competiciones engullidoras que podrían hacer vomitar a un tiburón. A veces esto implica hasta comida. Algunos en la Estirpe se refieren a ellos como "bulldogs" o "pitbulls", y aseguran que la voluntad de un redcap es tan fuerte como su mordedura. Aquellos mordidos por los redcaps se estremecen con el recuerdo. En días pasados, estos duendes arrancaban partes del cuerpo de sus víctimas como trofeos y llevaban huesos como testimonios de su ferocidad. Las víctimas de tales ataques rara vez sobreviven a estas prácticas.

Los redcaps Luminosos son escasos, pero existen. Están en peligro, porque los redcaps Oscuros los desprecian y los cazan. Los discursos idealistas sobre la caballería de un redcap Luminoso a menudo los llenan de ira. Heroicos y resueltos, los redcaps Luminosos viven para la emoción de la batalla y para luchar contra enemigos imposibles. Esta es la razón por la que muchos de ellos mueren por bandas de Oscuros. Los afortunados sólo son mutilados antes de caer en el Legado Oscuro de la amargura y la ira.

Cada corby de redcaps tiene su propio idioma particular, y en el mundo mortal, cada banda lleva un nombre diferente. Algunos prefieren el anacronismo, viviendo como bandidos en los caminos y senderos. Muchos prefieren una vida más moderna, vagando por las calles en grupos. Sin importar sus preferencias, los redcaps se aseguran que todo el mundo conozca la violencia que pueden provocar.

**Apariencia:** Los redcaps tienden a una constitución sólida, con piel grisácea moteada y piernas gruesas y abiertas. Incluso los redcaps





Luminosos tienen ojos horribles, inyectados en sangre, narices esqueléticas y rostros rojizos arrugados. Lo peor de Todo son sus bocas espantosas, llenas de dientes amarillentos, torcidos y afilados que usan para morder y desgarrar.

**Estilo de Vida:** Cuanto más violento es el vecindario, más a gusto se encuentra el corby de redcaps. La idea de vivir fuera de una ciudad puede resultar aterradora para algunos. Dirigir una banda es un oficio respetable; unirse a una banda es a veces una cuestión de supervivencia. Aquellos que pueden encontrar tiempo fuera de sus corbys pueden trabajar como boxeadores, matones o artistas callejeros.

- **Infantiles:** Los redcaps son bravucones, y la tiranía del patio de juegos es su ley. Sus aficiones son más sádicas que mortíferas. El dolor de los demás los llena de alegría.

- **Rebeldes:** Son peores. Como gánsters, vándalos y alborotadores viven para arruinar las vidas del resto, incluso de la forma más simple. El piercing y los tatuajes son formas de arte competitivas entre ellos, y prefieren adornarse con agujas, cadenas, clavos y tornillos. El primer piercing de un redcap es un rito de iniciación, sin importar si ha dado o no su consentimiento.

- **Gruñones:** Se han ganado la admiración de la Corte Oscura, y piden respeto con la violencia, la arrogancia y las amenazas. Algunos pistoleros de banda cometen el error de desafiar a estos viejos bastardos, pero pocos sobreviven. Sus proezas en la batalla son realmente sorprendentes y totalmente despiadadas.

**Afinidad:** Naturaleza

## Privilegios

- **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 brutalmente afilados y duros como el acero; su sistema digestivo es (afortunadamente) un misterio. La mayoría prefieren la comida humana o animal, pero cuando el hambre acucia, cualquier cosa vale. Y quiero decir cualquier cosa.

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. Mantén las manos y los brazos siempre lejos de los redcaps.

En cualquier momento en que un redcap intenta usar este privilegio en combate, debe gastar un punto de Glamour, igual que si estuviera intentando comerse algo no comestible. El daño de base del mordisco de un



## Esteriotipos

No te muevas. Danny Sandbags, un escudero de Sir Du Bois, está a punto de darte su opinión.

**Boggans:** Si necesitas hacer la colada, busca a uno. La lástima es que se suelen asustar fácilmente con las manchas de sangre.

**Eshu:** Eres un estúpido si apuestas con un eshu. No obstante, tienen grandes historias sobre batallas.

**Nockers:** ¡Qué grano en el culo son esos tíos! Joder, joder, joder. ¡Les daré algo sobre lo que lamentarse!

**Pooka:** Mmmm... oh, perdona. Estaba pensando en aquellas trampas que puse.

**Sátiros:** Si estás buscando una bebida fuerte o una chica, esos chicos te echarán un cable.

**Sidhe:** Mantente alejado de los sidhe. Pueden parecer débiles, pero te convertirán en sushi con sus espadas. Y si azuzan el feudo contra ti... estás jodido.

**Sluagh:** ¿Y esos dicen que yo soy nauseabundo? ¿Has visto dónde viven los sluagh?

**Trolls:** Duros en la lucha. Estúpidos, pero duros. Tu mejor oportunidad es intentar superarlos en número.

redcap es Fuerza +2 (dificultad 5). Además, el redcap puede intentar seccionar la extremidad de un oponente. Cortar una extremidad con este poder requiere cinco éxitos en una tirada de Destreza + Pelea (dificultad 8), o tres éxitos si la víctima ha sido sometida a una presa primero. Este ataque inflige un mínimo de tres Niveles de daño si tiene éxito, además de cualquier daño conseguido en la tirada.

- **Acobardar:** Los redcaps pueden intimidar a cualquier cosa, incluso objetos imaginarios o quiméricos. Las dificultades de todas las tiradas de Intimidación se reducen en una. Una tirada con éxito hace que una quimera obedezca sin rechistar; las criaturas sintientes pueden resistirse con Fuerza de Voluntad (tirando contra una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del redcap).

Este privilegio funciona siempre con normalidad, incluso en presencia de mortales o seres sobrenaturales no encantados.

## Flaquezas

- **Mala Actitud:** A nadie le gustan los redcaps, ni siquiera a otros redcaps. Algunos feudos nobles intentan ignorarlos o matarlos como norma. Como parle de este estigma, sufren un +2 (o más) a las dificultades de cualquier tirada que implique una situación social que no sea de intimidación.

*“¿Estás intentando empezar algo conmigo? ¡Inténtalo, chico! ¡Je, je, je!  
¡Pintaré las paredes con tu sangre!”*



# Sacé

Los Sacé son un curioso linaje feérico de bromistas supersticiosos de Sudamérica, que comparten un rasgo inusual con las Selkies y las Doncellas Cisne, en el hecho de que su Glamour se encuentra contenido en un objeto, en su caso en sus gorros. Sin embargo, los Sacé no cambian de forma.

Los gorros de los Sacé contienen su esencia feérica y Glamour. Si los pierden, se los roban o son destruidos su situación es trágica. Un Sacé no puede utilizar su magia hasta que recupere su gorro y si ha sido destruido, entonces también pierde su naturaleza feérica. Quienes conocen el secreto de los Sacé en ocasiones han robado sus gorros y los han chantajeado. Además, mientras no recuperen sus gorros los Sacé sucumbirán lentamente ante la Banalidad.

El gorro de un Sacé es mucho más resistente de lo habitual, y sólo puede ser destruido con hierro frío o fuego. De hecho, el hierro frío no daña la forma feérica de los Sacé a menos que también dañe el gorro, aunque puede causar daño al cuerpo mortal.

Cuando un Sacé está cerca de la muerte, su gorro y el Glamour que contiene es traspasado a un recipiente digno. Tristemente, cuando un gorro es destruido los Sacé no pueden crear otro, ni tampoco pueden cambiar su aspecto.

Los Sacé son el epítome de los espíritus embaucadores y son infames por sus bromas elaboradas, y muy a menudo de muy mal gusto. En principio no quieren que nadie se sienta mal, pero por desgracia los Sacé no saben cuándo parar y pueden convertir la vida de una persona en un infierno sin siquiera darse cuenta. Nadie puede aguantarlos tras un tiempo, y eso es precisamente lo que los divierte. No hace falta decir que esta actitud no les proporciona mucho cariño entre otros Kithain o personas, y su compañía es insoportable salvo durante breves períodos. Realmente no pretenden causar daño ni problemas con sus bromas, pero están llenos de inocencia egoísta y ven poco más que la alegría que sienten al gastar bromas.

Supersticiosos en extremo, los Sacé temen romper tabúes, y se sienten aterrorizados si rompen un espejo, caminan bajo una escalera, un gato negro pasa delante de ellos, etc., además de ser afectados por muchas de las antiguas protecciones que supuestamente afectaban a las hadas, como los símbolos religiosos. Otros mitos locales que afectan a los Sacé es que no se atreven a cruzar cursos de agua corriente; si se arroja una cuerda llena de nudos el Sacé se sentirá obligado a detenerse y deshacerlos. También es posible apaciguarlos dejando detrás un vaso de cachaca o de algún licor o tabaco para su pipa.

Una vez cada año los Sacé se reúnen en una localización predeterminada para la Fiesta del Bromista, donde compiten por el título honorífico de Bromista Supremo. Durante dos días los Sacé se esfuerzan por crear la broma más compleja, elaborada y desagradable posible, causando

el caos entre la población humana local. En los últimos años esta reunión ha incrementado su importancia, atrayendo a notorios bromistas feéricos de todos los linajes el mundo, que los Sacé reciben con los brazos abiertos. Sólo es cuestión de tiempo antes de que terminen llamando la atención de los líderes feéricos locales o peor, de los cazadores mortales, y si alguien intentase acabar con la Fiesta del Bromista podría enfrentarse a una explosiva y más que posible represalia de proporciones épicas por parte de muchos bromistas enfurecidos.

**Apariencia:** Los Sacé tienen una apariencia única y sorprendente incluso entre las hadas. Su piel es oscura, con caras traviesas en su aspecto humano y feérico, pero lo más sorprendente de todo es que sólo tienen una pierna. No es que se la hayan amputado, sino que sus piernas se funden en una sola en su apariencia feérica. No hace falta decir que la mayoría de quienes los ven en su apariencia humana asumen que los Sacé son pobres idiotas que saltan continuamente con las piernas juntas. Sin embargo, si se ven obligados a ello, pueden caminar con normalidad y separar sus piernas en su aspecto humano, aunque es algo que no les gusta. Los Sacé nunca se separan de sus gorros o sombreros de tela roja, y como muestran debilidad por el tabaco, muchos fuman cigarros o en pipa.

**Estilo de Vida:** Tradicionalmente los Sacé disfrutaban de los entornos rurales y las aldeas pequeñas, viviendo y atormentando a los campesinos locales, pero con el crecimiento de las enormes y superpobladas ciudades sudamericanas, han sabido adaptarse rápidamente. Pueden ocultarse con facilidad en la jungla urbana, donde disfrutaban con tantas víctimas potenciales. Por desgracia para los demás Kithain también se han expandido con la emigración sudamericana y ahora también gastan sus bromas a las hadas de Norteamérica y Europa.

• **Infantiles:** Los pequeños Sacé son niños inquietos, ruidosos, vociferantes, hiperactivos e increíblemente curiosos. Siempre están metiendo las narices donde no deben, y especialmente donde no se les quiere, creando desagradables situaciones en el proceso.

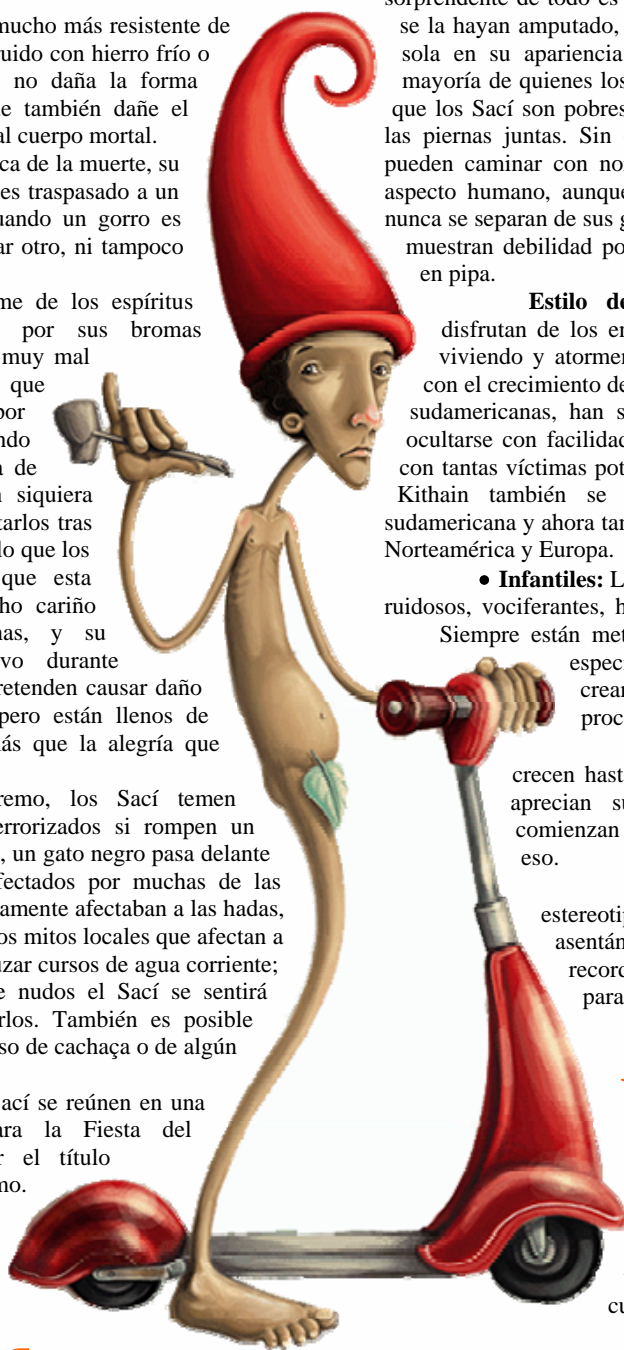
• **Rebeldes:** Poco a poco los Sacé crecen hasta darse cuenta de que pocas personas aprecian su retorcido sentido del humor, y comienzan a darse cuenta de lo divertido que es eso.

• **Gruñones:** Los Sacé son todo un estereotipo de Gruñones, “retirándose” y asentándose, y reuniéndose con amigos para recordar “los buenos viejos tiempos” y no paran de criticar a “la juventud de hoy”.

**Afinidad:** Actor

## Privilegios

• **Torbellino:** Con el gasto de un punto de Glamour los Sacé pueden adoptar la forma de un remolino de aire en miniatura con sus danzas, girando rápidamente, volando por el aire y atravesando cualquier obstáculo que el viento pueda





atravesar. Esta forma es inmune a todo tipo de daño físico, aunque sigue sufriendo daño químico, y sólo tiene fuerza para levantar polvo y hojas. El Sací no puede manipular nada mientras se encuentra en esta forma, pero tiene muchos usos. Deben invocar la Fantasía cuando se transforman ante un mortal. Es posible disipar este remolino arrojando un puñado de cuentas de madera en la corriente de aire y aprovechando su Flaqueza. Si el Sací no supera una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8), el remolino se disipa y recupera su forma normal.

- **Adivina, adivinanza:** A los Sací les encantan las bromas, chistes, acertijos y enigmas, cuanto más complicados, mejor. Nunca fracasan en una tirada de Enigmas, y consiguen un éxito adicional en cualquier tirada de Enigmas realizada con éxito.

- **Asustar a la Bestia:** Los Sací son especialmente hábiles asustando a los animales, provocando que los caballos tiren a sus jinetes, que las vacas dejen de producir leche, etc. Con una tirada de Manipulación + Trato con Animales (dificultad 6) y con un éxito pueden asustar a un animal. Los éxitos adicionales incrementan la intensidad del susto o extienden su duración.

## Flaquezas

- **Pata Coja:** Con una pierna sola los Sací sufren problemas físicos, sobre todo al desplazarse. En primer lugar, aunque pueden saltar a la pata coja a la velocidad del paso humano, son ligeramente más lentos 5/8 m + Destreza “caminando” y 10 m + (3x Destreza) “corriendo”. En segundo lugar no pueden realizar ninguna acción que requiera el uso de ambas piernas (como conducir un coche). Finalmente, sufren una penalización de +2 en todas las dificultades de acciones que requieren el uso de ambas piernas (como nadar, escalar, pelear, etc.).

Si se ven forzados a ellos, los Sací pueden caminar y utilizar las dos piernas de forma “normal”, pero si lo hacen ante algún tipo de testigo, en aspecto humano o feérico, ganarán 1 punto temporal de Banalidad.

- **Ecos:** Exactamente como el Defecto Sobrenatural de 3 puntos del mismo nombre (página 163 del manual de Changeling: el Ensueño). Los Sací se encuentran limitados por muchas antiguas prohibiciones. Además deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para romper cualquier superstición.

**Necesito mi Gorro:** Sin su gorro los Sací no pueden realizar ninguna magia excepto conseguir Glamour y su Privilegio de Adivina, Adivinanza. Sin embargo, su vínculo con el gorro es tan poderoso que pueden sentir su localización con una tirada de Astucia + Sagacidad (dificultad 7) o saber si alguien lo ha tocado o dañado. Además, cada 24 horas sin su gorro el Sací gana 1 punto temporal de Banalidad. Cuando alguien encuentra o roba el gorro de un Sací le puede pedir que realice una tarea sencilla –siempre dentro de lo posible. El Sací se verá obligado a realizar la tarea lo mejor que pueda, pero puede interpretar la tarea como quiera, siguiendo la orden al pie de la letra y tergiversando su espíritu. En cuanto complete la tarea el gorro regresará mágicamente a su propietario. Sin embargo, dependiendo del trato que haya recibido de su amo, un Sací esclavizado que recupere su gorro puede convertirse en un buen amigo o un enemigo terrible y despiadado.

## Esteriotipos

**Añangá:** Es divertido hacerlos rabiar y todavía más que otros tengan que aguantar su furia.

*¡Aaaaargh! ¡Os mataré a todos!*

**Boggans:** Tipos agradables, pero con demasiado buen humor. No tiene gracia si no se quejan de nuestras bromas.

*Son divertidos, pero nunca te dejarán trabajar en paz.*

**Botos:** Me encanta que se queden en los ríos. Nunca fueron muy divertidos y robarles el sombrero para revelar lo que son termina siendo aburrido.

*Ahora que se han ido, quizás podamos disfrutar de algo de paz. Sin embargo, es divertido verlos bailar con una sola pierna.*

**Curupira:** ¡Deberías verlos bailar cuando le prendes fuego a su pelaje! ¡Guauuuuuu!

*Sus bromas a menudo son estúpidas y peligrosas. ¿No tienen nada mejor que hacer?*

**Eshu:** Cuentan historias muy buenas, pero no saben apreciar un cojín pedorreta bajo el culo del narrador.

*Serían un público estupendo si se callaran y dejaran de trastear en todo.*

**Nockers:** ¡Estos tipos son muy divertidos! Son fáciles de provocar y cuando se enfadan te partes de risa.

*¡Cabrones, hijos de puta, %\$ ♦\*!*

**Pooka:** Amigos de verdad y buenos competidores.

*Estos tipos son geniales –y es fácil hacerles la zancadilla...*

**Redcaps:** Puedes hacerles bromas, pero es peligroso. Hazlo desde una distancia segura si valoras tu pierna.

*Estos charlatanes no saben muy bien. Irritantes como un grano en el culo.*

**Sidhe:** Estos nobles estirados te inspiran las mejores bromas pero resulta todo un desafío hacerles quedar en ridículo. Son taaan serios...

*¡Ahg! ¿Quién los ha invitado? ¡Y eso que creíamos que los Pooka eran molestos!*

**Sluagh:** ¡Un día haré que uno grite hasta echar los pulmones!

*Evita a esos estúpidos bromistas. Son extremadamente irritantes.*

**Trolls:** Poner su paciencia a prueba es un desafío de verdad...

*Raramente pierdo la paciencia, pero estos bufones lo están consiguiendo. Lo están consiguiendo...*

*“¡Ja,ja,ja! ¡Esas gallinas no volverán a poner huevos en semanas! ¡Chico, qué cara de idiota se te ha quedado! ¡Ja, ja, ja!”*



# 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 comedimiento. Una cabra le dirá alegremente a un redcap dónde puede encajar su hacha y luego alejarse galopando sin cabeza. 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 y rosas. 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. Al vivir sus vidas al límite, se embarcarán en otra infame juerga carnal. A menudo llevarán a sus compañeros intelectuales con ellos en un esfuerzo por ampliar sus horizontes.

Aunque son muy afables, los sátiros también pueden ser bastante exclusivistas. Sus bandas de linaje, llamadas tragos, son como grandes familias. Los amigos y amantes, compañeros de juegos y enemigos, pueden ir y venir, pero los tragos persisten. Si un sátiro muere o cae bajo la Banalidad, su trago realiza un despertar épico con canciones sin fin y danzas frenéticas. Separar a una cabra de su trago es casi imposible. Sólo el peor de los crímenes podría llevarle al exilio.

La verdad no es nada para ellos sin la belleza, y tienen predilección por las cosas preciosas. Sin embargo, no son materialistas: es más fácil para ellos coleccionar personas con las que jugar hasta que se

sienten satisfechos. Esto puede resultar difícil si el compañero de juegos se siente unido a ellos. Al igual que los sátiros son muy buenos con las ideas, los sentimientos son un misterio para las cabras.

Las pasiones de los sátiros corren a menudo sin freno porque no saben cómo controlarlas. Un sátiro Luminoso puede intentar entender a un amante despechado, pero nunca puede siquiera imaginar la razón de su dolor. Un sátiro Oscuro siente piedad de su amante, pero luego la Estraga libremente al servicio de su pasión. De cualquier modo, esto puede ser peligroso. Cuando la Canción de Pan está en juego, el caos fluye libremente y la mañana siguiente puede resultar fatal. Al responder a la llamada de la pasión, los sátiros siguen su propia sabiduría.

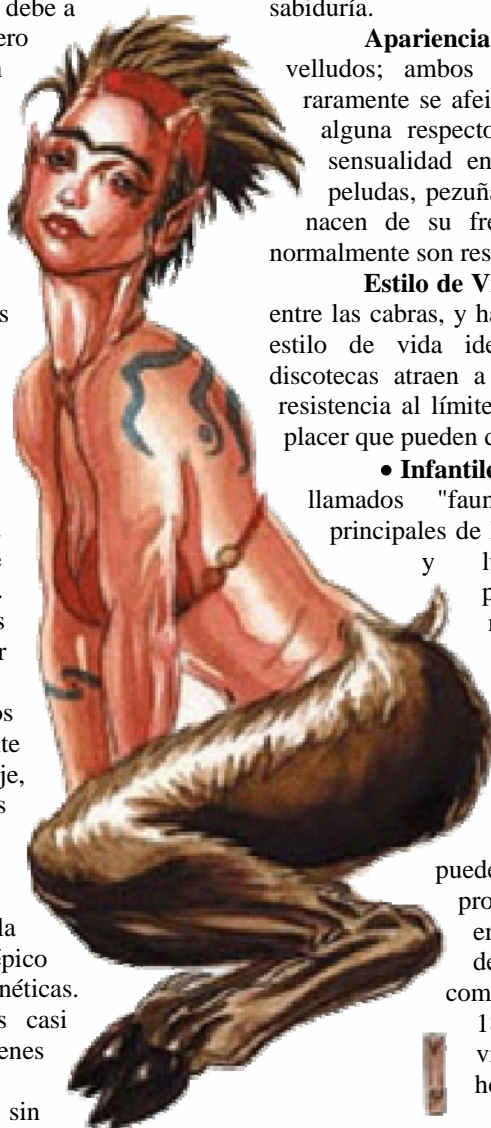
**Apariencia:** Los sátiros son delgados y velludos; ambos sexos llevan el cabello largo y raramente se afeitan. Las cabras no tienen vergüenza alguna respecto a sus costumbres, y aprecian la sensualidad en todas sus formas. Tienen piernas peludas, pezuñas de cabra y pequeños cuernos que nacen de su frente. Las pocas ropas que llevan normalmente son resistentes y fáciles de quitar.

**Estilo de Vida:** La música es una pasión común entre las cabras, y hacer de ella una forma de vida es su estilo de vida ideal. Lagares, destilerías, bares y discotecas atraen a los rebaños de sátiros. Llevan su resistencia al límite, y se esfuerzan por extraer todo el placer que pueden de la vida.

• **Infantiles:** Los sátiros infantiles también son llamados "faunos". Aprender las habilidades principales de la vida -como cantar, música, correr y luchar- son sus principales preocupaciones. Sus interpretaciones musicales son normalmente exquisitas. Los infantiles tienen pequeñas protuberancias blandas en vez de cuernos.

• **Rebeldes:** Son la propia esencia del caos feérico: lascivos, incontrolables y salvajes. Come, bebe y diviértete, porque puede que mañana seas viejo. Cada par de protuberancias crece para convertirse en cuernos. El tamaño de los cuernos de los varones es fuente de orgullo, así como el centro de muchas bromas. Unos 18 cm son la media del despliegue de virilidad varonil; los cuernos de las hembras son algo más pequeños.

• **Gruñones:** Buscan la sabiduría para escapar de la tristeza de su juventud perdida. Aunque disfrutan de una buena bebida y de un debate animado, saben que sus mejores años quedan





atrás. Cuando la tristeza de un barbagrís se vuelve demasiado grande, su trago se lo lleva para una última juerga épica: el gruñón muere al amanecer del día siguiente. Los cuernos de un sátiro barbagrís son impresionantemente grandes, y a menudo se curvan hacia atrás sobre la cabeza como los de un carnero.

**Afinidad:** Hada

## Privilegios

- **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.

Después de una o dos horas, la Banalidad de aquellos que están en el área desciende lentamente. Todo el mundo implicado, mortal o no, ve su Banalidad permanente reducida en 1 mientras los sátiros sigan actuando. Los tragos pueden combinar sus esfuerzos para hacer descender aún mas la Banalidad. Cada sátiro que alimenta el fuego puede disminuir la Banalidad temporal de los asistentes en 1 hasta un mínimo de 2. Estos efectos sólo duran mientras los sátiros siguen tocando. La Banalidad perdida vuelve a un ritmo de un punto por hora.

- **Resistencia Física:** Todos los sátiros suman 1 a su Resistencia, incluso si esto la aumenta por encima de 5. Esta bonificación es efectiva en todo momento. Cuando invocan a la Fantasía y asumen su forma feérica, o cuando no están en presencia de mortales o de no encantados, sus patas de cabra les llevan a velocidades sorprendentes. Cada turno pueden moverse 2 metros + tres veces su Destreza.

Sin importar la forma los sátiros no pueden fracasar en tiradas de Atletismo.

## Esteriotipos

Toma otra copa mientras Gregorius Galli te habla de la Estirpe

**Boggans:** Trabajan duro, pero la comodidad es su mayor objetivo. Supongo que es la vida que quieren. Pero no creo que valga la pena.

**Eshu:** Sí, sus historias son magníficas, pero su conversación es aún mejor. Habla con uno sobre sus viajes, y aprenderás un montón.

**Nockers:** Su cinismo no dura para siempre, y si están trabajando en algo se dejarán la piel en ello.

**Pooka:** Excepto por sus molestas bromas, pueden ser útiles si sabes cómo manejarlos.

**Redcaps:** Qué vergüenza. Piensan que conocen la pasión, pero sólo conocen la anarquía.

**Sidhe:** Nunca los entenderé. En un momento son frágiles y delicados, y al siguiente son grandes héroes. Qué raros.

**Sluagh:** Su sabiduría es oscura y dolorosa. Por desgracia están demasiado atrapados en su tristeza como para ver las verdades de la vida.

**Trolls:** ¿Quieres ver nobleza? Sé testigo de la devoción y el honor de un troll.

## Flaquezas

- **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 explotan en un torrente de furia o en un mar de lágrimas. Más aún, en las raras ocasiones en que intentan resistirse a la tentación, las dificultades para todas las tiradas de Fuerza de Voluntad aumentan en dos.

*“Oh, sí, toda la sabiduría se halla en la pasión. Por cierto, tus ojos son encantadores a la luz del fuego...”*



# Selkies

Si bien los selkies no intervienen activamente en la política de Goldengate, en gran medida forman ya parte de ella. Tanto el mar como la bahía son partes vitales de la economía de las ciudades, y rara vez se toma una decisión sobre ellos sin que el pueblo foca tenga algo que ver.

Los selkies no son hadas de Tierra (boggan, redcap, sidhe, etc.) ni de las Profundidades (sirenas) sino de la siempre cambiante línea entre la costa. Además, se encuentran atrapados entre dos formas, la de foca y la humana, nunca en una u otra solamente.

Los selkies son seres de contradicciones, pragmáticos, pero también juguetones, tímidos y habladores. Tienen un comportamiento muy sexual, pero no practican la lujuriosa promiscuidad de los sátiros ni el amor cortés de los sidhe. Un selkie se siente atraído por la sensualidad y por el romanticismo, pero una vez escoge un compañero, seguirá con él hasta que sienta la llamada de otro amor o de su otra naturaleza. Un selkie es humano y foca a la vez, y si se alejase mucho de la costa enfermaría, y su parte feérica moriría.

Al contrario que los pookas, o incluso que cambiaformas como los hombres lobo, los selkies son cambiapielos. Cuando uno de ellos adopta forma humana, deja de lado físicamente su piel de foca. Las pieles de los selkies, como todas las cosas de las hadas, tienen Aspectos mortales, apareciendo como cualquier cosa desde cinturones de piel, collares o incluso trajes de baño. La piel de un selkie contiene su Glamour, así como su esencia feérica. Si un selkie pierde su piel, se la roban o se la arrebatan por la fuerza, no podrá usar ningún tipo magia hasta que no la recupere. Si alguien destruye la piel de un selkie, la parte feérica de éste morirá (y quizá también la parte mortal, ver más abajo). Por suerte, las pieles de selkie son algo resistente, y la vida y el Glamour que hay en ellas sólo pueden ser destruidos por medio (le hierro frío o fuego. El hierro frío no daña la esencia feérica de un selkie, salvo que dañe directamente su piel de foca, aunque el hierro frío puede hacer todavía un daño considerable a su forma mortal.

Cuando un selkie muere, su Glamour (y su piel) pasan a otro humano con sangre de selkie en sus venas.

Los selkies prefieren a la familia y a aquellos con un gran amor por el mar para escoger a quienes se convertirán en Kithain. El nuevo selkie pronto aprende el truco de cambiar de piel, así como la manera de pasar el Glamour a una piel de su elección. En raras ocasiones, una foca descendiente de un selkie aprende el truco de quitarse la piel. Estos selkies son recibidos con gran alegría, no sólo por su rareza, sino porque su salida del agua crea otra piel de foca que ayuda a mantener vivo el Glamour del linaje.

**Apariencia:** En forma humana, los selkies son delgados y atractivos, y los únicos rasgos que los delatan son sus largos ojos líquidos, y sus pies y manos palmeadas. Ante una Sagacidad feérica, estos rasgos se muestran más exagerados, y los selkies tienden a dejar caer gotitas de agua allí por donde van. Su Aspecto, en forma de foca, es el de una foca normal de puerto, o foca arpa, aunque quienes tienen vista de Hada pueden ver a través de este disfraz con una tirada de Astucia + Sagacidad (dificultad 6).

**Estilo de Vida:** Los selkies sólo se encuentran en las costas. En los días antiguos, solían trabajar como marineros o pescadores, pero los tiempos modernos han hecho que practicar surf, tomar el sol y bañarse en la playa sea mucho más popular. Esto, claro está, cuando no pasan toda la vida como focas.

- Los **infantiles** son alegres y juguetones; toman el sol en playas y juegan a lo largo de la orilla. Selkies de más edad suelen vigilar a estos cachorros y a menudo les animan a quedarse en casa, siempre que esta sea apropiada (cerca del océano y con un acceso fácil a la playa).

- Los selkies **rebeldes** recorren la línea de la costa, con su familia humana y su familia foca. Los romances del tipo “una chica en cada puerto” no son raros, aunque suelen ser relaciones largas, no del tipo “una noche” que prefieren los sátiros.

- Los **gruñones** son escasos entre los selkies. Cuando un selkie se da cuenta de que se está volviendo demasiado Banal, generalmente pasa su piel de foca (y su Glamour) a algún heredero más joven y vital.

**Peculiaridades:** Los selkies son cambiapielos. Un selkie cambia de su Aspecto humano al de foca





cuando se pone su piel y se sumerge en el agua. Es un cambio automático que no requiere tiradas ni gasto de Glamour. Si un selkie quiere recuperar la forma humana, debe soltar la punta de su piel (desabrochar un botón, el traje de baño, etc.) y salir a la superficie del océano. Sin su piel, un selkie no puede adoptar su forma de foca ni realizar ninguna magia changeling aparte de la Sagacidad o de sus Privilegios. No obstante, la conexión entre un selkie y su piel es tan fuerte que le permite sentir su localización exacta con una tirada de Astucia + Sagacidad (dificultad 7). Y como la piel de foca es en realidad parte de su piel, el selkie puede sentir si ésta es tocada o sufre daño.

**Afinidad:** Naturaleza

## Privilegios

- **Belleza animal:** Todos los selkies tienen un magnetismo animal natural, que incrementa su Carisma en +2, pero sólo en relación al otro sexo (o a aquellos atraídos por su sexo) y sólo en situaciones en las que el magnetismo animal se aplique. La Belleza animal ayuda a la Seducción y al Liderazgo, pero tiene pocos usos a la hora de la Intimidación o del Subterfugio.

- **Gracia del Océano:** Un selkie puede reducir la dificultad de cualquier tirada de Destreza en dos cuando está en el agua, y además no puede pifiar ninguna tirada de Nadar, ni siquiera en forma humana. La dificultad de cualquier tirada de Destreza se incrementa en uno cuando están en tierra firme.

## Flaquezas

- **Nostalgia de la orilla del mar:** Los selkies son criaturas costeras. Por cada día que un selkie pase lejos de la orilla del mar ganará un punto de Banalidad temporal, hasta que su Banalidad supere su Glamour y olvide que es un selkie. Un selkie puede borrar esta Banalidad (incluso la Banalidad permanente) pasando un día en su otra forma por cada punto ganado, pero los selkies que pierden su naturaleza feérica debido a la

## Esteriotipos

**Boggans:** Ellos aman sus obras como nosotros amamos al mar, pero son más chismosos que las sirenas. La vida hay que vivirla, no pasársela hablando de la manera en la que los demás la viven.

**Eshu:** Fabulosos narradores y viajeros, pero pocos han contemplarlo la belleza que hay bajo la superficie.

**Nockers:** Son los mejores a la hora de arreglar el motor de tu barco o una vela, pero ¿y qué? Hay docenas de humanos igual de listos.

**Pooka:** Mira, ellos cambian de forma, nosotros, ele piel. Hay una gran diferencia entre las dos cosas. Y hay mejores pasatiempos que dedicarse a molestar a los sidhe.

**Redcaps:** Son tiburones que caminan a dos patas y llevan pequeños sombreros rojos.

**Sátiros:** ¿Por qué no se compran una muñeca hinchable? Tal y como hacen el amor, no habría mucha diferencia.

**Sidhe:** Los únicos changelings más pagados de sí mismos que ellos son las sirenas, aunque los sidhe se morirían si llegaran a enterarse.

**Sluagh:** Así que quieren ser misteriosos. Déjales.

**Trolls:** No hay razón para que luchen por los sidhe, ni para que luchen por nadie. Unos pocos son lo bastante listos para haberse dado cuenta.

separación con la costa solo pueden ser despertados por la fuerza colocándoles en sus pieles y arrojándoles al agua. Este brusco cambio corre el riesgo de provocar Con fusión, aunque a menudo es la única terapia que funciona. Por desgracia, incluso esto es a veces insuficiente...

- **Piel de foca:** Si la piel de foca de un selkie es destruida, su yo feérico queda destruido para siempre. Además, el mortal que queda en su lugar debe hacer una tirada de Resistencia (dificultad 8). El fallo significa que el personaje entra en coma; una pifia indica la muerte.

*"Lo siento, amor mío. Tengo que irme. El mar me llama. Pero volveré, te lo prometo."*



# SIDHE

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 encantaban y aterraban 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 fríos 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, y costosos. Tal pasión tiene un precio, no obstante. Hasta los héroes 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.

La bendición y la maldición de los sidhe es la de vivir más profundamente en el mundo del Ensueño de lo que la mayoría de los duendes podrá hacerlo jamás. Este estado de soñar despiertos da a la mayoría de los sidhe una mirada perdida y un aire extraviado. Las canciones de los bardos dicen que los mayores sidhe viven a la vez en el pasado, el presente y el futuro. Los sidhe son también famosos por cambiar de una Corte a otra sin

avisar. Teniendo en cuenta sus caprichos, no es extraño que pocos duendes confíen en ellos.

La Banalidad es una maldición letal, y los sidhe sufren más por su causa que ningún otro en la Estirpe. La muerte es un temor aún mayor, pues se cree que los sidhe no renacen como los demás changelings. En estos tiempos oscuros, la mayoría no retorna de la muerte; y se especula que los pocos que lo hacen se reencarnan como plebeyos... para ellos, un destino aún peor que la muerte. Enfrentados a su nefasto destino, se sienten resentidos con los sidhe de Arcadia que los exilaron del paraíso. Los más optimistas de los sidhe atados a la Tierra realizan en vano búsquedas de Arcadia o se lanzan a orgías de recolección de Glamour para sostenerse. La sola idea de desvanecerse es demasiado insoportable para ellos, y harán cualquier cosa para seguir vivos. Atormentados por sus sueños, los hermosos sidhe son extraños en un mundo humano.

**Apariencia:** Los sidhe parecen humanos de belleza ultraterrena; sus cuerpos son perfectos, sus rasgos agradables y su cabello está ricamente coloreado. Son etéreos y muestran un toque de tristeza incluso cuando ríen. Altos y esbeltos, son fieros y majestuosos, con largas orejas puntiagudas, rasgos angulosos y mirada imponente. Sus ojos son de colores extraños pero vivos, como violetas o plateados. Raramente llevan otra cosa que ropajes de la mejor calidad.

**Estilo de Vida:** Igual que los sidhe ocupan posiciones de estima en las cortes de la Estirpe, suelen ocupar también posiciones valiosas en el mundo mortal. La riqueza y los privilegios les son comunes, y se espera que vivan vidas opulentas. Aquellos que no lo logran a menudo se vuelven resentidos y caen en un estado mental Oscuro.

- **Infantiles:** Son conscientes de las bendiciones de su herencia desde una edad muy temprana. Los mejores de ellos actúan como perfectos pequeños caballeros y damas, pero los peores son niños consentidos y tienen rabietas cuando no consiguen lo que quieren.

- **Rebeldes:** Saben que tienen la oportunidad de permitirse cualquier capricho fuera de la corte. Aunque muy animados y presuntuosos en ocasiones, son





vigilados cuidadosamente cuando están en la corte. Los rebeldes Luminosos tienen una confianza total en que su caballerosidad y nobleza prevalecerá; los Oscuros son indisciplinados e intrigan por el poder.

- **Gruñones:** Se dan cuenta realmente del peso de su elevada posición. Muchos llevan el peso de recuerdos de años pasados. Suspiran por sus días de gloria y se lamentan de los errores que han cometido. Su mayor liberación de esta pesada introspección es la intriga cortesana.

**Afinidad:** Los sidhe no han pasado el suficiente tiempo en la Tierra como para tener una Afinidad.

## Privilegios

- **Reverencia y Hermosura:** Los sidhe reciben dos puntos adicionales en Apariencia durante la creación de personaje, incluso aunque esto aumente su puntuación por encima de 5. No pueden evitar sobresalir entre la multitud.

La furia de un sidhe burlado es una visión majestuosa y aterradora. Cuando uno de ellos, se deja llevar por la pasión, todas sus tiradas Sociales (especialmente tiradas de Empatía e Intimidación) tienen un -2 a la dificultad. Cualquiera que intente atacar a un sidhe furioso debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad: la dificultad varía desde 6 (para la media de los sidhe) hasta 8 ó 9 (para uno de una importante posición).

Estas habilidades sólo afectan a otros duendes y seres encantados, a menos que el sidhe invoque a la Fantasía.

- **Porte Noble:** Sean héroes o villanos, todos los sidhe tienen un porte digno. Cualquier cantrip que pueda hacer que pierdan su prestancia falla automáticamente. Los sidhe no pueden fracasar en las tiradas de Etiqueta.

## Flaquezas

- **Maldición de la Banalidad:** Los sidhe no son realmente de este mundo. El toque de la Banalidad les

## Estereotipos

Puedes sentarte mientras Erioch Evenstar te recibe en audiencia.

**Boggans:** Es una gran ayuda tener plebeyos gentiles y honestos. Sin embargo, ten cuidado con lo que dices cuando están cerca.

**Eshu:** Pueden fanfarronear y vanagloriarse, pero nunca debes rechazar sus historias de lejanas tierras.

**Nockers:** Sus habilidades son útiles, aún cuando su actitud sea áspera.

**Pooka:** ¡El destino se los lleve! ¿Por qué se esfuerzan tanto en ridiculizar a los duendes más nobles?

**Redcaps:** Desagradables, crudos e indignos de confianza. Son poco más que vulgares matones.

**Sátiros:** Son buenos para un breve coqueteo, pero aparte de eso, no son tan profundos como dicen ser.

**Sluagh:** Ciertamente es mejor ser el receptor de su información que el sujeto de su curiosidad.

**Trolls:** Honestos, fieros y devotos: las cualidades de un hombre de armas incondicional.

afecta con más fuerza que al resto de hadas. Cada punto temporal de Banalidad que gana uno de ellos se convierte en dos. Si un personaje sidhe debe hacer una tirada con una dificultad igual a su Banalidad (o una tirada que se resista con Banalidad), trátala como si fuera un nivel mayor.

Los sidhe también son propensos a la depresión. Los más débiles de entre ellos pueden sobreponerse a esos arrebatos intercambiando sus Legados. Cuando esto sucede, el hechizo debe durar al menos de la salida de la luna a la siguiente o de un atardecer a otro. Los sidhe más firmes escapan a esta manía refugiándose más profundamente en sus Legados; los Luminosos se convierten en idealistas imposibles y los Oscuros caen en las mayores vilezas. Su enorme extremismo puede hacerlos casi inaguantables.

*“¿Quién soy? Soy el centro de la tormenta, soy un maestro de la espada.  
Desenfunda tu hoja, canalla, o muere ahí mismo”*



# Silfos

Los silfos son seres de los amplios espacios abiertos y el aire. Son los responsables de los mitos de "ángeles", los protectores alados del Jardín del Edén. Sus actitudes incluyen los extremos de naturaleza, mercurial e intenso. Por encima de todo, defienden las altas cumbres y montañas deshabitadas que son sus casas.

Se cree que los silfos son una rama de los sidhe, los gobernantes alados del Ensueño, directores del clima y las grandes aves de las montañas.

Los silfos son solitarios, contentos de remontar los cielos con las águilas. Les importan poco las maquinaciones y política de la "gente de tierra", y raramente interfieren con la sociedad changeling. Como los trolls, los silfos mantienen sin tacha su palabra de honor, y una vez juran proteger algo, lo defenderán hasta, o incluso después de su muerte.

Los silfos están ahogándose en el mundo moderno incluso más que otros changelings. Las grandes alas

emplumadas de un silfo no encajan en el mundo mortal, y causa a la mayoría de los silfos el ser saturados con banalidad. Además, este linaje es muy alérgico al aire contaminado. La banalidad combinada con el humo de una ciudad destrozarían la vida de la mayoría de los silfos.

Como los sidhe, los silfos son muy regios de porte y conducta. El suyo es un legado antiguo y orgulloso, y está agonizando. Cada vez menos silfos vuelan en tanto el mundo moderno se arrastra. La mayoría de los silfos siente que éste es el final de su raza, que serán el primero de los linajes en hundirse en el Invierno. Es por esta razón que han descendido de sus montañas y se han reunido con la sociedad changeling en grandes cantidades. Si van a morir, entonces por lo menos serán recordados por el honor, gloria y majestad que son inherentes a su clase.

**Apariencia:** Los silfos se parecen a humanos altos y elásticos -con una excepción-. Creciendo de sus espaldas tienen un par de grandes alas emplumadas. Estas alas son casi de dos cuerpos de longitud, pero permanecen plegadas detrás del silfo cuando están en tierra. Sus ojos son grandes y similares a los de un halcón, y sus caras son afiladas y angulares.

**Estilos de Vida:** Los silfos son ermitaños, viviendo solos en profundos riscos de montaña o bosques grandes. Sus conceptos mortales tienden ser guardabosques del parque, hombres montañeses, o ricos ociosos.

- Los **Infantiles** silfos son tímidos y huidizos. Raramente se asocian con otros, pero cuando lo hacen, normalmente forman lazos que duran para toda la vida. Son llamados Querubines por el resto de la sociedad changeling.

- Los **Rebeldes** silfos son intensos y directos, como las aves de rapiña a las que se asemejan, vuelan eternamente a través de los cielos, buscando algo que atraiga su interés y les permita demostrar su valor.

- Los **Gruñones** se han sedentarizado un poco. Mientras ven el final de su clase como inevitable, han ganado bastante sabiduría como para comprender que tienen mucho que enseñar y transmitir antes de que ellos también sucumban al invierno final.

**Afinidad:** Naturaleza

## Privilegios

- **Vuelo:** Los silfos son criaturas del aire, y sus grandes alas les permiten volar con las águilas. Los silfos puede volar 25 metros + 5





x su destreza por turno. Estas alas cuentan como objeto quimérico para propósito de la incredulidad. Un silfo que vuela delante de un mortal debe hacer una tirada de Glamour contra la Banalidad del blanco. Un éxito encanta temporalmente al mortal. Un fallo causa que el changeling se caiga y gane un punto de banalidad temporal. Un fracaso causa que las alas dejen de funcionar y da un punto de banalidad permanente.

- **Mirada penetrante:** Todos los silfos tienen una vista extremadamente buena y visión nocturna. Reciben un -2 a todas las dificultades que involucren tiradas de percepción visual.

- **Peso ligero:** Debido a la complexión de sus cuerpos, todos los silfos cuentan el daño de caída como si estuvieran 6 metros más cerca de tierra que lo que realmente están.

## Flaquezas

- **Banalidad:** Todos los silfos empiezan con un punto extra de banalidad permanente.

- **Polución aérea:** Los silfos están sumamente sujetos a la polución aérea. Estar cerca de alguien fumando requiere una tirada de Vitalidad (dificultad 6) para evitar un +2 a todas las dificultades debido a la asfixia. Las formas más fuertes de humo u hollín pueden causar un daño real al pobre silfo. La asociación a largo plazo con grandes ciudades causará un daño permanente a sus pulmones, incluso cáncer.

## Esteriotipos

**Boggans:** Ellos están satisfechos de ser abraza-suelos, pero aun así son buena gente.

**Eshu:** Estos viajeros han visto mucho, y entienden más.

**Nockers:** Las herrerías sucias y llenas de humo no son lugar para nosotros.

**Pooka:** Habrían tocado el violín mientras Roma ardía.

**Redcaps:** Viles y molestos, déjuelos a sus ciudades.

**Sátiros:** Los borrachos tienen gran sabiduría, y ven la belleza de una ladera de montaña.

**Sidhe:** Nobles, saben lo que se necesita hacer.

**Sluagh:** Oscuros, sucios pequeños salvajes.

**Tritones:** Vuelan en el aire oscuro. Ellos saben lo que es ser libre.

**Trolls:** Honorables y fuertes, la mejor esperanza de los otros changelings.

*“Rabia, rabia contra el morir de la luz.”*



# SLUAGH

Llamados por muchos la subgente, los sluagh son a menudo parias entre los demás duendes. Aunque persisten rumores sobre catacumbas subterráneas y guaridas laberínticas, la mayoría de los sluagh prefiere ruinosas mansiones victorianas a las malsanas cloacas. Los lugares oscuros y olvidados les atraen. Aquellos que se cuelan en sus aposentos privados a menudo los abandonan llenos de pesadillas. Del mismo modo que valoran los secretos y misterios, los sluagh atesoran su privacidad, y llegan a grandes extremos para alimentar reputaciones que desanimen a los visitantes.

Los sabios dicen que estos duendes eran hadas rusas que vivían bajo las montañas o las chimeneas mortales. Ahora viven fuera de la vista en las grietas del mundo, ocultos hasta que deciden aventurarse fuera, a veces a la corte, a veces a los alrededores mundanos. Tanto si viven en salones o madrigueras, los sluagh son perturbadoramente educados y les gusta mucho la formalidad. Esto es aún más inquietante para los demás linajes; los rumores de los boggan sugieren que hay rituales secretos sluagh en los que hacen sacrificios y salvajes carnicerías bajo tierra. La subgente disfruta del efecto que ejerce en los extraños, y se divierten con la reputación que han adquirido. Incluso los redcaps temen su frío toque.

A pesar de sus preferencias por la tranquilidad, los sluagh aventureros visitan las cortes de la superficie, cultivan amistades y realizan juramentos con extraños. Se alejaron de sus objetivos para ayudar o proteger a un extraño que les haya mostrado respeto y amistad. Estas buenas acciones son frecuentemente malinterpretadas por otros duendes suspicaces, por lo que tales relaciones son a menudo breves. Aún así, 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 información (los secretos son mejores, no obstante), y vende su conocimiento 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 más nobles, los Oscuros pueden hacer del chantaje una forma de vida. Los secretos, no obstante, 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.

Aunque se dice que todos los sluagh siguen las tradiciones Oscuras, raramente se introducen en ninguna Corte. Entre los suyos, este linaje es generoso y casi dolorosamente formal. Se tratan unos a otros con un profundo respeto y se agrupan frente a los extraños si es necesario. Rodeados de misterio, los sluagh guardan los secretos de su linaje con tanto interés como cultivan su imagen. Prosperan en la oscuridad.

**Apariencia:** Los sluagh son pálidos y grotescos, aunque extrañamente atractivos. Alguna deformidad insondable parece pesar sobre ellos igual que la lepra. Carecen de dientes y tienen pequeños ojos misteriosos y cansados. Llevan consigo un vago olor a decadencia, un olor que se hace más punzante con la edad. Los sluagh prefieren las ropas arcaicas, normalmente negras y siempre de intrincados diseños.

**Estilo de Vida:** Los sluagh más civilizados frecuentan mansiones polvorientas, tiendas antiguas o librerías mohosas. Los mas decrépitos buscan en el subsuelo, escudriñando en las alcantarillas, las guaridas de las alimañas y los lugares olvidados bajo las metrópolis. Son siempre tímidos, aunque territoriales, reclaman el uso de extensas normas de etiqueta y protocolo que los demás duendes no entienden del todo. Ermitaños y reclusos por naturaleza, no les gusta ser molestados sin una buena razón. Siempre mantienen refugios secretos a los que retirarse, incluso aunque pertenezcan a cuadrillas.

- **Infantiles:** Son golfillos callejeros que se preocupan muy poco de su aspecto. Sus ropas están arrugadas, su cabello despeinado, y provocan una gran compasión por su sufrimiento. Disfrutan con todas las cosas que molestan a los niños humanos, y tienen una fuerte afinidad con los lugares ocultos.

- **Rebeldes:** Son los guardianes de los lugares no descubiertos del mundo. Conforme crecen, su piel se vuelve mas pálida y su cabello mas negro. Tienen oscuros ojos huecos y largas extremidades y dedos.





• **Gruñones:** Envejecen a un ritmo alarmante. Su piel cuelga de ellos como si fuera demasiado larga. su cabello pronto se vuelve de un gris sorprendente, y sus cuerpos quedan retorcidos, jorobados y encorvados, extrañamente, parecen disfrutar con ello. Los sluagh aprecian la decadencia en muchas de sus formas, y esta no es sino otra mas.

**Afinidad:** Objeto

## Privilegios

• **Escurrirse:** Dislocar partes de su cuerpo es una diversión popular entre estas criaturas marchitas. Encerrarlos es casi imposible. Aunque no pueden cambiar su forma o su masa, la subgente puede contorsionarse de extrañas formas con una facilidad antinatural. Esto requiere unos pocos minutos de entretenimiento y una tirada de Destreza + Atletismo; la dificultad varía de 6 (escapar de unas cuerdas) a 10 (escurrirse a través de los barrotes de una celda cerrada). La única sustancia que pueden aprisionarles por completo es, por supuesto, el hierro frío.

• **Sentidos Agudizados:** La educación inusual de estos duendes aguza sus sentidos. Resta dos de cualquier tirada de Percepción que haga un sluagh (hasta un mínimo de 3). Pueden ver a través de las ilusiones mágicas haciendo una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7).

Este privilegio siempre funciona con normalidad.

Es imposible que los sluagh fracasen en tiradas de Sigilo o Alerta.

## Esteriotipos

Escucha atentamente y podrás aprender una o dos cosas de Eispeth Danvers, Coleccionista de Antigüedades.

**Boggans:** ¡Qué ambiciosos! ¡Arrastrarse, escuchar y chismorrear!

**Eshu:** Sus historias son sus secretos, cálidas cosas vivas, no el frío conocimiento que nosotros extraemos de la tumba. Escucha bien cuando ellos hablan.

**Nockers:** Que singularmente inseguros son, eternamente en busca de elogio. Lo mejor que uno puede esperar es aprender alguna nueva palabrota.

**Pooka:** Buenos para reír, aunque vivan en un mundo de mentiras.

**Redcaps:** Estos pitbulls sólo conocen la locura y no el miedo. Sé cosas que los dejarían temblando.

**Sátiros:** Creen que el conocimiento sólo se oculta en la alegría y el deseo, no conocen la sabiduría del silencio y la tristeza.

**Sidhe:** También los más poderosos tienen de qué avergonzarse. Si supieras lo que sé de ellos...

**Trolls:** Tan estoicos y valientes... ¿qué se oculta en vuestro corazón? ¿Qué dolor acarreáis?

## Flaquezas

• **Maldición del Silencio:** Los sluagh no pueden hablar en un tono mas 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 2 a la dificultad de todas sus tiradas Sociales.

Aunque puede que un sluagh no parezca hablar en susurros para los oídos mortales, el individuo en cuestión siempre será de habla muy suave.

*“¿Por que has venido a mi ático y perturbas mi descanso? ¿Estás aquí para encontrar algo de mucho tiempo atrás? Ten cuidado de no abrir algo que no puedas cerrar...”*



# Tritones

(Merfolk, en el original)

Antiguos y desconocidos, la Gente del mar ven alguna clase de problema en los Kithain. La arrogancia de esta gente es solo comparable con su naturaleza verdaderamente ajena, pues la Gente del Mar nunca han coexistido con los soñadores. Conviviendo exclusivamente entre los de su clase. La Gente del mar claman ser el único legado de los Tuatha de Danaan, las hadas mas antiguas de la Tierra, soñados mucho antes de que cualquier humano pisara siquiera el planeta. Cuando algún changeling curioso pregunta como puede ser esto, los Tritones se tornan vagos y ambiguos.

La Sociedad de las Sirenas es compleja y matriarcal, basada en los mismos preceptos de nobles y feudos que los Kithain ordinarios acostumbran, pero ahí termina el parecido. Esos changelings casi nunca toman Glamour de los sueños humanos, de hecho es casi como si la estructura de su sociedad se basara en la completa evasión de la humanidad. Mas que para otros Kithain, los Tritones igualan la banalidad con la muerte, si pierden sus Aspectos Feéricos no pueden respirar. En lugar de esto, la Gente del Mar pueden tomar su Glamour del océano, como los Nunnehi lo obtienen de la tierra. Los poderosos cetáceos llamados Rorcuales aportan sus sueños a los Tritones en sus ciudades de coral, grandes obras bioarquitectónicas que semejan arrecifes al ojo inexperto.

La Gente del Mar venera a una poderosa entidad conocida como "Vatea", su creadora en sus leyendas, y de acuerdo con ellos, la creadora de toda la vida. Vatea fue quien les otorgo sus Apsarae, o espíritus acuáticos. Todos los acuáticos, ya sean Tritones o Murdhuacha, tienen un "Apsara" que es la criatura marina con la que están ligados en particular. Mientras la gran mayoría de estas criaturas legendarias tienen cola de peces, aun hay caballos marinos, anguilas, tiburones, tortugas delfines e incluso los raros tritones ballena. El Apsara del Changeling determina su casa e incluso su nivel social, en algún grado. La mayoría de los Tritones tiburón son guerreros, y los tritones delfín son predispuestos a ser estudiosos. No esta comprobado si el

Apsara otorgado es influencia en la personalidad del joven, o si la nereida ya tienen una predisposición que atraiga a una clase de Apsara a la Gruta. Los Tritones no son muy introspectivos al respecto; lo que será, será, y no hay necesidad de cuestionar la Voluntad de Vatea.

**Apariencia:** La Gente del Mar es hermosa. No con la inalcanzable belleza de los Sidhe: mejor dicho, la de las sirenas es una belleza ajena y seductora que inspira más lujuria que asombro. Una Sirena es, comúnmente, una mezcla de sus dos naturalezas, su cuerpo superior es tibio y seductor, mientras la parte inferior se compone de una suave y musculada cola. Aunque los tritones en su mayoría son plateados, azules o verdes, algunos, especialmente aquellos con Apsarae de arrecifes, están llenos de brillantes colores. En la rara ocasión en que un tritón este ligado a una pez particularmente feo, como un róbalo o una ostra, sus rasgos se vuelven más

humanos, aunque aún tienen colores y rasgos acuáticos. Los órganos sexuales de la gente del mar no son completamente externos, aunque no han criado lo suficientemente lejos de sus raíces humanas como para haber desarrollado la fertilización externa. Cuando caminan en la superficie, su cola se separa en dos piernas humanoides (a veces con escamas), aunque su coloración aun será parecida a la de un pez.

En la rara ocasión en la que un tritón sea visto fuera de su semblante feérico, será alto, delgado, musculoso y, salvo por su cabeza, completamente imberbe. Esas adaptaciones son producto de cientos de años de crianza en el fondo del océano – el cuerpo humano de un tritón es designado por el apsara al que este ligado.

**Estilo de Vida:** La Gente del Mar ciertamente son un grupo curioso, el resultado de una ideología completamente extraña, los tritones son mortalmente serios y juguetones a la vez, altamente ritualizados y completamente libres, reprimidos y aun así libidinosos como un colegial ebrio. Lo primero que se nota de un tritón es su increíble arrogancia. Por supuesto, por lo que a ellos concierne, tienen todo el derecho a ser arrogantes. Después de todo, ellos gobiernan el mundo.

Contrario a los mojigatos sidhe, la Gente del Mar no ve mal el sexo ocasional (al menos el que no se oculta apropiadamente) como una afrenta a su dignidad, el sexo es una forma de recreación muy popular entre su clase. También disfrutan el comer, y la cocina de los





Tritones es realmente una experiencia, aunque algunos la llamarían desagradable. Las expresiones artísticas son muy importantes – la mayoría del “trabajo” que hacen es en realidad la creación de grandes obras maestras submarinas. El mundo que los tritones habitan tiene la suficiente Banalidad para rechazar la Locura “Bedlam”, fuera de eso, la mayoría tienen el tiempo libre. La Gente del mar disfruta vidas despreocupadas, pero pueden tornarse muy serios en un segundo.

- Las **Nereidas** son indistinguibles como Tritones o Murdhuacha; cualquier Nereida puede madurar a cualquiera después del Ritual de Vatea, y nadie puede saber cual será. Son de piel grisácea, ojos de pececillo con membranas entre los dedos de manos y pies. Aunque son nadadores excepcionales, los bebés aún no tienen branquias que les ayuden a respirar naturalmente, por lo que dependen enteramente de la leche de sus madres para sobrevivir.

- La Mayoría de los Tritones son **Nixies**. Es la fase más atractiva de sus vidas, así como la más energética. Los extranjeros habitualmente se sorprenden de encontrar que la fase de Nixie reúne la infantil y rebelde; sin embargo, el proceso de supervivencia marino requiere exactamente eso. Los Nixies siempre están trabajando, jugando, compitiendo y creando. En esta fase, los masculinos son llamados “Tritones” y los femeninos “Sirenas”, aunque también pueden usar nombres dependiendo de la región. Aman el Océano y disfrutan sus vidas con despreocupado abandono.

- Los **Naugs** son los mas fuertes de su linaje, y sus cuerpos han sido venerados con años de inexorables corrientes. En esta etapa, los mejores años de la Gente del Mar han quedado atrás, y se retiran a la posición de consejeros y maestros para el resto de la comunidad. La mayoría de las naugs tienen largo cabello blanco como la espuma, y los tritones se dejan crecer ondeantes barbas.

## Privilegios

- **Apsara de Vatea:** El Apsara de la Gente del mar, o su espíritu acuático, es mas que un cambio estético. Los tritones ganan las habilidades de la criatura a la que estén ligados, dentro de la razón. Uno ligado a una Tortuga tendrá una concha acorazada que le dará un dado extra de Resistencia, un delfín tendrá un sonar, y un pez león tendrá espinas venenosas en sus aletas. La gente del Mar también gana un punto extra en un Atributo apropiado para su Apsara. Un tiburón, por ejemplo, ganaría Fuerza no Inteligencia, y un pez espada daría Destreza o Apariencia en lugar de Carisma. Este punto extra puede llevar el Atributo por encima de los cinco puntos. El Narrador decide que Apsara esta ligada a que Atributo.

Estas habilidades sólo afectan a otros duendes y seres encantados, a menos que el sidhe invoque a la Fantasía.

- **Respiración Acuática:** La Gente del Mar puede respirar bajo el agua al ser dignos de su Apsarae. Aunque algunos, la Casa Melusine en particular, no tienen branquias como tales, aun tienen respiraderos y fosas nasales que se cierran, permitiéndoles permanecer bajo el agua un promedio de seis horas antes de que tengan que subir por aire.

## Esteriotipos

Lady Relshabinia, Baronesa de la Casa Syrinx de la sección Ml'ua, en la ciudad de Qlzua, nos dice de otros Kithain:

- **Kithain Terrestres:** Mientras son nobles a su manera, y ciertamente mejores que los mortales terrestres, esas pobres y confundidas criaturas no reconocen a su verdadero creador. Mientras se desviven como ratas para apenas vivir entre los sucios humanos, nosotros gobernamos el mundo sin su ayuda. Ahora debemos acudir a ellos por ayuda, pero esos no los hace mejores que nosotros ante los ojos de Vatea.

- **Pooka Acuáticos:** Los portadores terrestres de falsas Apsarae hablan con mentiras y continuamente juegan sus bromas. Había un tiempo en el que hubiera tratado de erradicarles, pero por ahora cualquier ayuda es... necesaria.

- **Selkies:** Uno nunca sabe en que posición está con las Selkies. Mientras sirven bien de puente con los Kithain de la superficie, y ciertamente están por encima de ellos -después de todo, parecen tener un Apsarae- ¿podemos confiar en un Kithain que se quita su apsara como si fuera un abrigo?

- **Menehune:** Los Kithain isleños no son tan malos, su cercanía al océano les ha enseñado a temerle y respetarle, y ¿que mas puedes pedir de un terrestre? Lo malo es que no hay muchos como ellos.

- **Criaturas del agua y Yunwi Amai'yine'hi:** Los Melusine me siguen hablando de rumores sobre hadas de agua dulce como nosotros que incluso tienen apsara y branquias. No les creo -si tales criaturas existiesen, seguramente ya se nos habrían presentado.

- **Otros Pródigos:** Con raras excepciones, lo único que hace que valga la pena hablar con los Kithain terrestres es que al menos no son esos salvajes. Todos son viciosos y desquiciados, sin respeto por el orden natural y sin entendimiento de nuestra autoridad. Hay algunas tolerables excepciones- la gente tiburón, por ejemplo, parecen entender la mente de Vatea- pero con la mayoría, parece haber una serie desenfadada de actividades sin sentido allá arriba. Lo único que esas bestias tienen a su favor es que no son humanos.

- **Belleza Oceánica:** La Gente del Mar es hermosa y seductora. Ninguno puede fallar en una tirada relacionada con la Apariencia, y toda Gente del Mar tienen un punto extra en Apariencia, aun si esto les lleva mas allá de los cinco puntos.

## Flaquezas

- **El Frío:** Aunque la Banalidad es devastadora para los Sidhe, es la muerte para la Gente del Mar. Según el Glamour de una sirena disminuye, se le dificulta más y más el poder respirar, hasta que al llegar a cero, solo puede respirar aire, y si esta bajo el agua, se ahoga. Si aún si sobreviviera, seguramente se encontrará perdida, confundida y desnuda, en la mitad del océano sin una vida humana a la cual regresar.

- **Fuera de Alcance:** La gente del Mar se ha separado de la sociedad humana. Por esto, hay ciertas habilidades que no están disponibles para ellos. Un Tritón no puede tener Callejeo, Conducir, Armas de Fuego o Informática durante la creación de personajes sin el uso de puntos libres (y una muy buena explicación).



# 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, especialmente en lo que se refiere a la confianza. Sin embargo, la devoción de un troll no se pierde con facilidad: 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, después de todo. Las leyendas cuentan que los trolls fueron realmente el primer linaje noble, cuando aparecieron los sidhe empezó una gran guerra. Los trolls perdieron y, como resultado, juraron lealtad a los sidhe. Desde entonces ha sido su destino servir como guardianes.

Este linaje tiene una impresionante reputación, debida en gran parte a su rama Luminosa. A los trolls Luminosos se les llama a menudo "gigantes", y su aspecto mortal suele ser toscamente orgulloso y atractivo. El valor y el estoicismo definen su carácter, buscan siempre el civismo, y 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 cortesés. 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.

Pero hay límites a lo que soportara un troll. Es difícil que las burlas de un pooka o un nocker lo saquen de sus casillas, pero si la paciencia de un troll se agota montará en una cólera monstruosa, destruyéndolo todo y a todos hasta que se calme o sea derribado. Incluso el pooka más estúpido vigila de cerca el oscurecimiento de la expresión de un troll. Estos duendes también pueden ser testarudos. Hacer que un troll cambie de opinión es tan difícil como mover una montaña.

Un reino está a salvo mientras tenga trolls en los que confiar. Cuando la guarida de un troll empieza a degradarse, los demás comienzan a preocuparse por su bienestar. Los ojos de un troll empiezan a oscurecerse cuando este se cuestiona la confianza y el honor. Es el inicio del descenso de un troll a su Legado Oscuro. La mayoría de los trolls intentan soportar esta tentación con

épico estoicismo – una vez iniciado el descenso, los demás no confiarán tanto en él. Si admite plenamente una traición o rechaza sus creencias, su semblante feérico

cambia y su aspecto se vuelve peludo y rudo. En este momento, reconoce que es un troll Oscuro. Los peores entre los trolls Oscuros son llamados normalmente "ogros". Una vez que es Oscuro, un troll empieza a asociarse con duendes de mala reputación, y el triunfo de malvados villanos sobre héroes célebres le llenara de satisfacción.

Por esta razón, la Estirpe Luminosa habla maravillas de los trolls, y reconoce su inmenso valor. Son demasiado valiosos para perderlos en la Corte Oscura. Los trolls son algo más que los guardianes de la gente y los lugares que protegen; como defensores leales, también son vistos como los guardianes de los valores del honor y la caballería.

**Apariencia:** Los trolls son grandes, entre 2 y 3 metros de alto, con fuertes huesos y músculos de levantador de pesas. Los gigantes Luminosos ostentan un aire de nobleza: aunque pueden preferir un aspecto nórdico tienden a tener piel azulada y espeso cabello negro. Todos, sin embargo, tienen los ojos verde pálido o azul helado. Los trolls tienen grandes y poderosas





mandíbulas, dientes similares a los de un lobo y pequeños cuernos crestados en su frente.

**Estilo de Vida:** En su vida mortal los trolls escogen profesiones honradas donde puedan usar sus habilidades. El atletismo y el trabajo policial son dos posibles vocaciones. Sus gustos son espartanos y prefieren el trabajo a la relajación.

- **Infantiles:** Crecen rápido. Aprenden que el comportamiento de los niños es débil, y asumen deberes honorables a una edad temprana. La infancia es algo que es mejor dejar atrás. Se vuelven estoicos.

- **Rebeldes:** Ponen a prueba su fuerza y habilidades hasta el límite. Las grandes adversidades les inspiran grandes tareas. Sin embargo, son muy modestos respecto a sus logros, y siempre intentan superarse a sí mismos.

- **Gruñones:** Son más lentos que sus hermanos más jóvenes pero poseen una fuerza sobrehumana. Después de una carrera de servicios, escogen una persona o lugar que proteger hasta la muerte. Ninguna fuerza sobre la tierra puede mover a un troll barbagrís que se ha decidido a algo.

**Afinidad:** Hada

## Privilegios

- **Poder Titánico:** Los rebeldes ganan un Nivel de Salud, Magullado y un punto de fuerza adicionales durante la creación de personaje, incluso si esto sube la característica por encima de 5. Los gruñones consiguen dos puntos extra en Fuerza y dos Niveles Magullado adicionales (hasta un total de nueve Niveles de Salud). Sin embargo, los barbagrises también suman 1 a todas las dificultades de las tiradas que impliquen Destreza.

Esta Fuerza extra no funciona en presencia de mortales o seres no encantados a menos que el troll haya invocado la Fantasía.

- **Testarudez:** Nada puede interferir a la devoción de un troll por el deber. Cuando están al servicio de una causa, los trolls tienen 2 dados extra en las tiradas de Fuerza de Voluntad para resistirse a tentaciones o distracciones. Este privilegio siempre funciona. Ningún troll puede fracasar en una tirada de Alerta o Atletismo.

## Esteriotipos

Baja tus armas y presta oídos a Eric Grimmsen un guardián del feudo del Sol Poniente.

**Boggans:** Los plebeyos se cuidan de las tareas esenciales de un feudo. Sin ellos, ¿dónde estaríamos?

**Eshu:** Quizá son un tanto deshonestos, pero siempre encuentran aventuras. ¡Cómo envidio eso!

**Nockers:** Ingeniosamente listos, lo admito, pero es mejor que ignores sus quejas.

**Pooka:** Ladrones. Mentirosos. Locos. Nunca dejes que uno se ponga detrás de ti.

**Redcaps:** ¡Demasiado ruido y furia! Un buen golpe y caen sangrando.

**Sátiros:** Simulan ser sabios para justificar una vida de libertinaje.

**Sidhe:** Pueden ser pomposos, pero defienden la caballería. Si un sidhe es fuerte debes apoyarlo. Si cae debes sustituirle.

**Sluagh:** Si su información es tan de fiar, ¿por qué tienen que susurrar y esconderse?

## Flaquezas

- **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. Los trolls Luminosos nunca mienten los duendes a los que protegen. Los trolls Oscuros cumplen con su vínculo del deber pero *normalmente* prefieren apoyar a duendes de reputación más dudosa. La confianza debe funcionar en ambos sentidos; si se traiciona la confianza de un troll, montará en cólera y deberá tirar por Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para evitar actuar violentamente. Su estoicismo esconde una gran ira, tal vez una que los ha acompañado desde que la Tierra era joven...

*“En tanto mi señor requiera los servicios de mi hoja,  
permaneceré a su lado”*







# Capítulo Tres: Nunnehi

Los Nunnehi son espíritus feéricos nacidos de los sueños, mitos y leyendas de los nativos americanos.

Antes de la llegada de las hadas europeas, los Nunnehi vivían en armonía con su entorno, así como con las tribus nativas americanas. Gradualmente, debido al aumento de la Banalidad, los Nunnehi buscaron a individuos altamente espirituales que consintieron recibir los espíritus nativos dentro de sus cuerpos. Cuando el anfitrión se convierte en padre, el espíritu nativo entra en el cuerpo del niño antes de su nacimiento. Después del nacimiento, el niño es criado como humano hasta que experimenta su Crisálida y se percató del espíritu nativo que mora en su interior. A través de los años, los Nunnehi han decidido “renacer” en de los descendientes de aquellos individuos que originalmente habitaron. Todos los Nunnehi nacen en una tribu nativo americana.

Las relaciones entre Nunnehi y Changelings son inestables, en el mejor de los casos. Cuando las hadas europeas comenzaron a llegar al Nuevo Mundo, se refirieron a él como “La Tierra del Verano” y fueron bien recibidas por las hadas nativas. Se realizaron tratados entre ambas; sin embargo, como el número de hadas europeas aumentó, estas comenzaron a establecerse donde quisieron, guardando poco o nulo respeto por los tratados. Las relaciones se volvieron tensas. Por supuesto, las relaciones corrientes varían de un extremo de Concordia a otro.

Los Nunnehi se diferencian de sus primos europeos en varias formas. Los Nunnehi no reúnen Glamour, cosechan Medicina. Han perdido su conexión con el Ensueño (Las Más Altas Tierras de Caza). Dado que ya no pueden entrar a las Más Altas Tierras de Caza, cosechan la Medicina de la naturaleza misma y también pueden entrar en el reino espiritual (Mundo Superior) bajo las condiciones correctas. No pueden entrar en el

Mundo Inferior o reino de los muertos, aunque si usar Vínculo Espiritual para contactar a los ancestros. Las hadas nativas tienen un Campo de Invierno y uno de Verano, equivalentes a Luminoso y Oscuro. También poseen un Campo de Media Temporada. Los Nunnehi carecen de Linajes, pero están divididos en Familias.

Existen catorce familias Nunnehi dispersas por Norteamérica. A continuación se presenta su distribución geográfica, así como las tribus con que están asociadas:

**El Noreste** (*Confederaciones Iroquois y Abnaki, Micmac, Pequod, Susquehanna, Powhatan y Delaware*)

May-may-gway-shi (Pescadores de Rocas), Gigantes de Roca

**El Sudeste** (Cherokee, Choctaw, Chickasaw, Creek y Seminole)

Creapensamientos, Nanehi (Pueblo que Vive en Cualquier Lugar), Yunwi Ama'i'yine'hi (Pueblo del Agua), Yunwi Tsundsi (Pequeña Gente)

**El Medio Este** (Tribus de los Bosques: Cree, Ojibwa, Winnebago y Blackfoot. Tribus de las Planicies: Sioux, Cheyenne, Crow, Kiowa, Comanche, Osage, Oto, Pawnee, Sauk, Fox e Illinois)

Canotili (Moradores de los Árboles), Tunghat (Enanos Verde o Amos)

**El Sudoeste** (Apache, Hopi, Navajo y Zuni)

Kachinas, Surems (Pequeña Gente Yaqui)

**El Lejano Oeste** (Flatheads, Miwok, Modoc, Utes y Nez Percés)

Criaturas del Agua, Nümüzo'ho (Demoledores de Personas)

**El Lejano Norte** (Aleuts, Inuit, Chinook, Haida, Kwakiutl, Lumni, Tlingit y Tsimshian)

Pu'gwis (también Bukwus), Inuas (Ayudantes de los Espíritus)



# CANOTILI

(Moradores de los Árboles)

Los Canotili (algunas veces conocidos como canotina) son changeling nativos del Medio Oeste. Se sienten como en casa en los prados y bosques prevaecientes allí y tienen poca tolerancia hacia las ciudades. Tradicionalistas por naturaleza, los Canotili aman las costumbres consagradas con el tiempo y las artimañas de sus tribus. En un tiempo, cuando las tribus nativas dependían para sobrevivir de sus habilidades de caza, los Canotili eran honrados como espíritus que podían traer suerte a la hora de cazar y afinar la puntería de un arquero. A cambio de su ayuda, los expertos arqueros y flecheros de la tribu pasaban largas horas fabricando unos pequeños arcos y flechas para sus "espíritus amigos". Los Canotili aprecian mucho esos regalos y después los usaban en torneos donde probaban la precisión y la distancia a la que llegaban los arcos, así como la resistencia de las flechas. Aquellos nativos cuyos regalos encontraban el favor de los Canotili generalmente descubrían que eran "bendecidos" por ellos.

También se decía que los Canotili ayudaban a recolectar los frutos de los árboles y las nueces. Muchas tribus creían que los Canotili usaban su fuerza y agilidad para escalar los árboles y sacudirlos para hacer caer la mejor comida y que la recogieran las gentes de sus tribus. Estos diminutos habitantes de tierras salvajes hoy día siguen probando a los cazadores. Ocultos entre el verdor de los árboles o la hierba de las

praderas, siguen sigilosamente (y algunas veces preceden) a los cazadores solitarios y examinan su valía colocándoles trampas,

espantando a las presas y haciendo ruidos misteriosos en la maleza. Los cazadores que

evitan las trampas, encuentran de nuevo el camino e investigan valientemente

los sonidos amenazadores son recompensados con la buena suerte que conceden los Canotili. Aquéllos de las tribus humanas Canotili que se muestren valerosos se les concederá tanto buena suerte como ayuda en asuntos espirituales.

Sin embargo, no todos los aspectos de los Canotili son tan positivos. Siendo más bien solitarios, a los Canotili les gusta su intimidad. Los

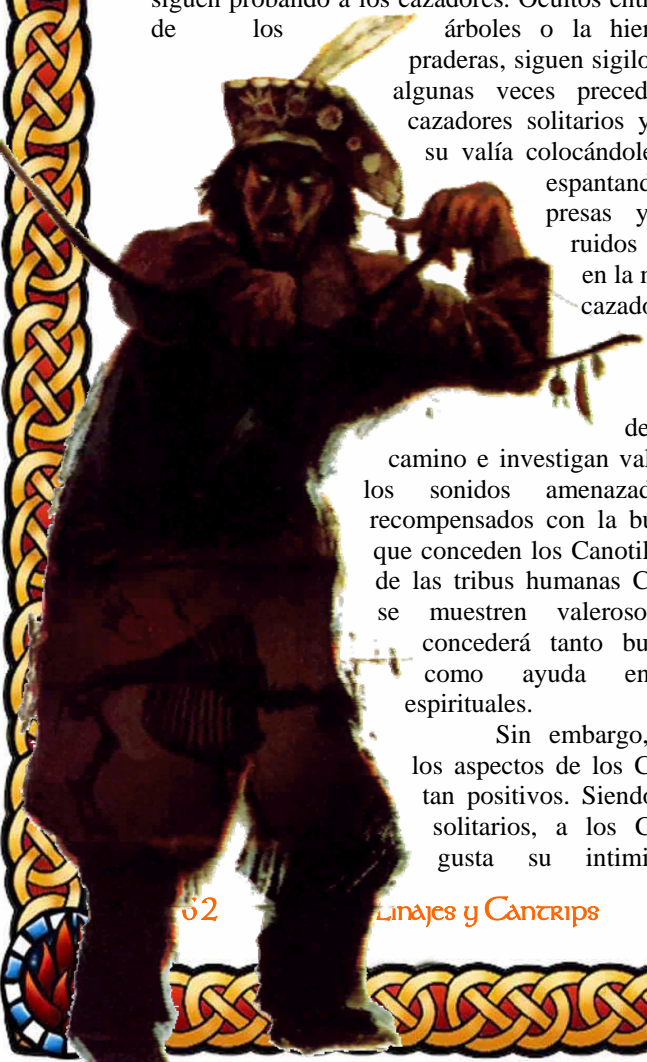
humanos (y los changeling europeos que no lo saben) a menudo se pierden dentro de una zona de los bosques que un Canotili ha reclamado como suya. Si el Canotili descubre primero a los entrometidos, usara su astucia y magia para conducir fuera a los desafortunados intrusos y arrojará sobre ellos nueces, ramas y viejos nidos de ardillas según se mueven atravesando los bosques más profundos.

Si los intrusos sorprenden al Canotili comenzarán a suceder cosas malas. Una persona que se encuentra frente a frente con un Canotili desprevenido, estará molestándole y hará inmediatamente que éste reaccione luchando. La mayoría de las personas generalmente no son tan silenciosas o inteligentes como para acercarse a ellos furtivamente y cuando un Canotili está alarmado, su cuerpo reacciona expulsando una potente feromona que hace huir aterrorizado a todo aquél expuesto a ella (excepto al propio Canotili). Como mucha gente mayor ha muerto a causa de este miedo inducido químicamente, han surgido leyendas sobre que el enfrentarse cara a cara con un Canotili significaba que alguien en la familia de esa persona estaba condenado a morir. Esto ha hecho que los Canotili sean menos sociables de lo que eran antes.

**Apariencia:** Los Canotili parecen versiones ligeramente más pequeñas de los Indios de las Llanuras o de los Grandes Lagos. Cada grupo gusta de los atuendos y estilos tradicionales de sus respectivas tribus sean siux, cuervo y cheyene u ojibwa, winnebago o pies negros. De alguna manera, sus rasgos son más alargados que los de sus parientes humanos, con unos dedos y pies que parecen demasiado largos y prensiles. A menos que se molesten en ocultarlos, todos los Canotili tienen ojos que brillan en la oscuridad. La mayoría de los Canotili tienen gran orgullo en mantener sus tradiciones y en que sus ropas, armas y accesorios estén siempre bien fabricadas y muy decoradas. A pesar de este esplendor en el atuendo, los Canotili son capaces de mezclarse dentro del paisaje, cambiando como un camaleón tanto ellos como sus ropajes y volviéndose casi invisibles cuando permanecen quietos.

**Estilo de Vida:** Los Canotili prefieren vivir en los bosques y prados del Medio Oeste. Todos buscan permanecer fieles a las tradiciones de su tribu y los Canotili que son obligados a vivir en las ciudades o abandonan y buscan su propio camino en las tierras salvajes o se consumen hasta morir. Son una de las Naciones Nunnehi incapaces de adaptarse a la vida moderna.

• Los **Cachorros** son muy pequeños y delgados y sus dedos y pies son tan largos que casi parecen ratas. Estos duendecillos traviesos pueden desaparecer entre la maleza o la hierba alta en un suspiro, especialmente después de que hayan robado algún objeto menor de "los





grandes" como ellos llaman a los humanos. Su afición a las campanas, los adornostintineantes, sonajeros y otros accesorios ruidosos hace que sean incapaces de permanecer completamente inadvertidos como pueden llegar a serlo sus ancianos y a menudo se ven obligados a huir de la ira de aquellos a los que han robado encogiéndose y corriendo mientras se despojan de todo aquello que haga ruido. Los Cachorros Canotili poseen una Fuerza y Destreza por encima de la media que emplean para escalar los árboles y apuntar con sus arcos de madera verde.

- Los **Guerreros** son los hombres de acción dentro de los Canotili. Son generalmente lo suficientemente pequeños como para introducirse y atravesar áreas que humanos más grandes no esperarían cruzar. Es más, habiendo aprendido sus lecciones como cachorros, la mayoría de los Guerreros han descartado adornos ruidosos prefiriendo abalorios que llamen la atención o bordados intrincados. Como jóvenes adultos de la Nación, los Guerreros se sienten obligados a mostrar a los otros Nunnehi que su tribu es la mejor. Nunca visten si no es con las mejores ropas y llevan sólo los mejores arcos de madera verde (fuertes arcos manchados de verde para así fundirse mejor con los bosques y prados). Cada flecha de un Guerrero está personalizada con un particular color, diseño o emplumado. Los Guerreros son los Canotili que más a menudo desafían a los cazadores en el bosque o insisten en demostrar sus habilidades en los concursos entre tribus. Casi salvajemente independientes, los guerreros Canotili se reúnen para comparar habilidades, buscar pareja o defender a su pueblo contra las amenazas externas. Su habilidad para escalar los árboles y desaparecer en un instante les sirve de mucho contra enemigos y rivales. A veces, los Guerreros forman partidas de guerra para acosar a los changeling europeos y a otros intrusos en sus tierras.

- Los **Ancianos** Canotili parecen revertir a su infancia, perdiendo casi completamente el contacto con el mundo real. Prefieren pasar largas horas escondidos en los árboles o meditando en sus casas. Tienen de nuevo predilección por los objetos que hacen ruido y los usan en su decoración personal, pero también aprecian el tableteo de las campanillas de viento, las cuerdas con habas secas y otros adornos para sus casas. Tambores, silbatos y sonajeros están también a la vista en el interior de los hogares y es raro el Anciano Canotili que no tenga a mano al menos uno de estos instrumentos para hacer ruido. Son muy solicitados como consejeros espirituales, ya que se piensa que tienen medio camino recorrido a la hora de entrar en el reino espiritual. Los Ancianos Canotili son famosos por tener una fuerte Medicina para curar y bendecir.

**Afinidad:** Objeto

## Privilegios

- **Mezclarse con la Tierra:** Los Canotili poseen una afinidad con los lugares naturales y un instinto innato

## Esteriotipos

**Criaturas del Agua:** Como el agua que adoran, flotan en sueños, sin importarles sus otros parientes.

**Gigantes de Roca:** Demasiado grandes, demasiado hambrientos y demasiado estúpidos.

**Inuas:** Estos hermanos y hermanas sabios tienen una poderosa Medicina. Deberíamos ser más sabios y tenerlos como amigos.

**Kachinas:** No nos molestan, ni nosotros a ellos. Es mejor que cada uno cuide de sí mismo.

**May-may-gwya-shi:** Deja que se queden con sus rocas y ríos. No queremos nada de ellos.

**Nanehi:** Tienen la idea correcta de mantener vivas nuestras tradiciones y les honramos por ello. Pero no dejes que olviden que nosotros también practicamos las artes antiguas de nuestro pueblo. No son los únicos guardianes.

**Nümüzo'ho:** Demasiado grandes, demasiado miedosos.

**Pu'gwis:** Habitantes del bosque como nosotros, los Pu'gwis han sido malditos con la fealdad. No sabemos si esto refleja sus espíritus interiores.

**Surems:** Estos parientes también conocen el arte del silencio.

**Tunghat:** Los llamados "amos" de los animales deberían darse cuenta de que tener el poder de llamar a sus hermanos animales no les da derecho a usarlo. Merecen ser cazados.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Deberían permanecer en el sur donde sus payasadas no nos molesten.

**Yunwi Tsundsi:** Buenos trabajadores y se esconden muy bien. Los admiramos.

por el sigilo. Cuando permanecen inmóviles, los Canotili cambian de color (incluido aquello que vistan o porten) para mezclarse con el paisaje donde se encuentran de la misma forma en que lo haría un camaleón. Esto sólo es efectivo en áreas con plantas naturales como prados o bosques. No funciona cuando el Canotili se encuentra cerca del verdor plástico existente en el centro comercial.

- **Mejora Física:** A causa de su destreza y agilidad, los Canotili comienzan con un punto extra tanto en Fuerza como en Destreza.

## Flaquezas

- **Terror:** Cuando son sorprendidos o asustados, los Canotili exudan una poderosa feromona que causa pánico en todos los no Canotili. Esos seres huyen de terror, pero algunos lanzan golpes a ciegas contra la causa de su miedo. Si el Canotili pudiera controlar esta habilidad, sería una potente arma pero dado que ocurre cuando son sorprendidos, los coloca en una posición poco envidiable de hacer huir a la gente por su culpa o dejarles al descubierto para un completo ataque antes incluso de que comiencen a defenderse.

*"Si eres digno, demuéstalo.  
Si no, harías mejor en no hacerme perder el tiempo"*



# Creapensamientos

Comunes entre la mayoría de los pueblos algonquinos, se cree que estas hadas nativas de América nacieron de las historias del legendario héroe Manabus, al que se atribuye haber dado el fuego y otras habilidades necesarias para la supervivencia a los humanos. Como Manabus, los Creapensamientos disfrutan haciendo cosas y creando novedades. Consideran que el proceso de inventar algo es una forma de armonizar el Mundo Medio (el reino físico) con el Reino Superior de los espíritus.

La mayoría de las tribus humanas que reverenciaban a los Creapensamientos han sido reducidas a unos pocos grupos dispersos por la costa norteamericana del Atlántico. En el sudoeste de Norteamérica, estas hadas nativas tienden a congregarse a lo largo del Chesapeake y la región Tidewater de Virginia. Estos persistentes Nunnehi continúan manteniendo viva la esperanza de que algún día sus sueños volverán a abrir las puertas de los Territorios de Caza Superiores y despertarán las esperanzas de sus Soñadores mortales. Con este propósito los Creapensamientos se dedican a buscar nuevas formas de cruzar la separación entre el mundo mortal y el Ensueño. Lo hacen perfeccionando una especie de artesanía, creando historias y poemas compuestos para inspirar la creatividad en quienes les escuchan.

Además de su gusto por inventar y la artesanía, los Creapensamientos también han heredado el carácter embaucador que se atribuye a Manabus, a menudo identificado con la Gran Liebre, el Coyote o algún Espíritu Embaucador. Los Jóvenes Creapensamientos son muy bromistas, y este carácter continúa mientras son Bravos, mientras que los Ancianos a menudo utilizan acertijos y trucos para impartir sus enseñanzas.

Los campamentos de los Creapensamientos se encuentran ocultos en los límites de los parques nacionales, bosques y otros lugares considerados como reservas naturales. Allí mantienen sus viejas costumbres y trabajan para reconstruir los lazos rotos que en el pasado los conectaban el Mundo Medio con los Territorios de Caza Superiores. En algunos lugares los Creapensamientos construyen aldeas en el mundo mortal – reconstrucciones históricas que no sólo sirven como Feudos, sino como museos de historia viva. En ellos los mortales pueden experimentar cómo era la vida antes de la llegada de los colonos europeos. Los Nunnehi que actúan como protectores residentes en estas aldeas se consideran embajadores del Ensueño.

En la actualidad, los Creapensamientos apoyan

muchos de los movimientos de restitución que han surgido entre los descendientes de las tribus algonquinas desde Maine a Virginia. En la tradición de los Powhatans, que fueron los primeros en buscar la paz entre su pueblo y los colonos de piel blanca de más allá del mar, los Creapensamientos tratan de forjar nuevas relaciones entre ellos y los hijos e hijas de quienes expulsaron a sus antepasados. Sin embargo en esta ocasión no se quedarán con la peor parte del trato.

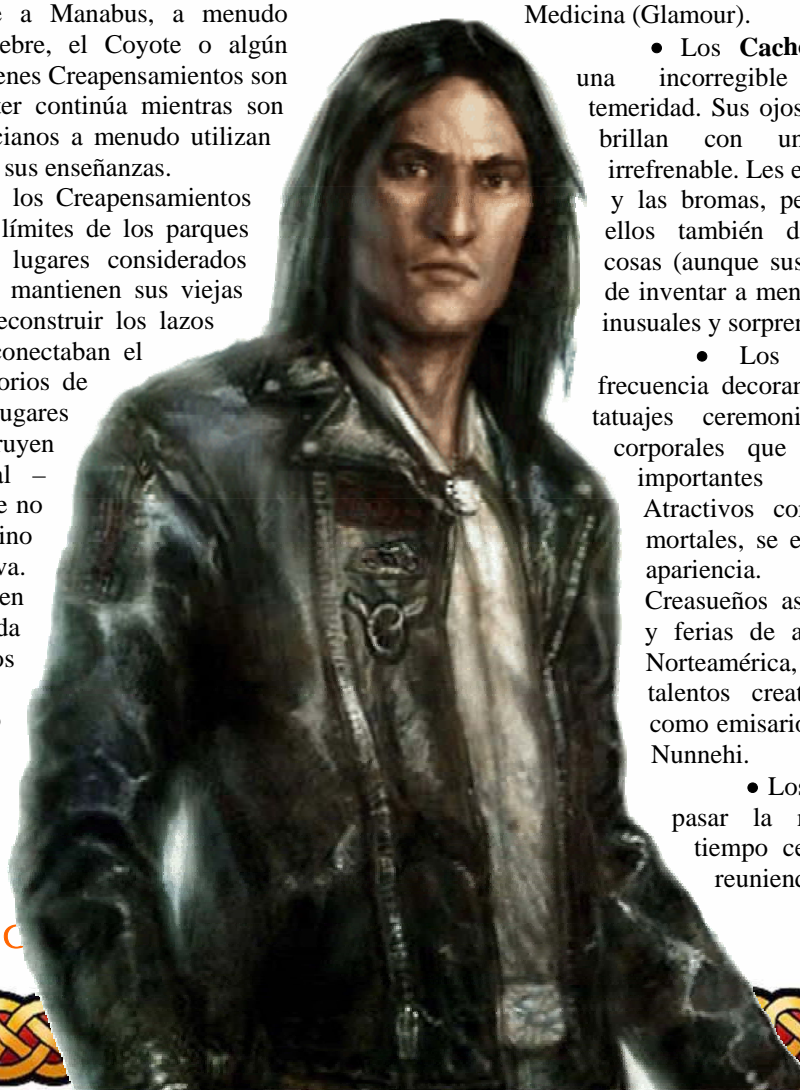
**Apariencia:** Los Creapensamientos se parecen a versiones idealizadas de los indígenas de las diversas tribus algonquinas que les sirven como Soñadores y cuyas formas humanas son los anfitriones de sus naturalezas feéricas. Tanto hombres como mujeres llevan el pelo largo y oscuro y a veces lo peinan o adornan de forma elaborada. Aunque normalmente suelen utilizar los vestidos tradicionales de sus tribus de adopción, muchos Creapensamientos adoptan ropas modernas cuando dejan sus dominios feéricos e interactúan con el mundo mortal.

**Estilos de Vida:** Los Creapensamientos tienden a vivir en campamentos situados en lugares naturales apartados tan cerca de las tierras tribales originarias de sus tribus como les sea posible. Algunos prefieren vivir en las ciudades a lo largo del Chesapeake y en la región de Tidewater en Virginia, cerca de los restos de sus parientes mortales, haciendo periódicas visitas a los lugares salvajes para recuperar su suministro de Medicina (Glamour).

- Los **Cachorros** demuestran una incorregible curiosidad y temeridad. Sus ojos grandes y negros brillan con un aire travieso irrefrenable. Les encantan los juegos y las bromas, pero la mayoría de ellos también disfrutan haciendo cosas (aunque sus intentos iniciales de inventar a menudo tienen efectos inusuales y sorprendentes).

- Los **Guerreros** con frecuencia decoran sus cuerpos con tatuajes ceremoniales y pinturas corporales que indican cambios importantes en sus vidas. Atractivos como sus parientes mortales, se enorgullecen de su apariencia. Los Bravos Creasueños asisten a powwows y ferias de artesanía por toda Norteamérica, demostrando sus talentos creativos y actuando como emisarios ante otras tribus Nunnehi.

- Los **Ancianos** suelen pasar la mayor parte del tiempo cerca de su hogar, reuniendo Medicina y





concentrando sus energías y esfuerzos en abrir las puertas de los Territorios de Caza Superiores. Se visten de forma más conservadora que los Jóvenes o los Bravos; aunque envejecen más lentamente que los mortales, sus rostros comienzan a mostrar el peso de los años y la mortalidad.

**Afinidad:** Objeto

## Privilegios

- **Dedos hábiles, Mentes abiertas:** Los Creasueños ganan un punto adicional en Destreza y Astucia, aunque incrementen su puntuación normal por encima de 6. Además, cuando se dedican a manipular objetos físicamente o a resolver acertijos y rompecabezas, pueden reducir la dificultad de esas tiradas en -1. La bonificación a la Astucia afecta tanto al Aspecto mortal como feérico, mientras que la bonificación a la Destreza sólo afecta al aspecto feérico y no puede utilizarse ante mortales.

- **Inspiración:** Su dedicación a curar la brecha entre el Mundo Medio y los Territorios Superiores de Caza hace posible para los Creasueños restaurar Medicina a quienes la han perdido. Los intentos de cosechar Medicina con éxito (ver **Changeling: Guía del Jugador**) les proporcionan un punto adicional a la cantidad normal. También pueden compartir esta habilidad con otros Nunnehi que los acompañen en su búsqueda de Medicina. Estar en presencia de un Creapensamientos durante un día y una noche permite a los mortales Saqueados y a los Changelings completamente banales recuperar algo de su creatividad perdida (Los Changelings ganan un punto de Glamour, mientras que los mortales recuperan su chispa creativa). Si un Changeling que ha sido Deshecho puede recuperarse de esta manera, queda a discreción del Narrador.

## Flaqueza

- **La llamada de la Novedad:** Los Creapensamientos encuentran imposible resistirse al

## Esteriotipos

**May-may-gway-shi:** ¿Cuánto sobrevivirán cuando sus queridos ríos y mares se conviertan en vertedero de los residuos de los irresponsables mortales? Es nuestro deber acelerar el regreso a la época de los Territorios de Caza para purificar de nuevo el mundo. La supervivencia de los pescadores de roca depende de ello.

**Nanehi:** Nuestros parientes del sur comprenden la importancia de conservar las tradiciones, pero tienen demasiado miedo de crear otras nuevas. Si pudieran mirar hacia delante en lugar de hacia atrás, serían dignos de sus elevadas opiniones de sí mismos.

**Yunwi amai'hine'hi:** Un pueblo del agua, como los pescadores de roca, que también sufre por la irresponsabilidad de los mortales, aunque no pierden el tiempo lamentándose por su destino. Comparten con nosotros el espíritu del embaucador y eso nos proporciona mucho terreno en común.

**Yunwi tsundi:** Como nosotros, este pueblo disfruta haciendo cosas bellas y útiles. Si se mostraran más a menudo, pronto nos haríamos amigos.

**Kithain no Nunnehi:** Con la excepción de los Eshu, que no vinieron a estas tierras con sueños de conquista, nos relacionamos con mucho cuidado con los Changelings que han invadido nuestras tierras ancestrales. Algunos son dignos de confianza, pero otros no comprenden que son usurpadores. Buscamos activamente alianzas con los Eshu; ellos también respetan la tradición y conocen el valor de las historias para preservar nuestra conexión con el Ensueño.

encanto de las experiencias nuevas. Siempre que uno de estos Nunnehi afronte algo que nunca ha hecho antes debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para resistirse a intentarlo. Obviamente, acciones suicidas como tirarse por un acantilado o saltar en un depósito de residuos tóxicos no requieren tiradas para resistirse; no son locos, sólo curiosos.

*“¿Ves esto? No sólo está hecho con habilidad exquisita, sino que además tiene un par de mejoras que le hice a partir de lo que soñé la pasada noche. No puedo esperar a probarlo...”*



# Criaturas del Agua

Escurridizas y andróginas, las criaturas del agua raramente se encuentran en gran número. Frecuentan los lagos y ríos de la meseta del Oeste y son bien conocidos por los shoshoni, washoe, nez percés y paiute del Norte. Las criaturas del Agua pueden respirar debajo del agua y son fantásticos nadadores. Aunque conservan forma humanoide, sus manos y pies palmeados pueden propulsar sus esbeltos cuerpos a increíbles velocidades. Aunque la mayoría de la gente les tome por espíritus malvados, lo cierto es que son severos jueces de aquéllos que dañan a los niños. Su reputación por robar niños está justificada, pero roban sólo aquellos niños que son abandonados, huérfanos o se ha abusado de ellos.

También son culpables del otro "crimen" del que se les acusa: de arrojar a la gente dentro de los ríos y lagos ahogándola. Sin embargo, sus víctimas nunca son inocentes sino que son los que han abusado de los niños o desolado las aguas bajo la protección de esta Nación. A las criaturas del agua no les importa lo que los demás piensen de ellos. Creen que las otras Familias Nunnehi les culpan de aceptar seres no Nunnehi en su seno y por eso malinterpretan deliberadamente sus intenciones inventándose mentiras sobre ellos.

Las Criaturas del Agua son los Nunnehi menos parecidos a los "Indios". Su práctica de llevarse a los niños robados a sus hogares ocultos bajo el agua y reproducirse con ellos cuando se hacen lo suficientemente mayores como para tomar pareja entre las criaturas del agua, ha introducido un alto número de no nativos dentro de su línea familiar. Habiendo rescatado niños que de otro modo habrían muerto, los aprecian como miembros de sus familias.

Estos seres del agua creen que han sido designados por los espíritus para velar por todas las cosas jóvenes. Frecuentemente caminan por el mundo espiritual buscando aprender más para así cumplir mejor su papel como guardianes y también se preocupan enormemente del Mundo Inferior. Dado que no pueden rescatar a todos los niños, se hacen cargo de los espíritus torturados que esos niños abandonados han dejado atrás. Así como crían a los niños vivos que rescatan, se

responsabilizan de los espíritus de los niños que han fallecido y los guían hacia el Mundo Inferior.

**Apariencia:** Las Criaturas del Agua tienen un largo pelo suelto, ojos plateados y poseen manos y pies palmeados. Todos tienen tipos esbeltos y una apariencia hermafrodita, lo que hace suponer a muchas tribus nativas que todas las Criaturas del Agua son mujeres. En sus formas mortales, se parecen a los demás nativos y las agallas (gracias a las cuales respiran agua) se cierran volviéndose casi invisibles.

**Estilo de Vida:** Las Criaturas del Agua viven en cuevas secas a las que generalmente sólo se puede llegar mediante pasajes acuáticos (corrientes subterráneas, entradas a la base de cascadas, cuevas subterráneas que conducen a otras secas, etc.).

- Los **Cachorros** son las únicas Criaturas del Agua que parecen realmente bebés. Regordetes y no tan bellos como sus mayores, aún así proyectan un encanto casi irresistible.

- Los **Guerreros** se muestran como bellos adolescentes hermafroditas. Les gustan las ropas fluyentes y materiales ligeros, asegurándose de que su confección les permita quitársela rápidamente antes de entrar en el agua. Una vez inmersos, su pelo suelto les sirve como única prenda de vestir. Los Guerreros son los más dispuestos a asaltar casas sospechosas en busca de niños maltratados y para castigar a los malhechores. Los Guerreros viajan en grupos.

- Los **Ancianos** siguen siendo andróginos, aunque parecen más pálidos que los Guerreros. A menudo parecen entrar y salir de la conciencia, estando más preocupados por el mundo espiritual que por el físico.

**Afinidad:** Naturaleza.

## Privilegios

- **Sintetizar Aire:** Las Criaturas del Agua pueden extraer oxígeno del agua y encapsular a aquéllos que estén tocando para que puedan también respirar debajo del agua. Usan este talento para robar a los niños y llevarlos a sus hogares secretos. De vez en cuando, usan esta habilidad para rescatar a alguien que se ha





caído dentro de su río o lago, aunque a menudo les es indiferente el destino de los adultos.

• **Poder de la Ola:** Cada vez que las Criaturas del Agua buscan tomar venganza, inflan su Fuerza en dos puntos. Esto les permite hacer presa en sus ofensores y tirar de ellos hacia el agua, sujetándolo debajo de ella hasta que se han ahogado. Si la persona es realmente inocente, esta Fuerza mística no se manifiesta, un claro signo para las Criaturas del Agua de que han juzgado equivocadamente. Cuando esto ocurre, liberan a la víctima y desaparecen rápidamente corriente abajo o dentro de las profundidades.

## Flaquezas

• **Dependencia del Agua:** Si se mantienen fuera de una fuente de agua lo suficientemente grande como para poder sumergirse en ella por más de 48 horas, las Criaturas del Agua comienzan a morir. Por cada día completo que estén fuera del agua, las Criaturas del Agua pierden un punto de un Atributo Físico. Si cualquier Atributo llega a cero, la Criatura del Agua será incapaz de moverse. De pasar otras 24 horas más después de ese tiempo, la Criatura del Agua muere.

## Esteriotipos

**Canotili:** Cazadores. Hemos oído que ponen a prueba los corazones de aquellos que entran en sus dominios. Al menos, eso entendemos.

**Gigantes de Roca:** Personas de mal genio y detestables.

**Inuas:** Guardianes de la sabiduría de los Nunnehi, buscamos su consejo cuando podemos.

**Kachinas:** Deberían pensar menos en sus cultivos y más en preservar a los niños de sus tribus.

**May-may-gwya-shi:** Nuestros parientes enemistados también habitan en cuevas y en el agua.

**Nanehi:** Artistas. Arrogantes artistas. ¿A quién le importa lo que piensen?

**Nümüzo'ho:** No sabemos nada acerca de ellos, excepto rumores sobre su tamaño.

**Pu'gwis:** Molestos tramposos que atraen con engaños a los humanos al asumir falsos rostros.

**Surems:** Amantes de la Paz. Es una pena que no usen toda su sabiduría para proteger a los jóvenes de cualquier daño.

**Tunghat:** Han abandonado sus obligaciones y ahora no hacen nada salvo lloriquear acerca de su destino. ¡Deja de gimotear y asume tu responsabilidad!

**Yunwi Amai'yine'hi:** A estos seres de agua los tenemos cerca en el corazón, aunque ellos piensen mal de nosotros.

**Yunwi Tsundsi:** Conocen su lugar en el mundo y lo cumplen bien.

*"Ven, chico, y bailaremos sobre las aguas"*



# Gigantes de Roca

Entre los iroqueses, los Gigantes de Roca eran conocidos como temidos depredadores de los que se rumoreaba que eran hijos del espíritu conocido como Caníbal. Con su feroz apetito y su temperamento imprevisible, los gigantes de roca son temidos y altamente respetados por su fuerza. La mayoría de las leyendas de los gigantes de roca les muestran en el papel de terribles enemigos, aunque unas pocas hablan de gigantes bondadosos que se hacen amigos de un valioso guerrero y luchan a su lado contra todos sus enemigos (incluso cuando están mortalmente heridos y es cercana su muerte). Tal devoción inquebrantable es uno de los principales aspectos positivos de estos enormes Nunnehi. Otras historias más oscuras hablan del saqueo feroz que realizan sobre todo aquello que viva cerca de sus casas y su predilección por la carne humana.

Otras historias sobre los Gigantes de Roca hablan de los asaltos de los más pequeños de su raza a los campamentos iroqueses donde buscaban restos de comida o tabaco entre las cenizas de los fuegos que pudieran quedar cerca. Aunque traviesos, estos niños de los gigantes de las rocas (tal y como los nativos los llaman) no son peligrosos, y gustosamente comercian sus poderes de curación a cambio de tabaco o carne fresca.

Al ser parientes de las tribus iroquesas que una vez habitaron el Noreste, los Gigantes de Roca a menudo se manifiestan entre los mohawk y seneca. Muchos Guerreros Gigantes de Roca prueban su temple trabajando como obreros en lo alto de los más altos rascacielos en Manhattan. Trabajar sin equipo de seguridad les hace sentir tan bien como una cena de seis platos o una pelea a puñetazos en un callejón. Sus mayores sueños incluyen ganar los concursos del "Hombre Más Fuerte del

Mundo" (especialmente las mujeres, ya que los Gigantes de Roca proceden de una sociedad matrilineal). Los hombres, a pesar de lo rudos que son, no pueden competir con las mujeres en cuanto a determinación y a no rendirse jamás, ya que han sido entrenadas desde su nacimiento para ser líderes de la Nación. Esto no significa que los hombres nunca asuman puestos de liderazgo, pero siempre son conscientes de que su autoridad depende del consentimiento y apoyo de las mujeres.

Los Gigantes de Roca han nacido para comer y luchar; es lo que mejor hacen y lo saben. Son muy honestos y no les importan las buenas maneras y las conversaciones triviales. Hablan cuando tienen algo importante que decir y prefieren que los demás no desordenen el aire que les rodea con demasiadas palabras innecesarias.

Los Gigantes de Roca viven cerca de sus parientes humanos tanto en las ciudades, donde están siendo dispersados, como en reservas cerca de las montañas y altos rocosos. Aún persisten los rumores sobre una ciudad de Gigantes de Roca en lo alto de las montañas donde hibernan en los meses de invierno. Se dice que cuando llega la primavera, los excursionistas y aficionados a la naturaleza harían bien en tener cuidado para no convertirse en el plato principal del banquete de final del invierno que realizan los gigantes de roca.

**Apariencia:** Dependiendo de su aspecto corriente, los gigantes de roca pueden aparecer como grandes (del tamaño de un troll) y temidas criaturas que parecen humanos gigantes encajonados en trajes de sílex. Su pelo es similar a las formaciones calcáreas como estalactitas, sus ojos son charcos negros como la tinta y su cuerpo está cubierto de la cabeza a los pies de lo que parece una armadura de roca gris. Cuando se sientan o quedan en cuclillas pueden confundirse con grandes peñascos. Ésta es la postura que asumen cuando están enfadados, luchando o se ven amenazados. A menudo suelen llevar hachas de sílex o garrotes de guerra.

**Estilo de Vida:** Comer y luchar son las dos principales pasiones de los Gigantes de Roca. La forma de llegar hasta el corazón de un Gigante de Roca (y a una amistad imperecedera) es invitarle a un enorme festín seguido de varias docenas de combates de boxeo, peleas de bar y guerras de bandas callejeras (presentando al Gigante de Roca como el principal contendiente). Una vez se ha ganado la amistad de un Gigante de Roca, este será leal para siempre.

- Los Cachorros son llamados "Guijarros" por sus Ancianos. Son extremadamente traviesos, aunque difícilmente presentan amenaza alguna. Los Cachorros son lo suficientemente pequeños como para parecer pequeños peñascos, o cuando la necesidad asoma, piedras planas de mediano tamaño. Cuando se realizan robos de



comida en los campamentos nativos, generalmente se les echa la culpa a los hambrientos cachorros.

- Los **Guerreros** son generalmente los más peligrosos Gigantes de Roca. Maldecido con un voraz apetito tanto por la comida como por la destrucción, los Guerreros recurren a incursiones en campamentos enemigos (o edificios cercanos de apartamentos) a por comida o tabaco. En estas incursiones, esperan encontrar defensores a los que poder aporrear hasta hacer picadillo. Siempre con ganas de lucha, cuando los Guerreros Gigantes de Roca se encuentran en sus aspectos de Verano son muy valorados como luchadores fieros y leales pero bajo sus aspectos de Invierno se convierten en feroces carnívoros bárbaros que se involucran en un canibalismo ritual.

- Los **Ancianos** son más sedentarios que los Guerreros, lo que les hace menos peligrosos al salir con menos frecuencia. La edad y la experiencia han hecho a los Ancianos Gigantes de Roca más astutos y pausados. Cuando la Nación realiza una incursión, los Ancianos pueden ser incluso más temidos que los Guerreros a causa de su mayor tamaño y fuerza. Muestran más costuras y parecen más escarpados que sus parientes más jóvenes. Cuando están regidos por sus aspectos de Invierno, los Ancianos también se entregan al canibalismo, aunque su comida favorita sea la carne de oso blanco.

**Afinidad:** Naturaleza.

## Privilegios

- **Traje de Sílex:** Todos los Gigantes de Roca tienen una piel parecida a una armadura de piedra. Esto les concede un Nivel de Salud extra (un Nivel extra de Magullado) contra el daño provocado por cualquier arma siempre que no esté hecha de piedra (armas de fuego, armas de madera, ataques de pelea). Contra armas de piedra de cualquier tipo (garrotes de guerra rematados en piedra, flechas de punta de sílex, piedras arrojadas) su armadura les protege completamente. Ninguna arma hecha de piedra puede dañar a un gigante de roca.

- **Proeza:** Todos los guerreros obtienen un punto extra en Fuerza aunque aumente la característica por encima de cinco. Los Ancianos obtienen otro punto adicional (dos puntos en total). Ningún gigante de roca puede fracasar en tiradas de Pelea o Intimidación.

## Esteriotipos

**Canotili:** Estos pequeños tramposos son demasiado difíciles de coger y no son buenos en la lucha.

**Criaturas del Agua:** Etéreos, enclenques y no merece la pena molestarse en ellos.

**Inuas:** ¿Quién los señaló como los guardianes de la Medicina Nunnehi? Una buena tunda les haría menos llorones.

**Kachinas:** ¿Nubes? ¿Parecen nubes?

**May-may-gwya-shi:** Estamos de acuerdo en algo con estos pequeños. Compartimos una afinidad con las rocas. Pero el por qué comen esos pescados fangosos está más allá de mi comprensión.

**Nanehi:** Un puñado de trotones y cantantes tiroleses que pretender saber todo acerca de las "viejas costumbres".

**Nümüzo'ho:** ¡Son nuestro tipo de gente! Tengamos una fiesta... ¡y luchemos!

**Pu'gwis:** ¡Puaj! Feos. ¡Machaquémosles!

**Surems:** Fuertes, pero tú sólo grita o amenaza y se convertirán en pastelitos de crema.

**Tunghat:** Podrías pensar que son unos enclenques, pero ten cuidado. Pueden ordenar a los animales e incluso nosotros podemos ser superados por una estampida.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Ñam, ñam. Ni demasiado amargos, ni demasiado dulces. Saben mejor con mostaza.

**Yunwi Tsundsi:** Estos Nunnehi tienen unas buenas cabezas sobre los hombros. Ahora bien, si pudieras encontrar uno cuando lo necesitas...

## Flaquezas

- **Impetuoso:** Cada vez que se pone en duda su valentía o sus poderes físicos, los gigantes de roca asumen inmediatamente su aspecto de Invierno. No pueden resistirse a luchar cuando sucede el cambio incluso cuando el que les ha insultado se disculpa o intenta huir. El gigante de roca perseguirá, si es necesario, a esa persona hasta el último confín de la Tierra para demostrar su fuerza y habilidad en la lucha. En esa situación, el gigante de roca debe golpear al menos una vez a aquél que le ha insultado o un campeón que este designe. Hasta que se le dé la oportunidad de vengarse de este modo, el gigante de roca no pensará en nada más. Todas sus acciones estarán dedicadas a enfrentarse a aquél que le ha denigrado.

*"Bienvenido a mi hogar. Luchemos,  
después nos daremos un banquete... en ti."*



# INUAS

(Ayudantes de los Espíritus)

Los Inua nacieron de los sueños de los nativos más al Norte: los inuit y aleuts. Estas tribus creían en seres espirituales que vivían dentro de todas las cosas fueran animadas o inanimadas. A los Inuas se les asignó funciones de asistentes a los Chamanes y fueron importantes espíritus colaboradores que ayudaban a sus compañeros humanos en la comunión con los espíritus mayores y realizaban hazañas sorprendentes.

Los Inua también actuaban como observadores para asegurarse de que nadie en la comunidad rompía algún tabú.

Para cumplir su papel, los Inuas aprendieron mucho conocimiento sobre los espíritus y caminaron por las sendas hacia el Mundo Superior buscando la sabiduría de espíritus más ancianos. Tienen una gran reputación entre los más sabios y más informados de todos lo Nunnehi y tienen una afinidad hacia el Reino de Hada a causa de interesarse tanto por las cosas que no son de este mundo.

La mayoría de los Inuas prefieren tomar la forma de animales cuando interactúan con los chamanes para que sus verdaderas identidades dentro de la tribu no se vean comprometidas. Más frecuentemente, asumen las formas de zorros, caribúes, focas, cuervos, morsas y osos polares. Siempre son pequeñas versiones de estos magníficos animales para así poder entrar fácilmente en la casa de un chaman o en un lugar de poder.

Los Inua, a menudo, ayudan a los chamanes usando su poder para imbuir amuletos con suerte o con una determinada canción de poder. Raramente asumirán el trabajo de ayudar directamente usando sus poderes

feéricos. Algo tímidos y reacios a revelarse a los no iniciados, los Inua prefieren el método indirecto de ayudar a un chaman. Se sienten más a gusto en su papel como intermediarios que como personas poderosas independientes. Los Inuas creen que son responsables de guiar a los inuit y los aleuts y velar por ellos para que no ofendan a los espíritus del Creador.

**Apariencia:** Los Inuas son muy parecidos a los miembros normales y corrientes de sus tribus humanas. De cara ancha y pelo negro, la mayoría siguen la costumbre de usar labret (un adorno en la barbilla hecho de marfil, hueso u otros duros materiales que está insertado atravesando la piel de debajo de los labios), convirtiéndolos en unos aficionados al "piercing". Visten ropas como las de su tribu. En su forma preferida como consejero de los espíritus, cada Inua toma la forma de un animal importante para el bienestar de la tribu.

**Estilo de Vida:** Los Inuas viven en comunidades de unas pocas familias emparentadas. Se consideran los responsables de todos aquéllos que viven en su aldea.

• Los **Cachorros** se parecen a los niños mortales de la tribu. Generalmente tienen algún rasgo menor que los distingue marcándolos como Inuas (ojos grises o de color ámbar, orejas puntiagudas o pequeñas marcas de nacimiento que se asemejan a una forma animal particular, como una cabeza de lobo). Es fácil pasar por alto estas diferencias a menos que alguien esté

intentando descubrir deliberadamente a un Inua. Los Cachorros aprenden las técnicas de supervivencia de la tribu y comienzan a saber cómo cambiar de forma.

• Los **Guerreros** se parecen a adolescentes normales, excepto en que han comenzado a mostrar





signos del cambio que sufren cada vez que aconsejan a los chamanes. Cada uno posee algún pequeño rasgo asociado con la forma animal que han escogido para manifestarse y que permanece con él cuando revierte a su apariencia humana. Un zorro Inua, por ejemplo, podría desarrollar una nariz alargada y puntiaguda, o los ojos de un cuervo Inua se volverían más pequeños, con amplias pupilas y negros como abalorios. Aunque el cambio les da una apariencia muy extraña, no es suficiente como para señalarlos como no humanos.

• **Generalmente los Ancianos** deben abandonar la comunidad o toman residencia en el alojamiento de su chaman escogido como un "familiar animal". En su forma mas humana, hacen muestra de marcados vestigios animales como orejas peludas, colas, crestas de plumas, picos de ave o bigotes como los de las focas. Ya no es posible para ellos enmascararse como humanos por más tiempo. Muchos Ancianos asumen su forma animal y permanecen en ella indefinidamente, cambiando a otras formas sólo cuando necesitan comunicarse.

**Afinidad:** Hada.

## Privilegios

• **Imbuir Amuleto:** Los Inuas pueden imbuir un amuleto con un único poder cualquiera de las Artes de Embustes, Prestidigitación, Primal, Adivinación, Soberanía, Vinculo Espiritual o Viaje. Aunque esto concede un gran poder al chaman escogido por el Inua, sólo se puede usar una única vez y sólo en la forma específica para la que se ha investido el poder. Así, si el Inua decide invertir un amuleto con el poder de Primal de Bálsamo de Brezo, por ejemplo, también tendría que elegir un Reino al que le afecte el poder, tal como Actor 3 (Cara Familiar). Esto permitiría al Chaman "pedir prestado" el poder del Nunnehi para curar a alguien que puede identificar. Una vez usado, el poder se esfuma y se debe crear un nuevo amuleto.

• **Cambiar de Forma:** Los Inuas tienen el poder de cambiar sus formas por las de los animales nativos de su región. Aunque es posible para ellos asumir más de una forma animal, en la práctica conlleva mucho tiempo y energía aprender cómo moverse en una forma elegida, y mucho más para dos o tres formas. Un Inua que decide dedicar tal tiempo para hacerlo, podrá así aprender más de una forma animal. Para simular esto, el Inua debe primero aprender las formas mientras es un Cachorro y prescinde de cinco puntos gratuitos durante la creación del personaje para la segunda forma. Cuando se convierte en Guerrero o Anciano, puede decidir aprender otra forma al coste de 10 puntos de experiencia. Si el personaje comienza a jugar como Guerrero o Anciano, no puede haber aprendido más de una forma. Los cambios en su cuerpo siguen el patrón de la forma animal que escogió como su primer tipo.

## Esteriotipos

**Canotili:** Estos cazadores harían bien en poner más atención a los espíritus y menos a sus propias hazañas.

**Criaturas del Agua:** Su devoción hacia los niños es admirable, pero deberían dedicar más tiempo a escuchar el consejo de los espíritus.

**Gigantes de Roca:** No hay duda de que son excelentes guerreros, pero nos preocupan sus apetitos.

**Kachinas:** Los consideramos hermanos del alma, aunque vivan en una tierra extraña y remota.

**May-may-gwya-shi:** Nos maravillamos ante su habilidad para entrar en el duro espíritu hermano conocido como "roca".

**Nanehi:** Guardianes de la Tradición como nosotros, aunque quizás demasiado preocupados por su apariencia.

**Nümüzo'ho:** Su ira resuena en nuestros corazones. No podemos condenarlos por su lucha para salvar nuestro.

**Pu'gwis:** Afligidos, pero nobles, los Pu'gwis buscan sólo a quien les ame. Debemos dedicar más tiempo a encontrar una manera de romper su maldición.

**Surems:** El pueblo pacífico. Muchos entre nuestra raza los ven como traidores; siguen el camino que sus espíritus les han tendido.

**Tunghat:** Estos hermanos deberían venir y vivir entre nosotros. Quizás podrían aprender a ser los protectores de la foca y el caribú.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Semejantes a nuestras juguetonas nutrias, estos Nunnehi hacen brotar nuestras sonrisas.

**Yunwi Tsundsi:** Muy trabajadores y excelentes artesanos. Quizás podamos comerciar con ellos.

## Flaquezas

• **Susceptibilidad:** A causa de estar tan íntimamente ligados al mundo de los espíritus y los animales, los Inuas son altamente susceptibles con todos los agentes contaminantes. Cuando se encuentran próximos a cualquier contaminante (a unos pocos metros), los Inuas restan un dado a todas sus tiradas. De hecho, si entran en contacto con un agente contaminante, reciben una penalización de -2. Así, si se encuentra cerca del oleoducto de Alaska el Inua se encontraría bien, pero si se encuentra dentro de una bahía prístina cuando se realiza un vertido de petróleo, el Inua estará en problemas. La polución del aire afecta a los Inuas cuando están al alcance del humo. Una vez protegidos de sus efectos (por ejemplo, dentro de un edificio donde el aire se filtra), se encontrarán mejor. Obviamente, pocos Inuas se molestan en visitar la ciudad de Los Ángeles.

*"Te traigo la palabra de los espíritus y te ofrezco un regalo."*



# KACHINAS

Las tribus nativas del Suroeste atribuyen el conocimiento de los rituales y las costumbres integradas en su cultura a las enseñanzas de seres altamente espirituales, conocidos como Kachinas. Su leyendas hablan de como los Kachinas surgieron del mundo espiritual y enseñaron a los humanos las danzas y ceremonias rituales necesarias para sobrevivir en armonía con la naturaleza y los espíritus y después, cuando terminaron su trabajo; partieron del mundo físico. Entre los hopi y los zuni (y en particular los cultos Kachina) están compuestos de los hombres de las tribus se vestían con elaborados trajes y realizaban danzas durante todo el año, honrando a los espíritus y pidiendo su ayuda. Se usaban Muñecas decoradas representando los diferentes aspectos de los espíritus Kachina para enseñar a los niños cómo distinguir a un Kachina de otro.

Como las hadas nativas del Suroeste, los Kachina fueron muy importantes a la hora de enseñar a sus parientes mortales cómo honrar adecuadamente a los espíritus y a la Tierra. Aunque algunos de ellos dejaron el mundo cuando comenzaron a cerrarse para siempre los caminos hacia las Tierras de Caza Superiores, muchos eligieron permanecer en la Tierra y actuar como mediadores con sus parientes mortales. Estos Kachina adoptaron forma mortal y se volvieron casi indistinguibles de sus familiares humanos.

Los Kachinas son representaciones vivientes de las canciones y danzas de los hopi y los zuni que también se refieren a sí mismos como koko (la "gente tosca"). Se encuentran entre las más observadoras de las Naciones Nunnehi, basando gran parte de su vida en torno a rituales y ceremonias. Esto es porque creen que cada ritual establece un vínculo espiritual entre el reino de los mortales y el de los espíritus. Cuando se formen suficientes vínculos, los dos mundos se unirán de nuevo y se abrirán los caminos hacia las Tierras de Caza Superiores. Muchos Nunnehi creen que los Kachina están engañados acerca de sus convicciones, pero nadie puede reprocharles desear la

preservación de las costumbres tradicionales. Los Kachinas viven al lado de sus parientes mortales (a veces incluso con ellos). Mantienen sus propios campamentos o

Feudos ocultos, pero muchos Guerreros y algunos Cachorros ocasionales también residen y participan en la sociedad tribal humana. Sólo los Ancianos entre los Kachinas se retiran casi completamente de la sociedad mortal, ya que se aproximan más a la vida del mundo espiritual y pasan la mayor parte del tiempo recolectando Medicina para la tribu y entrando en comunión con los espíritus de la naturaleza. Son los guardianes de la Medicina y los mayores intérpretes de danzas y canciones de poder.

A pesar de su celoso compromiso con la espiritualidad, los Kachinas también muestran una faceta divertida. Los bufones Kachinas son considerados como miembros sagrados de la Familia, enseñando lecciones importantes acerca del correcto comportamiento, sirviéndose de risas y ridículo. Tales bufones son Guerreros pertenecientes al Campamento de Media Estación que usan su naturaleza de Embaucador para ayudar a su pueblo.

La mayoría de los Kachinas residen en las regiones desérticas del Suroeste en Arizona y Nuevo Méjico, aunque unos pocos y atrevidos individuos viajan a otras partes del país.

**Apariencia:** Los Kachinas son algunos de los seres más extraños entre las Naciones Nunnehi ya que poseen diferentes formas en cada uno de sus aspectos. Como humanos, se asemejan a sus parientes del Sureste: los hopi, zuni y otros habitantes de los poblados, aunque encogen cuando envejecen de Guerrero a Anciano. Raramente se encuentran vestidos de otra forma que con trajes tradicionales y son algunos de los Nunnehi más conservadores.

**Estilo de Vida:** Los Kachinas viven en pueblos encantados aunque los Guerreros y algunos Cachorros se entremezclan con sus parientes humanos. Sus vidas están llenas de rituales y son unos meticulosos guardianes de las viejas costumbres tanto en el vestir como en los modales. Muchos Guerreros asisten a powwow por todo el país,





difundiendo el conocimiento y el respeto por las costumbres de su pueblo.

- Los **Cachorros** parecen niños normales de sus tribus mortales, aunque tienen una pureza en sus rostros semejante a la de una "muñeca". Son bromistas por naturaleza, casi como si debieran deshacerse de sus impulsos traviesos antes de calmarse para llegar hacia su verdadero propósito.

- Los **Guerreros** pasan la mayor parte de su tiempo aprendiendo los rituales que han hecho a los Kachinas tan importantes para su pueblo. A menudo participan en las actividades de los cultos Kachina de sus tribus mortales y son expertos bailarines y actores. Los Kachina son casi indistinguibles de los humanos en tamaño y apariencia.

- Los **Ancianos** de los Kachina experimentan una misteriosa transformación física, encogiéndose su tamaño hasta parecer versiones vivientes de las diminutas muñecas Kachina creadas por sus parientes humanos. Viven apartados de los humanos en sus propios pueblos encantados y pasan la mayor parte del tiempo realizando rituales de poder para ayudar a sus parientes. Enseñan a los Guerreros y a los Cachorros e interceden ante los espíritus en favor de su pueblo mortal e inmortal.

**Afinidad:** Naturaleza.

## Privilegios

- **Oración de Abundancia:** Los Kachinas son capaces de convencer a la plantas para que crezcan y a la lluvia para que caiga incluso en su duro entorno desértico. Para ello, el Kachina debe tener éxito en una tirada de Astucia + Ocultismo (Cultura de las Plantas) a dificultad 7. El número de éxitos indica hasta qué grado consigue su intención; un éxito incrementa el crecimiento de la planta y provoca un aguacero en kilómetro y medio mientras que cinco éxitos puede causar una cosecha rebosante o que caiga una abundante lluvia sobre todo el condado o reserva. Los Kachinas sólo usarán esta habilidad si se realizan los rituales adecuados por sus tribus mortales.

- **Forma de Nube:** Los Kachina son capaces de transformarse en seres etéreos que parecen nubes o vestigios de humo. Pueden flotar por el aire en esta forma aunque estén a merced de los vientos dominantes. Deben gastar un punto de Medicina para asumir este cambio. Si desean volver a su forma sólida, deben primero ser arrastrados por la corriente de aire hasta un alto seguro o si no sufrirán daño por caída. Si necesitan realizar un cambio instantáneo, deben gastar un punto de Fuerza de Voluntad para volver rápidamente a nivel del suelo. De lo contrario, no se necesita ningún gasto adicional.

## Esteriotipos

**Canotili:** Están demasiado obsesionados con la caza. Existen otras tradiciones que necesitan nuestra atención.

**Criaturas del Agua:** Al menos el desierto es demasiado seco para ellos como para permanecer el suficiente tiempo y robar algunos de los niños de nuestros primos. Deja que estén cerca del agua donde pertenecen.

**Gigantes de Roca:** Detestables y malvados. No los necesitamos.

**Inuas:** Están tan preocupados como nosotros por los caminos del mundo espiritual. Quizás juntos podamos lograr nuestros mayores sueños.

**May-may-gwya-shi:** Respetan las viejas costumbres pero se esconden lejos de aquellos a quienes deberían ayudar.

**Nanehi:** Son nuestros aliados a la hora de mantener vivas las costumbres de nuestros hermanos y hermanas humanos. Si fueran mejores bailarines...

**Nümüzo'ho:** Tienen un gran poder, pero lo usan equivocadamente. Deshacen aquello por lo que trabajamos tan duramente para conseguirlo.

**Pu'gwis:** Fueron hechos horribles por alguna razón. Quizás deberíamos intentar descubrir qué razón es ésta.

**Surems:** Fortalecen los lazos entre los pueblos así como nosotros fortalecemos los lazos entre los mundos.

**Tunghat:** Sería una vergüenza perder a estos emisarios con los animales.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Sus bromas no sirven a ningún propósito.

**Yunwi Tsundsi:** Se toman un orgullo justificado, en su artesanía y respetan las viejas costumbres.

## Flaquezas

- **Único Propósito:** Los Kachinas tienden a especializarse en una función principal en detrimento de otras habilidades. Los personajes Kachinas deben escoger una Técnica (por ejemplo: tejer cestas, agricultura, caza, interpretación, etc.) como único foco de su atención. Por ello, añaden un dado extra en todas las tiradas relacionadas con esa Técnica pero restan dos dados en las tiradas relacionadas con todas las demás Técnicas (los Talentos y Conocimientos no se ven afectados por esta penalización).

*"Cada ritual que preservamos honra a aquéllos que nos depositaron aquí y nos ayuda a encontrar de nuevo nuestro camino a casa."*



# May-may-gwya-shi

(Pescadores de Rocas)

Las tribus Algonquinas contaban relatos acerca de los May-may-gwya-shi, "la gente pequeña" que habitaba en cuevas detrás de las cascadas o en rocas que miran a lo largo de la costa. Famosos por su afición por el pescado fresco, los May-may-gway-shi hacían arriesgados asaltos a las redes de las tribus cercanas y si eran descubiertos escapaban desapareciendo (incluyendo la canoa) en rocas o acantilados cercanos donde no podían ser seguidos.

Los May-may-gway-shi se consideran a sí mismos hermanos y hermanas espíritu de las tribus que una vez habitaron las áreas costeras del noreste de América: los abnaki, maliseet, penobscot y otros pueblos afines. En tiempos difíciles, estos Nunnehi usaban sus poderes para llenar de peces las redes de sus parientes mortales como reembolso por el pescado que les proveían en estaciones más abundantes.

Su reputación por la fuerte Medicina que poseen algunas veces ha incitado a chamanes humanos a ejercer sus propios poderes para atravesar las rocas que protegían un campamento May-may-gway-shi. Aquéllos han sido lo suficientemente valientes y resueltos como para tener éxito y los que les llevaban regalos de tabaco o pescado fresco, eran recompensados por su coraje con pequeñas piedras imbuidas en Medicina.

Aunque los Cachorros y los Guerreros son propensos a realizar arriesgadas travesuras, como asaltar las redes, pintarse las manos de rojo y marcar las piedras cercanas a las moradas humanas o conducir a sus perseguidores en unas búsquedas infructuosas, los Ancianos de la Familia prefieren practicar sus habilidades artísticas, decorando las paredes y a veces los exteriores de sus hogares en las cuevas con intrincados petroglifos y diseños

pictográficos. También son expertos en esculpir y modelar la piedra (con o sin herramientas).

Todos los May-may-gway-shi aprenden a nadar, a manejar los botes y a pescar desde una edad temprana, practicando estas habilidades toda su vida. Su sociedad es patrilineal, como la de sus parientes humanos, pero en la actualidad han adoptado una estilo de vida menos sexista que el de sus ancestros. Pueden encontrarse en el Mundo Medio ganándose la vida como pescadores, artistas (escultores y pintores) o como guías en canoa o balsa.

De vez en cuando, los Cuentasueños o chamanes de las tribus que conocen a los May-may-gway-shi y recuerdan las viejas historias, intentarán ganar poder de una de estas hadas nativas, generalmente probándose a sí mismos de manera que obtengan la aprobación del individuo.

Aunque en su mayoría las tribus de la Confederación Abnaki han abandonado sus tierras nativas y ahora viven en reservas ejjn Maine o están diseminadas entre la población, en general se pueden encontrar unos pocos May-may-gway-shi en campamentos dentro de su tierras ancestrales. El resto habita cerca de sus parientes mortales.

**Apariencia:** Los May-may-gway-shi son bajos y ágiles. Ambos sexos tienen un pelo largo suelto que dejan caer sobre sus rostros, dándoles así el epíteto de "caras peludas". Un fino pellejo de piel resistente al agua (como el de las nutrias) les cubre brazos y piernas. Tienden a vestirse al estilo de las tribus humanas que hablan algonquin.

**Estilo de Vida:** Los May-may-gway-shi prefieren vivir cerca de las rocas y del agua, tomando inspiración de la marea y el flujo de las olas del mar o de las canciones cambiantes sin cesar de las corrientes y cascadas. Construyen sus hogares (cuando pueden) en cuevas o grietas en las rocas, ya sea detrás de cascadas como en los bancos de los ríos o cerca de las costas rocosas.

- Los **Cachorros** May-may-gway-shi son extremadamente diestros y traviosos y a menudo se escapan de sus campamentos o asentamientos para gastar bromas a los humanos cercanos.

- Los **Guerreros** de los May-may-gway-shi se recrean en cultivar una apariencia "salvaje", dejando que su largo





pelo crezca sin cuidado alguno. Son fibrosos y atléticos y a menudo son responsables de los robos de pescado atribuidos a su Familia.

- Los **Ancianos** May-may-gway-shi siguen llevando el pelo largo aunque en un estilo más serio de acuerdo con su posición. Raramente abandonan sus hogares, aunque se ocupan en sus artes que incluyen la pintura en piedra y la escultura.

**Afinidad:** Escena.

## Privilegios

- **Puerta en la Roca:** Los May-may-gway-shi comprenden la naturaleza de la piedra y su aparente solidez no es barrera para ellos. Un único éxito en una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 7) les permite penetrar en la superficie de una roca y así atravesarla hasta el otro lado o, si la roca forma el exterior de una caverna, permanecer dentro de su interior hueco. Alternativamente, el May-may-gway-shi puede extender una mano, brazo o pierna a través de la roca, siempre que la piedra no sea más fina que la parte forzada a salir. Tres éxitos les permite pilotar un vehículo (como una canoa o una motocicleta) a través de la piedra sólida. Cualquier otra persona dentro del vehículo además del May-may-gway-shi no experimenta daño alguno.

- **La Llamada de los Nadadores:** La predilección de los May-may-gway-shi hacia el pescado les concede la habilidad de convocar a estas criaturas en una superficie de agua en particular. A menudo usan este Privilegio para aumentar el suministro de comida de sus tribus humanas así como para saciarse a comer marisco. Cada éxito en una tirada de Manipulación + Conocimiento Animal (dificultad 6) les permite invocar la cantidad de peces típicos de la región necesaria para llenar una red.

## Flaquezas

- **Voluntad Débil:** Muchos May-may-gway-shi son incapaces de resistir su apetito por el pescado o marisco y esta debilidad a menudo es usada por sus enemigos o humanos poco escrupulosos que desean robar su Medicina. Las trampas y emboscadas que usan como cebo montones de pescado aparentemente desprotegidos o un puñado de almejas en la playa, tienen éxito demasiado a menudo al engañar a los May-may-gway-shi que deambulan por allí en el momento equivocado. Cada

## Esteriotipos

**Canotili:** Son parte de nuestros bosques, al igual que nosotros somos parte de las rocas y el río, o de la piedra y el mar.

**Criaturas del Agua:** Son útiles como mensajeros con el mundo espiritual, pero su reputación de robar niños (sea cierta o no) habla mal de todos nosotros.

**Gigantes de Roca:** Son peligrosos y demasiado predecibles en sus enfados. Camina lentamente cuando estés en sus tierras o estáte preparado para la lucha.

**Inuas:** Tienen una poderosa Medicina que usan sabiamente. Cualquiera que pueda vivir donde ellos lo hacen, debe ser respetado.

**Kachinas:** Son tan ligeros como las nubes cuyas formas imitan, pero tienen buenas intenciones y son leales a sus parientes mortales.

**Nanehi:** Son grandes actores y honran las viejas tradiciones, pero están demasiado preocupados con su aspecto. Hazles halagos y ellos harán cualquier cosa por ti.

**Nümüzo'ho:** Al igual que nosotros, entienden y veneran el poder de la piedra, pero son casi tan peligrosos como los Gigantes de Roca con aquéllos que les rodean.

**Pu'gwis:** A pesar de su fealdad, también forman parte de las Naciones Nunnehi, Pero es inquietante estar cerca de ellos.

**Surems:** Son fuertes y silenciosos y esto algunas veces les hace difíciles de entender.

**Tunghat:** Su conocimiento de las costumbres animales rivaliza con nuestra habilidad para ordenar a las criaturas del mar. Eso es todo lo que tenemos en común.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Son muy parecidos a nosotros por su amor al agua, pero no queremos llevar nuestras canoas demasiado cerca de ellos cuando se sienten juguetones.

**Yunwi Tsundsi:** Hemos oído hablar de sus bondadosos actos. Si no fueran tan difíciles de encontrar.

vez que uno de estos Nunnehi se encuentra con un abastecimiento de pescado que no esté vigilado o si se le invita a compartir un banquete de frutos del mar, debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad para resistirse a apartar inmediatamente cualquier recato que pueda tener y queda a merced de los captores potenciales.

*“Una roca sólo es tan sólida como ella quiera serlo o como tú temes que lo sea. Ven conmigo, si te atreves. Te mostraré la verdad de mis palabras.”*



# Nanehi

Entre las hadas más serviciales de los cherokees y otras tribus del Sureste está el "pueblo que vive en cualquier lugar", también conocidos como los Nanehi. Esta es la Familia de las hadas nativas que ha dado forma con su nombre a las Naciones Nunnehi.

Por encima de todo, los Nanehi son tradicionalistas que valoran las costumbres y canciones de sus ancestros mortales así como las que les fueron enseñadas por los espíritus de las Tierras de Caza Superiores. Disfrutan recopilando e interpretando canciones, historias y bailes y preservando las viejas costumbres de sus parientes mortales frente a la fuerte presión de la modernización.

Antiguamente los Nanehi hicieron su hogar en las regiones montañosas de la cordillera de los Apalaches (algunas veces viviendo en las mismas montañas) protegiendo su estancia con entradas a cuevas convenientemente escondidas. Se dice que otros vivían debajo de lagos y ríos, en cavernas y cuevas bajo tierra.

Los Nanehi sienten una cierta afinidad hacia sus parientes mortales y, por extensión, a todos los nativos americanos. A menudo se toman la molestia de ayudar a humanos en peligro, poniendo a salvo a individuos perdidos en los bosques o asistiendo a los enfermos y heridos, especialmente si estos se ven afectados estando en áreas aisladas. A diferencia de muchos otros Nunnehi, los Nanehi algunas veces llevan mortales (sean amigos o amantes) dentro de sus guaridas encantadas, aunque amenacen con maldiciones a dichos sujetos si les traicionan hablando de la existencia de los Nanehi a otros humanos.

Los Nanehi fueron claves ayudando a algunos de sus parientes mortales a escapar del éxodo forzoso de 1830, escondiéndoles en sus Feudos hasta que fuera seguro abandonarlos. Algunos cherokees que viven en Carolina del Norte recuerdan la ayuda prestada a sus ancestros por los Nanehi y se toman la molestia de localizar y agradecer a sus benefactores (o a sus descendientes).

Los Nanehi de hoy día habitan frecuentemente en ciudades pobladas por residentes mortales y Nanehi, aunque algunos

viven exclusivamente entre su propia Familia. La mayor concentración de Nanehi puede encontrarse en Oklahoma y el oeste de Carolina del Norte, donde las tribus cherokees de Este y Oeste mantienen sus reservas.

Su interés en preservar las viejas costumbres de todos los nativos hace que les guste viajar. Realizan ciclos de eventos culturales sobre Nativos Americanos y visitan los hogares de otras Familias de las Naciones Nunnehi.

Hace mucho tiempo, se creía que los Nanehi eran capaces de viajar por el Mundo Inferior y servían como guías a los espíritus de los muertos, permitiéndoles pasar más allá del Mundo Medio y evitando que se rezagaran como fantasmas hambrientos.

Sin embargo, esta habilidad se perdió junto con su conexión con las Tierras de Caza Superiores. Aún así, son más propensos a aprender el Arte del Vínculo Espiritual que otras Familias como los Gigantes de Roca.

Los Nanehi están muy preocupados de su apariencia física, a menudo hasta el punto de parecer excesivamente presuntuosos a otras hadas nativas. En esto, no se diferencian de los sidhe.

**Apariencia:** Los Nanehi son versiones idealizadas de las tribus de sus parientes mortales, con lustroso pelo oscuro y semblantes imponentes. Visten generalmente con ropas tradicionales y de alguna manera parecen anacronismos dentro del mundo moderno.

**Estilo de Vida:** Los Nanehi generalmente mantienen sus moradas permanentes cerca de los parientes mortales, pero también viajan de lugar en lugar participando en acontecimientos culturales e intercambiando historias y costumbres con otros miembros de las Naciones Nunnehi. Unos pocos viven en ciudades, pero pasan la mayor parte del tiempo en lugares como páramos o parques nacionales.

• Los **Cachorros** Nanehi parecen niños abandonados con ojos oscuros y la sonrisa siempre dispuesta a salir. También poseen





unas personalidades cautivadoras. Los Cachorros Nanehi tienen una vena traviesa que su comportamiento inocente no puede ocultar completamente.

- Los **Guerreros Nanehi** a menudo son imposibles de distinguir de sus parientes mortales, suelen vestir ropas o joyas tradicionales en combinación con sus modernos vestidos. Son viajeros empedernidos que frecuentan los encuentros de powwow (consejos entre tribus) y ferias de artesanía donde mostrar sus habilidades en la canción, el baile o los trabajos manuales.

- Los **Ancianos** son más sedentarios a pesar de que también viajan cuando es necesario. Mantienen un trato frecuente con los ancianos de sus tribus mortales y con frecuencia se les encuentra animando a sus parientes mortales a resistir la asimilación y la pérdida de su identidad cultural. Tienden a parecer más viejos de lo que son en realidad para así impresionar a los demás con su edad y sabiduría.

**Afinidad:** Hada.

## Privilegios

- **Modelar el Cuerpo:** Los Nanehi tienen la habilidad de alterar su tamaño y apariencia pudiendo cambiar su estatura desde lo muy pequeño (medio metro o menos) al tamaño normal humano, aumentar o disminuir su Apariencia en un punto o parecer más joven o viejo de su edad actual.

- **Voz de la Belleza:** Los Nanehi son artistas dotados y sobresalen en el canto, baile, narración o en hacer música. Todos los Nanehi suman un dado a todas las tiradas que impliquen una interpretación. Además, se obtiene un éxito automático si la actuación presenta canciones, bailes o historias tradicionales.

Flaquezas

- **Rostro en el Agua:** La inherente vanidad de los Nanehi los hace susceptibles a la adulación, dándoles un +1 de dificultad en tiradas de resistencia frente a habilidades basadas en la Manipulación. Además, los Nanehi restan un dado a todas sus tiradas cuando su apariencia se ve desfavorablemente afectada (por ejemplo, si están cubiertos de barro o sufren alguna desfiguración facial) o insultada.

## Esteriotipos

**Canotili:** Pueden ser mejores cazadores que "nosotros, pero nosotros podemos cantar mejores canciones de caza.

**Criaturas del Agua:** Debe haber algo de verdad detrás de su reputación de que roban niños. No se debe confiar en ellos.

**Gigantes de Roca:** Ten cuidado con su apetito y su temperamento. Aprender sus canciones e historias a veces conlleva un precio demasiado alto.

**Inuas:** Disfrutamos encontrándonos a estos parientes en los festivales, puesto que sus canciones e historias son muy distintas de las nuestras.

**Kachinas:** También son guardianes de las tradiciones. No deberían envidiar nuestra gran habilidad para la interpretación, sino regocijarse de que estemos ayudando a mantener vivas todas las costumbres nativas.

**May-may-gwya-shi:** Ofréceles pescado y cantarán y bailarán durante horas para ti. Afortunadamente, no han olvidado las viejas costumbres.

**Nümüzo'ho:** Tienen poderosa Medicina, pero no queremos acercarnos a ellos cuando están molestos o enfadados.

**Pu'gwis:** ¿Cómo pueden soportar el ser tan horribles? ¡Deben de haber ofendido a todos los espíritus para ser maldecidos con una forma tan impura!

**Surems:** Sus historias son dichas en susurros y debes tener un buen oído para escuchar su sabiduría.

**Tunghat:** Están orgullosos de su maestría con los animales, pero sería mucho mejor si pudieran controlarse a ellos mismos.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Comparten nuestros bosques y ríos pero a diferencia de nosotros, ellos no son capaces de adaptarse a los cambios que les rodean. Si podemos, debemos ayudarlos.

**Yunwi Tsundsi:** Como nosotros, disfrutan de la compañía de los mortales y aprecian mucho a los niños. Por ello se merecen una canción de alabanza.

*“Conozco una nueva canción que aprendí en el Festival de Kituwah en Carolina del Norte. Déjame que la cante para ti y después podrás contarme una de tus historias. Tengo tiempo de sobra.”*



# Nümüzo'ho

(Demoledores de Personas)

Las leyendas de las tribus del Oeste contienen historias sobre temidos gigantes que aterrorizan a los intrusos en sus tierras. Se dice que estos seres espirituales son temidos por su temperamento malicioso y por ser caníbales, aunque también se les respeta por su fuerza y se les honra como recuerdos del inherente poder de la naturaleza que destruye al igual que crea.

Estas historias se refieren a los Nunnehi conocidos como Nümüzo'ho, cuyo nombre les es dado por uno de los héroes de su Familia, un gigante que enseñó a los mortales cómo dar forma a las piedras para crear herramientas antes de desaparecer de su vista.

La verdad detrás de este comportamiento malévolo y del temperamento violento de estos gigantes es la historia de su ira por lo que ha ocurrido con el mundo que les rodea. Incluso antes de que se cerraran los caminos a las Tierras de Caza Superiores, los Ancianos de esta Familia Nunnehi tenían atisbos de la devastación que los mortales causarían al mundo natural. La ira crecía dentro de ellos hasta que se convirtió en una fuerza primaria en sus vidas. Los más viejos Nümüzo'ho hicieron un juramento sagrado (que obligaba también a todos sus descendientes) para actuar como vengadores del mundo natural. A cambio de los poderes especiales que se les han concedido para permitirles cumplir su voto, los Nümüzo'ho aceptaron la pérdida definitiva de parte de ellos mismos como el precio a pagar.

Sin embargo, al contrario de lo que otras historias cuentan sobre ellos, estos gigantes no son caníbales. En tiempos de grandes adversidades, uno de sus ancianos ofrecería su cuerpo a su Familia como comida, pero sólo como último acto desesperado. Los Nümüzo'ho no tienen un particular apetito por la carne humana.

Los Nümüzo'ho no son siempre instrumentos de destrucción. Ocasionalmente asistirán a viajeros perdidos o ayudaran a las víctimas de desastres naturales (los que no provoquen) tales como desprendimientos de rocas o avalanchas. Respetan las tradiciones de las tribus humanas, aunque generalmente tienen poco contacto con los mortales. Sin embargo, algunos Guerreros y Cachorros demuestran un deseo inusual por asociarse con humanos o con Nunnehi de fuera de su Familia. Estos individuos son los únicos que se las han arreglado para reprimir su furia constante y permiten que sus aspectos del Verano gobiernen su vida. Estos 'ho son compañeros leales, aunque deben esforzarse continuamente por permanecer calmados cuando se enfrentan a ejemplos evidentes de la expoliación del entorno por parte de los humanos.

**Apariencia:** Los Nümüzo'ho se muestran como ejemplos extremadamente altos y musculosos de sus tribus mortales: los washoe, kalispel, cabezas planas, paiute, coeur d'Aléne, wishram, miwok y otros nativos del Lejano Oeste. Sus ojos brillan con una luminiscencia

sobrenatural, y sus ancianos con frecuencia están deformados de algún modo.

**Estilo de Vida:** Los Nümüzo'ho viven en casas cónicas o habitáculos de piedra escondidos en las montañas u otras formaciones de roca, como cañones. Son grandes trabajadores de la piedra y pasan la mayor parte de su tiempo dando forma a la roca para crear objetos útiles (especialmente armas). Han inventado un juego de pelota que usa rocas con las cuales se desafían unos a otros y de vez en cuando, con algunos humanos desafortunados.

• Los **Cachorros** parece niños muy grandes aunque bien proporcionados. Aprenden desde muy temprano cómo intimidar a los niños mortales y tienen reputación como matones.

• Los **Guerreros** son frecuentemente problemáticos, y la mayoría de ellos se entregan a sus naturalezas de Invierno. Alcanzan su tamaño y fuerza completa al llegar a esta edad.





• Los **Ancianos** se calman considerablemente del comportamiento violento de sus años jóvenes, pero también sucumben a alguna deformidad física que distorsiona su apariencia para volverse algo verdaderamente grotesco. Las visiones de ancianos Nümüzo'ho han dado lugar a leyendas de temidos gigantes tuertos o cojos. Irónicamente, estos Ancianos han aprendido a controlar sus temperamentos cuando sus cuerpos comienzan a fallar.

**Afinidad:** Naturaleza.

## Privilegios

• **Tamaño Extraordinario:** Los Nümüzo'ho obtienen dos puntos adicionales tanto en Fuerza como en Resistencia, incluso si sus valores están por encima de cinco. Es imposible para ellos fracasar en una tirada de Resistencia, permitiéndoles absorber al menos un dado de daño por cada golpe que reciban.

• **Despertar los Elementos:** Estos Nunnehi tienen una afinidad con los aspectos más violentos del mundo natural. Gastando un punto de Fuerza de Voluntad y un punto de Medicina, pueden causar grandes perturbaciones a su alrededor levantando violentos huracanes, provocando avalanchas o induciendo pequeños terremotos en un radio de ocho kilómetros de su foco escogido. Sólo pueden realizar esta proeza de maestría sobre la naturaleza una vez cada fase de la luna (no más de cuatro veces al mes).

## Flaquezas

• **Peso de los Años:** Estos gigantes no parecen exhibir ninguna Flaqueza hasta que alcanzan el comienzo de su aspecto de Anciano. En ese momento, uno de sus miembros (generalmente una pierna) comenzará a atrofiarse hasta caer completamente. Sabiendo eso, la mayoría de los Nümüzo'ho usan valientemente una muleta especial hecha de piedra para que este suceso

## Esteriotipos

**Canotili:** Sus cuerpos pequeños no son lo suficientemente grandes como para contener tanta furia como la que nosotros guardamos.

**Criaturas del Agua:** Por supuesto que no roban niños humanos. ¿Quién los querría?

**Gigantes de Roca:** Buenos luchadores, pero su ira no tiene sentido ni moderación.

**Inuas:** Siguen teniendo esperanza por su pueblo. Los envidiamos.

**Kachinas:** Sus sueños son tan finos como sus formas de nube. Los humanos nunca aprenderán de sus errores.

**May-may-gwya-shi:** Conocen la tierra y el agua, pero son demasiado bondadosos hacia aquéllos que contaminan sus aguas y matan a sus peces.

**Nanehi:** Cantan, bailan y cuentan historias. ¿Qué hay de bueno en ello cuando el mundo se está muriendo?

**Pu'gwis:** Comparados con ellos, nuestros ancianos son ejemplos de belleza. ¿Estarán tan enojados como nosotros?

**Surems:** Son unos traidores con la tierra. Nunca tendrán éxito en sus intentos de reformar a los humanos.

**Tunghat:** Casi han desaparecido porque no están lo suficientemente enojados.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Son demasiado risueños para su propio bien.

**Yunwi Tsundsi:** Son expertos artesanos pero están desperdiciando sus habilidades con los humanos.

catastrófico no les deje completamente indefensos. Los Ancianos sufren un -2 en todas las tiradas relativas a Destreza debido a su limitada debilidad y la necesidad de usar un brazo para ayudarse al caminar. En otros casos, un Nümüzo'ho se volverá ciego de un ojo, sufriendo un -2 en todas las tiradas de Percepción. Sólo una de estas aflicciones repercutirá sobre un individuo dado.

*“Tenemos una gran fuerza y poder durante nuestra juventud, pero pagamos caro aquello que poseemos. No nos culpes por nuestro mal carácter.”*



# Pu'GWIS

Estos horribles changeling trabajan bajo una maldición que les ha mortificado durante siglos: cuando son vistos en su aspecto feérico, son seres realmente repugnantes. Se dice que una vez fueron los más adorables de todos los Nunnehi, pero que su jactancia se volvió tan ofensiva que los espíritus tuvieron que enseñarles humildad. Esto lo consiguieron cambiando a los Pu'gwis en seres horriblemente feos y maldiciéndoles a mostrarse de esta forma ante otros por quienes se interesaban o con aquellos con los que intentaban emparejarse.

También llamados Bukwus, estos changeling son espíritus de los profundos bosques del Noroeste y el Lejano Norte, que siempre están buscando almas nobles con las que compartir sus vidas. Aunque sus rasgos repulsivos les han hecho solitarios, su maldición también les ha hecho sensibles con la situación difícil de aquéllos que tienen menos que el resto.

Desafortunadamente, las gentes de sus propias tribus les temen, creyendo que atraen a las personas con engaños, haciéndolos que se adentren en el bosque donde los matan y se los comen. Los Pu'gwis atraen a los humanos hacia los bosques, pero siempre en un intento de seducirlos o ganar su amor. Cuando tales actividades comienzan, el Pu'gwis siempre parece completamente humano. Sin embargo, tan pronto como intenta emparejarse o interesarse por aquéllos que ha seducido hasta sus cañadas, sufre el cambio a sus verdaderas formas. A causa de esta maldición, los mortales escogidos siempre son encantados, mostrándose los horribles rostros de los Pu'gwis como realmente son. Muchos se vuelven locos y corren gritando dentro del bosque y otros

caen sin sentido y los Pu'gwis los llevan a las afueras de los bosques donde son abandonados.

Los Pu'gwis están irónicamente dotados con la habilidad de cantar tan dulcemente que sus canciones atraen hacia ellos a los mortales, dejándoles cautivados durante varios minutos después de que el Pu'gwis haya terminado de cantar. A menudo cantan cuando están solos y sus melodías hechizantes flotan a través de los bosques atrayendo a todo el que las escucha. Para colmo, sus canciones también causan olvido entre los mortales y cuando pueden los Pu'gwis eliminan los recuerdos en aquéllos que no han podido conquistar y les cantan tristes tonadas acerca de pérdidas y arrepentimiento. Los mortales que experimentan esto, a menudo recuerdan las melodías como si fueran canciones fantasma escuchadas hace mucho tiempo, incluso cuando no retienen ningún recuerdo sobre un encuentro real con los Pu'gwis. Aquellos que llegan a conocer a los Pu'gwis los encuentran amigos verdaderos y leales. A menudo son tan incomprensidos y odiados por sus horribles rostros, que se agarran fuertemente a cualquiera que les dé la oportunidad de mostrarse como son en vez de asumir lo peor. Los Pu'gwis actúan como cuidadores de los bosques, esforzándose por mantener los hábitat de los animales que viven en ellos (a los cuales no les importa lo que parezcan los Pu'gwis) y en preservar los bosques de la tala indiscriminada.

Cuando son capaces de moverse entre sus parientes humanos, los Pu'gwis velan por ellos y dejan regalos para aquellos que están más en desventaja. Sin embargo, se distancian de las gentes de sus tribus para así no aparecer ante ellos como terroríficos espíritus con cara de cadáver.

**Apariencia:** Los Pu'gwis parecen humanos pero con rostros de cadáver. Su piel está estirada sobre los huesos, sus narices se han descompuesto mostrando las cavernosas cavidades nasales y sus labios han sido arrancados de sus dientes, haciendo que sus bocas parezcan calaveras amenazantes. Sus ojos tienen un color amarillento y están casi derretidos, como si se estuvieran pudriendo en sus cuencas.

**Estilo de Vida:** Los Pu'gwis viven en estancias aisladas en claros dentro de los profundos bosques. Muchos mantienen sus hogares entre sus parientes humanos, pero se mantienen apartados de ellos para que la maldición no entre en juego.

- Los **Cachorros** parecen pequeños niños con rostros de cadáveres. De alguna forma, esto los hace aún más terrible que sus mayores. Los Cachorros Pu'gwis son los menos traviesos de todos los Nunnehi, como si sus almas ya estuvieran llenas de cicatrices.

- Los **Guerreros** luchan contra la maldición de su raza. Pasan la mayor parte de su tiempo intentando evadirla y encontrando un verdadero amor que sea ciego a su condición. Muchos Pu'gwis, de hecho, se casan con personas ciegas, a las cuales son devotos con un amor tan



fiero que nadie podría dudar del gozo sincero de esta unión.

- Los **Ancianos** o han encontrado a alguien que se interesa por ellos, o han abandonado. Aquellos que ya no intentan encontrar un compañero para toda la vida, pasan la mayor parte de su tiempo velando los bosques y realizando ceremonias y rituales ideados para levantar la maldición de su Familia.

**Afinidad:** Actor.

## Privilegios

- **Canción de Llamada:** Esta potente canción tienen un efecto hipnótico sobre todo aquel que la oiga, convocándole para que encuentre al cantante. Un Pu'gwis usa esta habilidad para hechizar a un mortal y llevarlo hacia su Cañada oculta donde intentara ganar su amor. El Pu'gwis que quiera usar esta habilidad, debe tirar su Carisma + Interpretación contra la Fuerza de Voluntad del blanco. Un fallo ocasiona que el blanco se resista a la llamada del Pu'gwis y un fracaso irritara al blanco.

- **Canción de Despedida:** Este poder permite al Pu'gwis entonar una canción que elimina todo recuerdo sobre él de las mentes de quien la escucha. Generalmente se utiliza cuando los humanos fallan en apreciar al Pu'gwis y son devueltos a la civilización. El Pu'gwis debe tirar su Carisma + Interpretación para llevar a efecto el poder. La dificultad es la Fuerza de Voluntad del blanco. Si el blanco estaba previamente en trance por la Canción de Llamada, la dificultad será la mitad de la Fuerza de Voluntad del blanco.

## Flaquezas

- **Putrefacción** – Ningún Pu'gwis puede tener un valor en Fuerza por encima de 5. Además, todos los Pu'gwis tienen un valor cero en Apariencia que nunca puede ser aumentado.

## Esteriotipos

**Canotili:** Nos gustaría conocer a nuestros primos de los bosques. Quizás no les importara nuestra apariencia.

**Criaturas del Agua:** Ciertamente podemos identificarnos con su deseo de robar niños. Después de todo nosotros intentamos robar adultos.

**Gigantes de Roca:** Ciertamente conocen como luchar, pero sus costumbres caníbales han sido atribuidas a nosotros. Otra carga que no necesitamos.

**Inuas:** Entienden que es lo que padecemos y nos han ayudado en el pasado.

**Kachinas:** Se rumorea que son sabios y están bien informados.

**May-may-gwya-shi:** ¿Qué estos atractivos parientes huyen del contacto con los humanos? ¡Que curioso!

**Nanehi:** Deseamos escuchar sus canciones y contemplar sus bailes. Si nos visitaran, lo recordáramos para siempre.

**Nümüzo'ho:** Están enojados con lo que se ha hecho a nuestro mundo. Haríamos bien en recordar que su desespero es por el mundo y no sólo para sus propios deseos egoístas.

**Surems:** Quizás encontrarían una solución a nuestro dilema.

**Tunghat:** Esperamos que éstos parientes sobrevivan. Su interés por los animales es admirable y no podemos permitirnos perder a una de nuestras Familias.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Hemos oído muchas historias acerca de sus inteligentes trucos y bromas. Reiríamos bien fuerte si pudiéramos verlas por nosotros mismos.

**Yunwi Tsundsi:** No conocemos casi nada de esta raza, pero hemos oído que están dotados con el toque del creador.

*“¿Podrías quedarte sólo unos minutos?  
Apreciaría mucho todo el tiempo que me puedas prestar.”*



# Surems

(Pequeña Gente Yaqui)

Los Surems son bajos de estatura pero tienen una gran fuerza. A pesar de su bendición (que podría haberlos hecho ser violentos) son amantes de la paz y el silencio. A los Surems les gusta tan poco el ruido que han preferido construir sus moradas bajo tierra para no ser molestados demasiado a menudo. Dado que viven en un ardiente entorno desértico, esto también les sirve para tener sus hogares frescos.

Los Surems escuchan muy atentamente. Su fino oído puede ser de hecho el responsable de que eviten los sonidos altos. La típica exclamación de un Surem pidiendo más silencio es "no pienses que eres mejor que el Pájaro Trueno, cuyas alas agitan los cielos".

No es el ruido lo único que detestan. Un pueblo muy calmado y sosegado, los Surems se oponen a cualquier tipo de violencia. Cada vez que existe una solución a un problema sin recurrir a la violencia, los Surems serán los primeros en hallarla y por ello son los apaciguadores entre los Nunnehi. Algunos Nunnehi ven estas acciones como traición, dado que los Surems no se oponen activamente contra los changeling europeos y por el contrario aconsejan hablar de paz con ellos. Muchos confunden esta reticencia y la toman por debilidad, pero procede de su confianza en su salud espiritual y la rectitud en su visión. Los Surems son en su mayor parte Personas de Verano. Aquéllos que caen en un Campamento de Invierno son considerados locos por su Familia.

Esto no quiere decir que nunca en el pasado hayan luchado. Su historia asegura que fueron el pueblo que avisaba a sus tribus de la llegada del hombre blanco.

Ya que colaboraron con los espíritus, a los Surems se les concedió la elección de partir o permanecer en el mundo. Algunos marcharon (presumiblemente dentro de los Territorios de Caza Superiores) pero otros permanecieron y ayudaron a combatir contra los invasores. Sin embargo, ésta fue su

última lucha y tuvo un amargo precio tanto para ellos como para sus tribus. Para que los Surems se alcen de nuevo en guerra tendrían que verse muy obligados.

**Apariencia:** Los Surems son pequeños (de aproximadamente un metro y medio de altura) y contruidos sólidamente. Visten de forma parecida a los Yaqui así como siguen sus costumbres. Tienen unos rostros amplios y agradables y la mayoría parecen esquivos y serenos a la vez.

**Estilo de Vida:** Los Surems se encuentran entre los más socializados de los Nunnehi. Viven y trabajan junto a sus tribus mortales y son miembros completamente integrados de sus comunidades.

- Los **Cachorros** se parecen a cualquier otro niño Yaqui. Los Surems no alejan a sus Cachorros de la comunidad, sino que prefieren enseñarles lo que necesitan saber acerca de su herencia tanto changeling como humana. Creen que esta socialización hace a los Cachorros más comprensivos acerca de las necesidades de sus parientes y los previene de abusar de sus dones.

- Los **Guerreros** también viven entre parientes humanos. Parecen miembros normales de la tribu, excepto que ningún Surem supera el metro y medio de altura. Los Guerreros van en búsquedas visionarias y comienzan aprendiendo las habilidades del Vínculo Espiritual que necesitarán cuando sean Ancianos.

- Los **Ancianos** son los caballos de labor de los Surems. Muy respetados por su conocimiento, estos changeling se encuentran entre los más sabios chamanes y profesores. Su conocimiento del mundo de los espíritus y su maestría en los ritos del peyote no tienen comparación. Los Ancianos viven también entre su comunidad.

**Afinidad:** Actor.





## Privilegios

• **Serenidad:** Realizando con éxito una tirada de Carisma + Empatía (dificultad 7), los Surems son capaces de proyectar una brisa de serenidad a su alrededor que tiene una influencia tranquilizadora sobre todo lo que se encuentra dentro de su radio (unos cuatro metros y medio). Aquéllos que se vean afectados dentro del radio (incluyendo los Surem) deben realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para inquietarse o enfadarse.

• **Simpatía:** Los Surems son tan agradables que reciben un éxito extra en todas las tiradas Sociales. Son incapaces de fracasar en cualquier tirada Social.

## Flaquezas

• **Reten:** Dado que están tan comprometidos con las soluciones pacíficas, los Surems deben realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) cada vez que quieran recurrir a la violencia (incluyendo hablar en un tono severo). Cuando actúan de manera violenta, los Surem suman +1 a la dificultad de cualquier tarea que estén realizando.

## Esteriotipos

**Canotili:** Estos cazadores que viven en los bosques preservan las costumbres de su pueblo y eso es bueno.

**Criaturas del Agua:** Demasiado incomprensidos, los seres del agua buscan sólo ayudar a los maltratados y oprimidos.

**Gigantes de Roca:** Nuestros grandes primos deben cansarse algún día de su lucha sin fin. Quizás si fueran menos violentos, cambiarían sus inaceptables apetitos.

**Inuas:** Nosotros deseamos mucho hablar con nuestros instruidos hermanos.

**Kachinas:** Tenemos en alta estima a nuestros 'ceranos primos por su desinteresada devoción hacia sus tribus.

**May-may-gwya-shi:** No conocemos mucho acerca de nuestros primos, pero admiramos su trato con las criaturas de las aguas.

**Nanehi:** Siempre estamos felices de intercambiar secretos con estos guardianes de la sabiduría.

**Nümüzo'ho:** Lamentablemente, su furia (y el ruido que hacen) evitan que los conozcamos mejor.

**Pu'gwis:** Almas gentiles encerradas detrás de rostros horrendos.

**Tunghat:** Desafortunadamente su tiempo puede haberse acabado. Entendemos su dolor y nos entristecemos por ellos.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Inteligentes y bellos, nuestros primos deben aprender que no todas las bromas son inofensivas.

**Yunwi Tsundsi:** Hemos oído que son amables y muy trabajadores. Nos gustaría conocer más acerca de estos parientes.

*“Ven, amigo mío. Sentémonos juntos y fumemos.  
Cálmate, podemos resolver nuestras diferencias”*



# TUNGHAT

(Enanos Verdes, Amos)

Conocidos por muchas tribus de las Llanuras, los Tunghat son Nunnehi que se parecen a enanos y son los señores de los animales. Tanto en su forma changeling como en guisa animal, estos serviciales seres pueden convocar y ordenar a un tipo de animal con el que ha formado un vínculo especial. Este vínculo se forma cuando el Tunghat es todavía un Cachorro y está dictado por el primer animal salvaje que el Cachorro ve después de su ceremonia especial de nombramiento. Los animales más comunes son el ciervo, conejos, antílopes, coyotes, aves, zorros y osos.

Los Tunghat se consideran a sí mismos como intermediarios entre el mundo animal y el de sus relaciones con los humanos. Cuando se necesita cazar, se supone que su tribu avisa al Tunghat de una cacería inminente. Los nativos llevan a cabo, dos noches antes de iniciar la caza, una ceremonia especial honrando a sus cazadores y a los animales que van a ser asesinados. Una vez informados de sus intenciones, los Tunghat convocan tantos animales como existan alrededor a medio día de viaje y los examinan. Usando su Medicina de Vínculo Espiritual, el Tunghat habla con los animales y determina cuáles son viejos y enfermos, lentos o dudosos de superar el próximo invierno. Éstos son los escogidos para que se sacrifiquen y así puedan vivir sus "parientes" humanos. Los otros animales son dispersados y se les avisa de que corran todo lo lejos posible ya que los cazadores se están acercando.

Los Tunghats agradecen a cada animal su sacrificio y encomiendan su espíritu hacia el Gran espíritu que vigila sobre todos ellos. Después coloca a los animales en el camino de los cazadores preparándoles para que los más dignos de ellos (según muestren su comparecencia en la ceremonia, su habilidad y su predisposición a buscar presas inteligentemente escondidas) tengan éxito.

Sin embargo, si los cazadores no avisan al Tunghat de una cacería próxima, el Tunghat hará todo lo que pueda para ahuyentar a los animales y evitar que sus espíritus desprevenidos sean asesinados. Se moverá entre los cazadores usando su pequeña estatura y pintura que le oculte para así permanecer inadvertido. Cada cazador que encuentre, será maldito por el Tunghat. Tan potentes son las maldiciones de los Tunghat contra los que cazan sin su conocimiento y permiso, que los nativos creen que el Tunghat les dispara con flechas invisibles que causan la enfermedad y la muerte. Los Tunghat también maldicen a los cazadores codiciosos que toman más de lo que necesitan.

En los tiempos modernos, los Tunghat se han vuelto cada vez más resentidos hacia la mayoría de los cazadores que reniegan de su papel en el ciclo de la vida. Aunque algunas tribus continúan cazando y unas pocas siguen realizando las ceremonias, cada vez menos cazadores vuelven cada año. De aquéllos que entran en

los territorios de los Tunghat, la mayoría son guerreros de fin de semana armados con rifles de gran potencia o armas aún más potentes. Matan todo aquello que se mueva indiscriminadamente, debilitando así las razas animales. La preocupación por las grandes industrias agrarias y el florecer de centros urbanos también han pasado factura sobre los hábitat de los animales y los Tunghat. Más y más a menudo, estos tristes changeling se ven evitados e ignorados, sus funciones olvidadas y el vínculo con sus hermanos animales como algo útil sólo para llorar por ellos cuando sus vidas son cortadas prematuramente.

Algunos entre los Tunghat han comenzado a apremiar a las Naciones a levantarse y liderar sus ejércitos de animales en asaltos contra los negocios y las ciudades que les arrinconan. Otros aconsejan apelar a sus tribus humanas para exigir protección para los Tunghat y sus hermanos animales.

Pase lo que pase, es dudoso que los Tunghat puedan continuar por mucho tiempo en sus funciones tradicionales frente al "progreso". Como los animales de los que son amigos, están en la lista de especies en peligro de extinción.

**Apariencia:** Los Tunghat son gente pequeña de color verde con un pelo, uñas y dientes más verdes aún. Visten también de verde y llevan ponchos ovalados hechos de hierba trenzada que usan para esconderse debajo cuando es necesario.

**Estilo de Vida:** Los Tunghat viven en tipis de hierba tejida situados en territorios frecuentados por sus compañeros animales preferidos. Siendo de alguna forma gregarios cuando se encuentran entre su propia raza, sus tipis a menudo pueden encontrarse colocados en un círculo a la manera de los campamentos de los indios de las Llanuras. Estos campamentos son generalmente habitados por aquéllos que se han vinculado con el mismo tipo de animal, aunque en áreas donde la vida





animal es abundante, varias clases diferentes pueden vivir juntas. En los tiempos modernos, cada vez más Tunghat han comenzado a vivir en remolques o acaban mudándose a la ciudad.

- Los **Cachorros** son vistos raramente entre los Tunghat. Más pequeños incluso que sus ancianos, los Cachorros se deleitan en usar su habilidad especial para cambiar de apariencia y así parecerse a sus animales vinculados. No piensan mucho sobre el mundo que les rodea y en vez de eso, permanecen inocentes sin que les afecte los cambios forjados por el mundo moderno.

- Los **Guerreros** solían ser los más activos de los Tunghat, pero ahora son los más resentidos. Algunos cuestionan la sabiduría de sus Ancianos por fallar en la lucha contra los que usurpan sus territorios; otros sólo abandonan y se unen a algún circo (donde realizan actuaciones adiestrando animales), estudian para ser veterinarios o, lo mas triste de todo, abren tiendas de pieles. Desesperándose porque su papel tradicional ya no tiene ningún significado, estos changeling están acelerando la destrucción de su modo de vida y todos acaban demasiado a menudo sucumbiendo a la Banalidad.

- Los **Ancianos** resisten. Saben que su momento ha pasado y buscan inspirar a los más jóvenes Tunghat para encontrar formas de recuperar la tierra perdida. La mayoría de ellos han perdido el contacto con sus compañeros vinculados al haber envejecido, y por eso se concentran en no permitir que la furia y la desesperación de los Guerreros infecte a los Cachorros. Muchos lian comenzado a hablar sobre suplicar ayuda a sus tribus nativas (un paso casi impensable). A pesar de toda su sabiduría acumulada, los Ancianos son incapaces de prevenir la erosión de su estilo de vida y la muerte del alma de los más jóvenes entre los Tunghat.

**Afinidad:** Naturaleza.

## Privilegios

- **Ilusión Animal:** Este poder hace que otros (incluidos los animales) vean al Tunghat como una versión de un determinado tipo de animal. El tipo siempre es el del animal con el que están vinculados, pero la ilusión siempre tiene algún defecto y el Tunghat parece más grande de lo normal o posee unas marcas o coloración inapropiadas.

- **Convocar Rebaño:** El primer uso de esta habilidad permite a los Tunghat establecer el vínculo entre ellos mismos y el tipo de animal escogido. Este vínculo permite después al Tunghat convocar animales bajo su cargo (aquellos del mismo tipo que el de su vínculo y que estén a medio día de camino), determinar cuáles están viejos o enfermizos y suplicarles que renuncien a sus vidas por el bien de otros.

## Esteriotipos

**Canotili:** Estos separatistas deberían ser nuestros aliados y en vez de ello, son nuestros rivales. Que los espíritus les envíen el sufrimiento que merecen.

**Criaturas del Agua:** Extraños e insondables para nosotros.

**Gigantes de Roca:** Fuertes, como nosotros no lo seremos nunca más. Luchadores, como nosotros no

lo seremos nunca más. A pesar de sus inconvenientes, quizás sea el momento de aprender de nuestros hermanos gigantes.

**Inuas:** ¿Dónde está su cacareado conocimiento? ¿Por qué no lo usan para ayudarnos?

**Kachinas:** Respetamos a aquéllos que conocen su función y siguen siendo admirados por ejercerla.

**May-may-gwya-shi:** Como nosotros, tienen poder para interceder por la naturaleza. Rezamos porque sean capaces de continuar cuando no podamos nosotros.

**Nanehi:** Debemos apelar al conocimiento de los Nanehi sobre nuestra tradición común para que os ayuden a volver a ser fuertes. Es una pena que estén más preocupados con la apariencia que con la sustancia.

**Nümüzo'ho:** Tenemos poco que tratar con estos seres espeluznantes. Y preferimos que siga así.

**Pu'gwis:** Feos, pero buenos de corazón y necesitados de amor. Esperamos que encuentren aquello que buscan.

**Surems:** Callados y silenciosos. Nos alegramos de que así sean.

**Yunwi Amai'yine'hi:** Estos payasos acuáticos son buenos por la risa que traen, un don demasiado escaso en estos tiempos.

**Yunwi Tsundsi:** Se dice que son duros trabajadores y amables consejeros, necesitamos aprender más acerca de ellos.

## Flaquezas

- **Mente Animal:** Si un Tunghat mantiene su ilusión con la forma del animal vinculado durante más de una hora, puede comenzar a olvidar que no es realmente un animal. Debe realizar una tirada de Astucia + Empatía (dificultad 7) cada hora que permanezca en forma animal pasada la primera hora, para poder conservar su mente. Un fallo a la hora de conseguir cualquier éxito significa que el Tunghat permanece encerrado en su ilusión y comienza a actuar como un miembro normal de la especie de su animal. Un fracaso significa que no sólo cree ser un animal sino que instintivamente comienza a moverse hacia cualquier cazador en la zona, ofreciéndose como blanco.

*“Una vez fuimos los guardianes de nuestros hermanos animales  
ahora sólo somos los herederos de la extinción”*



# Yunwi Amai'yine'hi

Las leyendas cherokees hablan de seres conocidos como los Yunwi Amai'yine'hi (el pueblo del agua) que viven en ríos y lagos. Las tribus nativas que viven cerca de los grandes ríos del Sureste rezan a veces a estos espíritus para pedir ayuda en la pesca. Las historias sobre pescadores siendo rescatados del peligro por amistosas criaturas acuáticas provienen de encuentros con estas hadas nativas.

Como los pooka y selkies, los Yunwi Amai'yine'hi disfrutan de una familiaridad con el mundo animal y pueden cambiar de forma para asumir la de criaturas acuáticas o anfibias como peces, nutrias, ranas o aves acuáticas. Su personalidad feérica refleja hasta cierto punto su particular afinidad.

Los Yunwi Amai'yine'hi tienden a permanecer cerca de ríos o lagos, habitando en campamentos ocultos a lo largo de la rivera de los ríos o en la orilla de un lago de montaña. Son aficionados a la pesca, a navegar en bote y a otras actividades que los mantienen cerca de su amado elemento. Estas hadas han sufrido mucho con los estragos producidos por la industria del turismo, que ha dado como resultado la creación a gran escala de diques en ríos naturales para formar "lagos de recreo" faltos de Medicina y rodeados de atracciones hechas por el hombre. Muchos de los antiguos feudos han sido enterrados bajo toneladas de agua por las presas de la TVA (Autoridad del Valle de Tennessee), como parte de las operaciones hidroeléctricas de la compañía. Así, aunque mantienen buenas relaciones con otras tribus mortales, los Yunwi Amai'yine'hi no tienen ningún aprecio por los no nativos, viéndoles como portadores de tristeza o como destructores del mundo natural. De vez en cuando, un miembro del pueblo del agua crea una relación duradera con un no nativo (mortal o changeling) que esté dispuesto a repudiar la actuación vergonzosa de su pueblo y desea aprender las costumbres del mundo natural (en particular los de los ríos y lagos).

A pesar de su sufrimiento al ver sus amados ríos domesticados y controlados por los invasores blancos, los Yunwi Amai'yine'hi mantienen una fuerte vena "tramposa" que los permite canalizar su enfado en bromas hacia los humanos desprevenidos que violan sus tierras. Los Cachorros y Guerreros son expertos en hostigar a los turistas que se adentran en las tierras salvajes y a los entusiastas de los deportes de riesgo volcando sus canoas o cambiando a su forma animal para

saltar por encima de los botes.

Aunque muchos otros Nunnehi ven estas acciones como ejemplos de comportamiento irresponsable, los Yunwi Amai'yine'hi conocen la verdad amarga que descansa bajo su habilidad para hacer parecer estúpidos a los extranjeros. Alguna que otra vez, estas bromas pueden mostrarse peligrosas para sus víctimas. Dependiendo de su estado de ánimo (o Campamento), el bromista Yunwi Amai'yine'hi tendrá lastima de su víctima e irá en su rescate, o si no dejará que la naturaleza siga su curso permitiendo a la víctima que "nade o se hunda".

Los Yunwi Amai'yine'hi intentan mantener vivas las tradiciones de sus tribus mortales así como las de otras tribus relacionadas. Así, combinan elementos culturales de cherokees, chickasaw creek y otras pequeñas tribus que anteriormente vivieron cerca de los ríos de los valles de Tennessee y Ohio. A pesar de que

muchos de sus primos mortales ahora viven en Oklahoma (una tierra que no es notable por su riqueza en ríos) los Yunwi Amai'yine'hi han intentado permanecer en sus tierras ancestrales. Esta separación de sus tribus mortales les ha costado caro y están en peligro de desaparición. Por ello, los antiguos de la Familia han comenzado a buscar consejo en el mundo espiritual y les guste o no, deberían considerar el buscar anfitriones mortales para próximas generaciones entre merecedores no nativos. Algunos ya han comenzado a preparar el camino para la "adopción" de otras tribus mortales.

**Apariencia:** Los Yunwi Amai'yine'hi son esbeltos y ágiles, con grandes ojos que reflejan los muchos colores del agua que aman con gran cariño. Sus cuerpos están cubiertos de una fina capa de piel o escamas casi invisibles (dependiendo de su afinidad animal) y su pelo es oscuro y suelto.

En su verdadera forma, como los pooka, muestran algunos rasgos físicos de su animal (manos y pies palmeadas para peces o anfibios, bigotes para las nutrias y plumas para los pájaros acuáticos). Su aspecto mortal es casi indistinguible del de los miembros de sus tribus afiliadas del Sureste. A pesar de que prefieren vestidos nativos tradicionales para las ocasiones formales, generalmente visten ropas que permitan desvestirse fácilmente o que no estorben sus movimientos en el agua.

**Estilo de Vida:** Los Yunwi Amai'yine'hi viven en campamentos situados a lo largo de los rápidos de los ríos o lagos solitarios. Como sus primos, los Yunwi Amai'yine'hi son excelentes en el manejo de botes y en la pesca, pasando la mayor parte del tiempo en estas ocupaciones. Tienden a evitar los asentamientos





humanos, excepto los de sus tribus mortales.

- Los **Cachorros** Yunwi Amai'yine'hi son ruidosos y precoces, excelentes nadadores que disfrutan pasando la mayor parte del tiempo en el agua (sea en forma humana o animal). Pasan apuros para distinguir entre las bromas inofensivas y aquellas que ponen en peligro real a su víctimas, tales como volcar los botes de los turistas o practicantes del descenso en balsa.

- Los **Guerreros** se consideran a sí mismos los guardianes de los ríos o arroyos y los protectores de la vida salvaje que crece dentro y cerca de sus aguas preferidas. Frecuentemente interactúan con humanos ya sea como guías o asistentes, o como portadores de rápida venganza hacia aquellos que expolían las aguas de sus tierras. Son aficionados a pasar largos periodos de tiempo en la forma de su anima) elegido, aprendiendo sus costumbres y así obtener el respeto de su espíritu tótem.

- Los **Ancianos** tienden a ser menos sociables y pasan la mayor parte del tiempo cerca del agua, contemplando la sabiduría en su constante movimiento y escuchando su canción de poder. Su experiencia y conocimiento los hacen los verdaderos guardianes de sus ríos, pese a lo que afirman las generaciones más jóvenes.

**Afinidad:** Naturaleza.

## Privilegios

- **Forma del Nadador:** Cada Yunwi Amai'yine'hi tiene una afinidad con una especie en particular de criatura acuática y puede tomar a voluntad la forma de esa criatura, a condición de que no estén presentes testigos mortales (sí pueden ver la transformación otros Yunwi Amai'yine'hi o animales). Cuesta un punto de Medicina asumir la forma animal, pero revertir a la forma mortal o feérica no tiene coste alguno. El cambio de forma es completo, dando al Yunwi Amai'yine'hi todas las habilidades físicas de la forma animal tomada, permitiendo así respirar en el agua a sujetos en forma de pez o volar a aquellos en forma de pájaro.

- **Impulsar las Aguas:** Estas hadas son capaces de controlar las aguas cercanas en su área, causando la aparición de repentinos remolinos en un lago calmado o serenar temporalmente un tramo peligroso de unos rápidos. Para ello, el Yunwi Amai'yine'hi debe tirar Manipulación + Ocultismo (O Conocimiento de los espíritus). Tres éxitos o más, permiten al personaje crear el fenómeno deseado, mientras que menor número de éxitos da sólo una aproximación a lo que se pretende. Un fracaso da lugar a lo opuesto de lo que se pretendía, tal como incrementar la furia de una corriente o provocar que un remanso quede temporalmente inerte como si estuviera detenido. Los efectos duran una escena.

## Flaquezas

- **Trampa del Cazador:** Siempre que un Yunwi Amai'yine'hi en su forma animal se convierta en la presa

## Esteriotipos

**Canotili:** Hacen lo correcto al probar el valor de los intrusos en sus tierras. También tienen mucho que perder por el invasor.

**Criaturas del Agua:** Si es cierto que roban a los niños mortales puede que lo hagan para enseñar a esas jóvenes un correcto respeto por el mundo que los rodea. No deberíamos juzgarlos tan duramente.

**Gigantes de Roca:** Podemos estar resentidos hacia los mortales que han arrebatado nuestras tierras y han cambiado el curso de nuestros ríos, pero nunca llegaríamos tan lejos como para comérnoslos. Deberían aprender a liberar su ira de una manera más delicada.

**Inuas:** Compañeros y amigos del agua, también están cercanos a sus hermanos y hermanas animales. Quizás un día podamos hacer frente al frío y realizarles una visita.

**Kachinas:** Son afortunados. Siempre habrá nubes en el cielo, pero un día nuestros ríos podrían secarse completamente. Quizás no enseñen entonces las sendas del aire.

**May-may-gwya-shi:** Compartimos muchos intereses comunes, pero podríamos enseñarles un par de trucos.

**Nanehi:** Son grandes coleccionistas de canciones e historias. Tal vez podamos cantarles nuestras canciones sobre el agua para que la música de los ríos no se pierda si desaparecemos algún día.

**Nümüzo'ho:** ¡Qué triste es ser tan grande y desgarrado para conocer sólo la dureza de la roca! ¿Pueden nadar o se hunden en el agua como las piedras a las que tanto se parecen?

**Pu'gwis:** ¿Acaso enfadaron a los espíritus para que les hicieran tan feos? Quizás esa sea su única manera de que poder sobrevivir. Puede que algún día se lo preguntemos.

**Surems:** Me pregunto si consideran demasiado ruidoso para su gusto la risa del río y el trueno de la cascada.

**Tunghat:** ¿Cómo pueden ser los señores de los animales cuando no pueden conocer verdaderamente ios sentimientos de tener alas, plumas o piel?

**Yunwi Tsundsi:** Son nuestros primos, pero nos diferenciamos en nuestra consideración hacia aquellos que invaden nuestras tierras. Ellos están más dispuestos a perdonarles que nosotros, pero algunas veces rivalizan con nuestras bromas.

de un cazador o pescador humano, debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para evitar rendirse a un pánico como el de un animal que le impide revertir a su forma natural o a usar sus Artes para escapar y eludir al perseguidor. Si falla, será incapaz de hacer otra cosa excepto huir aterrorizado, confiando sólo en sus habilidades animales para escapar. Si consigue encontrar un lugar seguro durante un tiempo, puede intentar de nuevo recuperar la calma gastando un punto de Fuerza de Voluntad para así asumir su verdadera forma y que le pierda la pista la persona que lo está cazando.

*“Aseguras ser un buen nadador. Veamos quién de los dos permanece más tiempo debajo del agua...”*



# YUNWI TSUNDSI

Los Yunwi Tsundsi ("pequeña gente") figuran ampliamente en la mitología cherokee. Conocidos como ayudantes invisibles y como bromistas ocultos, son respetados por las tribus del Sureste como agentes del mundo espiritual y observadores del comportamiento humano.

Los Yunwi Tsundsi son gregarios por naturaleza y a pesar de no construir sus casas en grandes asentamientos humanos, son visitantes asiduos de los pueblos y ciudades y son especialmente amigos de la gente que ha escogido un estilo de vida basado en un aislamiento rural. A menudo se unen a una familia en particular, convirtiéndose en ayudantes invisibles que dejan en las escaleras de sus hogares adoptados barras de pan recién horneado, finas vasijas de barro o delicados cinturones y bolsas llenas de abalorios. Sin embargo, son notablemente rápidos en enfadarse cuando son despreciados e incluso recompensan las groserías accidentales o los comportamientos desconsiderados con travesuras o bromas malignas hacia sus ofensores.

Sin embargo, los Yunwi Tsundsi poseen un auténtico cariño hacia los niños y generalmente perdonan sus desaires, porque saben que los niños mortales no están tan bien enseñados como sus Cachorros. Muchas de estas hadas se dan a conocer a los niños mortales (aunque se escondan de los adultos) e intentan enseñarles modales correctos y respeto hacia sus mayores (a menudo sus padres piensan que estos niños tienen "amigos invisibles"). Se ven a sí mismos como protectores de los niños y se vengarán de cualquiera que los dañe.

Estos Nunnehi son muy trabajadores y sobresalen en muchas artes. A menudo los Guerreros viajan a ferias locales y powwows para mostrar los trabajos hechos por su Familia y aprender nuevas técnicas de otras tribus. Así, actúan como diseminadores de la cultura nativa y como guardianes de unas artes que se están muriendo.

Los Yunwi Tsundsi pueden encontrarse en su mayor parte por el Sureste de los Estados Unidos y en Okiahoma donde muchas de sus tribus ancestrales fueron recolocadas en 1850. Sin embargo, unos pocos han viajado a otras partes del país, donde han sido capaces de adaptarse a nuevos entornos.

**Apariencia:** Los Yunwi Tsundsi raramente miden más de metro y medio, pero en todos los demás aspectos parecen humanos normales. En su forma feérica, son tipos ágiles poseedores de una extrema belleza y atractivo físico. Como mortales, son personas bajas con rasgos algo toscos. Visten ropas tradicionales de las tribus del Sureste o bien prefieren vestidos modernos con toques "nativos". Generalmente tienen un temperamento alegre.

**Estilo de Vida:** Los Yunwi Tsundsi viven en pueblecitos cuidadosamente escondidos de los ojos mortales. Practican muchas artes tales como la fabricación de abalorios, tejer o la alfarería. Son

trabajadores y serviciales, aunque generalmente reservados sobre sus asuntos.

- Los **Cachorros** son algo regordetes, con la promesa de una belleza física sólo sugerida por su sonrisa fácil y una predisposición a ayudar. Tienden a permanecer cerca de los ancianos de su Familia, ayudándoles en sus quehaceres y aprendiendo las artes de su pueblo.

- Los **Guerreros** de los Yunwi Tsundsi gustan de salir en busca de la compañía de humanos y dan la impresión de juntarse libremente tanto con no nativos como con miembros de sus tribus mortales. Sin embargo, de vez en cuando fastidian a aquellos humanos que los ofenden o que demuestran desprecio por las viejas costumbres.

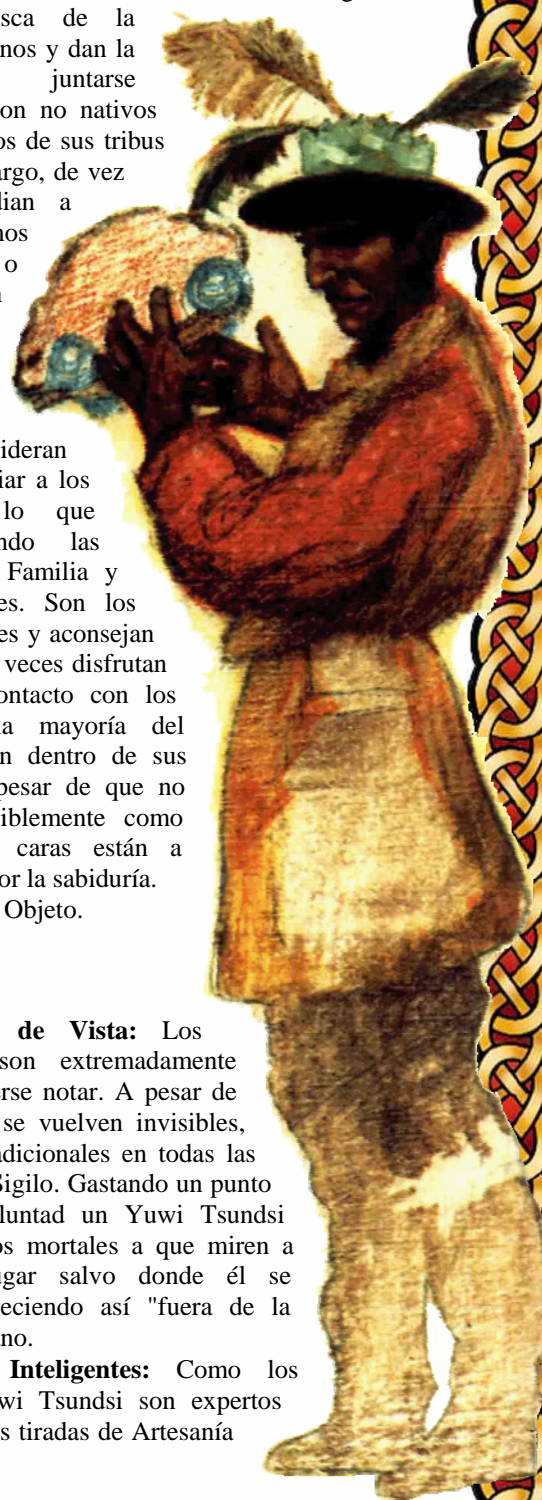
- Los **Ancianos** se consideran responsables de criar a los Cachorros por lo que continúan honrando las tradiciones de su Familia y sus tribus mortales. Son los maestros de las artes y aconsejan a los Guerreros. A veces disfrutan manteniendo el contacto con los humanos, pero la mayoría del tiempo permanecen dentro de sus campamentos. A pesar de que no envejecen tan visiblemente como los humanos, su caras están a menudo surcadas por la sabiduría.

**Afinidad:** Objeto.

## Privilegios

- **Fuera de Vista:** Los Yunwi Tsundsi son extremadamente buenos en no hacerse notar. A pesar de que realmente no se vuelven invisibles, ganan dos dados adicionales en todas las tiradas relativas a Sigilo. Gastando un punto de Fuerza de Voluntad un Yuwi Tsundsi puede inducir a los mortales a que miren a cualquier otro lugar salvo donde él se encuentre, permaneciendo así "fuera de la vista" del ojo humano.

- **Manos Inteligentes:** Como los boggans, los Yunwi Tsundsi son expertos artesanos. Todas las tiradas de Artesanía





son realizadas a -1 en su dificultad y es imposible para ellos fracasar en cualquier tirada relativa a fabricar objetos como adornos o para su uso.

## Flaquezas

• **Llama de Ira:** Al estar tan dispuestos a ayudar a otros changeling o mortales, los Yunwi Tsundsi se ofenden rápidamente si su ayuda es despreciada por aquéllos a los que han decidido asistir. Si sufren tal desaire, estos Nunnehi deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) para no convertir al ofensor en víctima de una serie de "accidentes" provocados para enseñar una lección. Platos rotos, ventanas hechas pedazos y neumáticos pinchados son parte del repertorio de represalias que poseen los Yunwi Tsundsi. Este rencor durará un ciclo lunar completo o hasta que la víctima del Yunwi Tsundsi haga una ofrenda de comida o regalos como disculpa.

## Estereotipos

**Canotili:** Están equivocados al evitar otras sociedades. Estando solos, pronto desaparecerán.

**Criaturas del Agua:** Si alguna vez descubrimos que dañan a los niños que roban, conocerán nuestro desagrado.

**Gigantes de Roca:** Estas montañas andantes son un peligro para cualquiera, incluso para ellos mismos.

**Inuas:** Son seres poderosos; admiramos su coraje al habitar en lugares tan fríos e inhóspitos.

**Kachinas:** Entienden que todos debemos vivir juntos para traer de vuelta las viejas costumbres y el camino a las Tierras de Caza Superiores.

**May-may-gwya-shi:** Sus pinturas son maravillosas, y su habilidad en el agua es tan grande como lo es nuestro apetito por el pescado.

**Nanehi:** De alguna forma, están demasiado preocupados de su importancia pero nadie puede negar que son vitales para preservar las viejas costumbres.

**Nümüzo'ho:** Comparados con ellos, nuestro furioso comportamiento no es nada. Es mejor no ofender a estos enormes parientes en forma alguna.

**Pu'gwis:** Es terrible que sean tan poco agradecidos. Debe causarles mucho dolor el tener una apariencia tan aterradora.

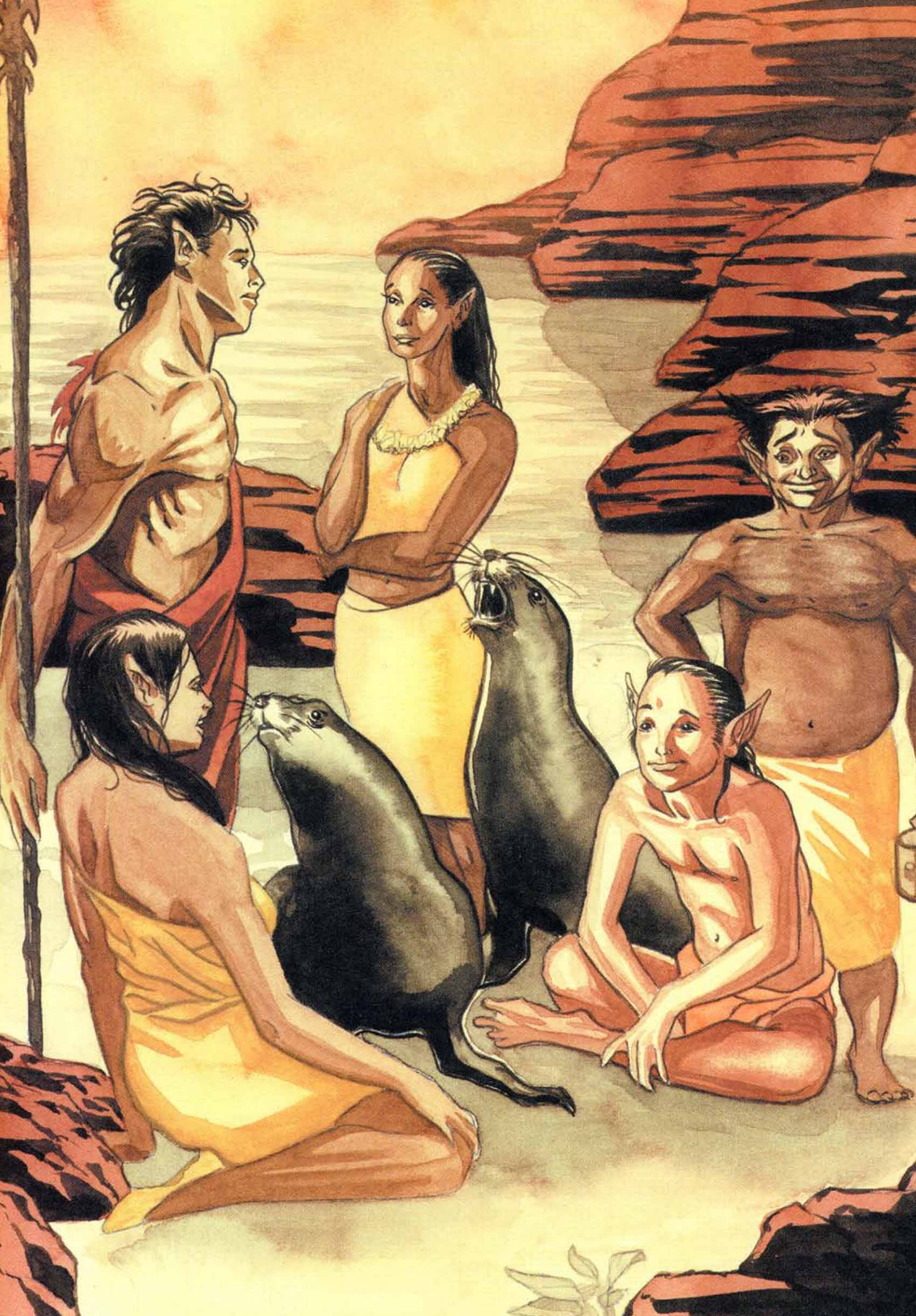
**Surems:** Son nuestra mejor esperanza para alcanzar un acuerdo con los mortales, pero pasan demasiado tiempo con aquéllos que piensan como nosotros. Necesitan llevar su mensaje directamente a los que más necesitan escucharlo.

**Tunghat:** Debemos hacer algo para evitar que desaparezca nuestros primos. ¿Pero el qué?

**Yunwi Amai'yine'hi:** Nuestros primos acuáticos están demasiado preocupados de las diabluras que realizan para su propio bien.

*“Se supone que todos compartimos el mundo unos con otros.  
¿Por qué tuviste que rechazar mi amabilidad?”*







# Capítulo Cuatro: Menehune

En las leyendas humanas de Polinesia se dice que los Menehune, Nawao o Pequeños Dioses miden unos 60 cm de altura, y algunos son tan pequeños que caben perfectamente en la palma de la mano. No utilizan ropa, generalmente, pero sus largas cabelleras, que llegan hasta sus rodillas, los mantienen calientes y les permiten mantener discreción ante seres pudorosos. En diversos relatos cada Menehune tiene su propia apariencia y personalidad. Su humor es voluble, y un Menehune que se comporta de forma maliciosa un día puede resultar inofensivo al siguiente. Se trata de criaturas caprichosas, y es mejor evitarlas a menos que se necesite obtener algo de ellos con absoluta urgencia. Sin embargo, parece que los Menehune malignos prefieren merodear por los bosques profundos de noche mientras los benignos prefieren los espacios abiertos y la luz del día.

Entre los Menehune se encuentran soberbios constructores y artesanos, que se mostrarán especialmente serviciales y amistosos si alguien puede recitar correctamente su linaje. En tiempos antiguos los nativos hawaianos en ocasiones se casaban con mujeres Menehune. Los nacidos de estas uniones en ocasiones disponen de benévolo padrinos Menehune. Muchas tareas de la vida cotidiana en Hawái, como la preparación de una boda o una fiesta, pueden ser completadas en una noche por un Menehune. Sin embargo, los Menehune prefieren realizar sus tareas mientras los humanos duermen y pueden enfurecerse si alguien los espía o interrumpe mientras trabajan.

A los Pequeños Dioses les gusta bailar, cantar y el tiro con arco. Para invertir los sentimientos de una persona enfadada, en ocasiones los Menehune utilizan flechas mágicas para atravesarle el corazón e imbuirla con sentimientos de amor y alegría. También les gusta zambullirse en el mar desde los acantilados, y en ocasiones se escucha por la noche el sonido de sus zambullidas en Hawái. Si se busca con cuidado y se evita ser visto, es posible percibirlos, pero como se ha mencionado, no les gusta ser espiados.

Además de sus diversos poderes a los Menehune se les atribuye la construcción de varias localizaciones en las islas Hawai, como el Foso de los Menehune (un acueducto que proporciona agua para el riego del río Waimea) y la Laguna Alekoko (también llamada Laguna Menehune).

## Menehune en Changeling: El Ensueño

Los Menehune son las hadas nativas de Hawai. Son similares a los Nunnehi, americanos, criaturas más espirituales y ritualistas que los Kithain.

Los Menehune siguen normas estrictas en su sociedad, y por lo general respetan sus lugares individuales en su sociedad. Sus normas son protegidas por la imposición de los tabúes. Cuando los Menehune rompen un tabú, no sólo son tratados como rompejuramentos por los demás changeling, sino que también son perseguidos por Kap'akua, una entidad quimérica que protege los tabúes.

Existen cuatro "Vocaciones" de Menehune, similares a los Linajes de los Kithain, pero son distinciones sociales más rígidas, que regulan la función de cada Menehune dentro de su sociedad. Las Vocaciones, junto al sistema de tabúes, han proporcionado una mayor flexibilidad a la sociedad Menehune, y los conflictos entre "nobles" y "plebeyos" no son tan frecuentes, aunque también es cierto que los Ali'i (el linaje de la nobleza y los gobernantes) no abandonaron al resto de los Menehune tras la Ruptura.

En lugar de disponer de Cortes Luminosas u Oscuras, los Menehune tienen campos de "Fiesta" o de "Guerra". Como los Nunnehi, los Menehune también se alían con espíritus totémicos y son capaces de atravesar la Umbra de la misma forma que las hadas de los nativos americanos. Como otros changeling también disponen de tres aspectos: Keiki iki (Infantil), Kanaka (Rebelde), Kumu (Gruñón).



# ALI'I

Como los sidhe, los ali'i han nacido para gobernar. A diferencia de los sidhe, raramente se les sube a la cabeza. Son gobernantes justos y sabios, dándose cuenta por completo del círculo de la vida y de las contribuciones de los plebeyos. Los ali'i provienen de una de las líneas reales que una vez produjeron reyes Menehune en cada isla. El imperio Kamehameha nunca alcanzó a los Menehune, y ellos nunca se han unido a la fuerza a un rey. Ahora reconocen muy gustosamente a un jefe sobre todo el resto, habitualmente el representante de la línea tradicional de los Kaua'i. Pero otros jefes menores pueden provenir de las líneas reales de O'ahu, Maui, Moloka'i y Hawai'i. No hay línea real de Lana'i.

Cada aldea tiene un jefe. Actualmente, sólo hay una aldea, por ello todos los ali'i, excepto el jefe de esta aldea pueden llegar a ser jefes menores, consultores del gran jefe. Sin embargo, misteriosamente, cada vez nacen menos ali'i en las nuevas generaciones (al contrario que los sidhe, los ali'i se convirtieron en changelings con el resto de su gente tiempo atrás).

Los ali'i son guardianes del Glamour de los Menehune, al cual ellos llaman *maná*. En vez de hogueras, ceremonias y banquetes, durante el Malahiki anual los juegos confieren Glamour a los ali'i, el cual reparten entre la gente durante todo el año hasta el siguiente Malahiki.

**Apariencia:** Como los sidhe, los ali'i son gente hermosa. Su complexión es suave y su piel dorada o muy morena. Sus dientes son de un blanco brillante, y sus sonrisas grandes y felices. Al contrario que los sidhe, su risa es plena y cordial, sin rastro de tristeza. La mayoría de los ali'i de sexo masculino están musculazos y proporcionados como guerreros, mientras que las féminas pueden ser corpulentas. Habitualmente llevan capas de plumas.

**Estilos de Vida:** Todos los ali'i poseen influencia sobre su gente, incluso si son jefes menores. De ellos se espera que aconsejen al jefe mayor y sigan su ejemplo. Ellos se guardan así mismos de separarse socialmente de los plebeyos, pero es más para reforzar su pureza mágica que por una sensación de desdén.

- Los **Keiki iki** son inteligentes y felices. Todo lo que necesitan es ser atendidos, y ellos no quieren nada. Aunque algunos pueden ser temperamentales, es algo raro.

- Los **Kanaka** son presumidos y competitivos. Acaban de heredar sus responsabilidades y las esperan con ilusión (a diferencia de muchas hadas occidentales), pero ponen a prueba juguetonamente a los de su alrededor, buscando perfeccionar sus propias cualidades de liderazgo.

- Los **Kumu** son maduros y regios. De ellos se espera que dirijan bien a su gente, y generalmente se toman esto muy en serio. Pero esta madurez no significa la muerte de los sueños y la magia, para los ali'i encargarse de que la gente nunca conozca una falta de Glamour. Muchos sucumben a una tristeza por el estado de los asuntos de la gente actual, pero una competición de surf dispersa esto.

**Afinidad:** Hada

## Privilegios

- **Belleza y Hermosura:**

Igual que el privilegio de los sidhe.

- **Vasija de Glamour:**

Los ali'i pueden poseer el cuádruple de puntos de Glamour normales en forma de puntos temporales. Estos puntos deben de ser invertidos en el ali'i por otro Menehune. Esto es hecho únicamente durante la fiesta anual del Malahiki; los Menehune participantes gastan puntos temporales, que son "almacenados" por el ali'i escogido. El ali'i no puede usar estos puntos por sí mismo, en cambio, otros Menehune pueden tomarlos de este pozo de Glamour para hacer funcionar sus cantrips (o para cualquier otro uso). Los Menehune sólo pueden hacer esto con el permiso del ali'i, y si están a menos de 50 pies de él (*N. del T.: aproximadamente unos 1524 metros*).





## Flaquezas

- **Maldición de la Banalidad:** Igual que la flaqueza de los sidhe.

- **Sacrosanto:** Ya que los Menehune no tienen hogueras para avivar sus feudos, el almacenaje de los ali'i es muy importante, para hacerlos comprender los tiempos banales. Si la Banalidad afecta a un ali'i, gran parte de su Glamour almacenado será destruido (cinco puntos por punto de Banalidad que el ali'i gane).

Pisar la sombra de un ali'i destruye un punto de Glamour (primero el Glamour almacenado, luego el Glamour propio), y por esta razón es tabú. Además, cuando un ali'i pasa junto a un plebeyo su séquito soplará caracolas. Cada plebeyo que no hace una reverencia ante el ali'i destruye un punto de Glamour; esto también es tabú.

## Esteretotipos

**Hana:** Es bueno ver gente feliz. Cuando hacen cosas con sus corazones son felices. Nosotros somos felices.

**Kahuna:** Sin su sabiduría no habríamos podido sobrevivir tanto.

**Kokua:** Honrados y bravos. Nos defenderán de aquellos que quieren destruirnos.

**Kithain:** Gente diversa. Uno nunca sabe que esperar de cada uno de sus diferentes linajes.

*“¿Te atreves a venir ante mí así? Eres de tierras lejanas y tienes extrañas costumbres, pero eso no excusa tu rudeza. Inclínate ahora, y entonces hablaremos”*



# hana

Como los boggans o los nockers, los hana son los artesanos de los Menehune. Son ellos quienes construyeron las famosas

plataformas, las acequias y los he'iau dispersándolos por todas las islas como un grandioso puzzle arqueológico. A pesar de su nombre, los granjeros y los pescadores son también miembros comunes de esta llamada, la cual compone la mayor parte de los Menehune. Sus muchos oficios incluyen no solo la construcción de estructuras, sino también de canoas, capas, leis (N. del T.: las coronas de flores típicas de Hawaii), armas, etc...

Los hana siempre están ocupados con algún proyecto, y normalmente trabajan en grupos. Un hana puede tener el canto o la poesía como oficio y practicarlo mientras otros trabajan a su alrededor, proporcionando acompañamiento musical a las faenas diarias.

Y hay muchas faenas. Los Menehune viven en una cultura de subsistencia, y excepto por la asamblea por sus necesidades por el medio ambiente, deben de gastar su tiempo con

los humanos que siguen las viejas costumbres, enseñándoles a no olvidar.

Los hana son el corazón de los Menehune. Sin ellos, jefes, sacerdotes y guerreros serían inútiles ¿Por qué gobernar una aldea vacía? ¿Por qué conciliar a los espíritus cuando nadie los ha enfadado? ¿Por quién luchar sin los hana?

Pero este hecho es a menudo olvidado por las otras llamadas, y los hana deben de recordárselo pacientemente, habitualmente a través de travesuras. No está en contra del tabú desmontar la cabaña de paja del gran kahuna mientras duerme, ni servir al jefe fruta amarga. Igualmente cuando la túnica de un guerrero se rasga demasiado fácilmente (y embarazosamente) o su tabla de surf se rompe, arrojándolo al mar, no hay ninguna ley en contra.

**Apariencia:** Como los boggans, la mayoría de los hana son habitualmente corpulentos y bajos. Son gente alegre y satisfecha con toda su vida. Son sociales y trabajan bien en equipo, excepto con los kokua, de quien desconfían. Habitualmente se los puede encontrar vistiendo las ropas tradicionales hawaianas.

**Estilos de Vida:** Los hana pueden encontrarse donde quiera que su arte los reclame: buscando en los bosques materiales, tallando canoas en las orillas, recogiendo flores para leis, atizando el fuego para asar cerdos, o casi cualquier otra actividad que forme parte de la vida tradicional de un plebeyo hawaiano.

- Los **Keiki iki** son juguetones y curiosos, siempre aprendiendo cosas y jugando con ellas, tratando de comprenderlas.

- Los **Kanaka** están dedicados y dispuestos a lanzarse a las tareas a mano. Durante este tiempo, los hana escogen un arte para especializarse en él.

- Los **Kumu** son maestros en su arte en su arte escogido y son bien considerados por él por todos. Están dispuestos a relajarse en esta fase y tutelan a los hana más jóvenes.

**Afinidad:** Objeto

## Privilegios

- **Artesanía:** Similar al privilegio boggan. Cuando los hana trabajan juntos, puede construir casi cualquier estructura tradicional en una noche, mientras no sean vistos por cualquier observador banal.

## Flaquezas

- **Abandono:** Si por cualquier razón un hana no puede terminar su tarea en el tiempo que él declarase al principio de dicha tarea, la dejará incompleta y nunca volverá a ella. Cualquier otro hana que intente finalizarla se arriesga a sufrir Banalidad.





### Esteretotipos

**Ali'i:** Nuestros jefes son gente poderosa. Ellos son caritativos, pero no debemos arriesgarnos a su cólera o dañar su *mandá*.

**Kahuna:** Los sacerdotes dan miedo. Ellos rompen tabúes, y esto puede provocar peligro para todos nosotros.

**Kokua:** Ellos se toman su deber demasiado orgullosamente. Son más peligrosos que útiles.

**Kithain:** Tienen hábiles artistas y artesanos entre los de su clase. Hay mucho que nosotros podamos aprender de ellos.

*“Baja tu espada. No soy más que un simple pescador. No puedo hacerte ningún daño. Ve a buscar a otro para probar tu orgullo.”*



# KAHUNA

Los Kahuna son los místicos guardianes de los Menehune. Su sabiduría es de vital importancia para los Menehune, más en estos días que en los tiempos pasados, son intermediraios entre los espíritus y la gente. Mientras cada Menehune puede tener una alianza con un tótem particular, los Kahunas son necesarios para hacer alianzas tribales y específicas para establecer o abandonar he'iaus como necesarios, y para vaticinar malos presagios del mundo espiritual.

El sistema Menehune de tabúes es regulado por los kahuna. Usando evidencias de los espíritus del mundo o de otras adivinaciones, pueden acordar cambiar los tabúes dentro de un año dado (al contrario que los hawainos tradicionales). Sólo si una mayoría de kahunas están de acuerdo estos nuevos tabúes serán anunciados. Anunciar uno sin consenso es arriesgarse a que la gente siga el nuevo tabú y así rompa los viejos tabúes – dando comienzo a un ciclo de mala suerte.

Un kahuna también sabe como apaciguar a los espíritus cuando los tabúes son rotos. En el pasado, los espíritus habitualemtne requerían la muerte del perpetrador, aún si era un Menehune. Pero en estos tiempo de decreciente población, los kahunas están dudosos de hacerlo. Ellos tienen ahora que encontrar nuevos sacrificios para apaciguar a los espíritus.

Los kahuna gastan oportunamente las asambleas populares en áreas particulares, ya sean atrología, botánica, zoología o cualquier otro campo de conocimiento que pueda ser útil en la interpretación de las necesidades de los espíritus.

**Apariencia:** Los kahunas presentan gran variedad física: bajos, altos, gordos, delgados. Sus ojos son los que los distinguen, ya que las estrellas se reflejan en ellos. En la oscuridad, sus ojos pueden brillar con la luz de las estrellas que ellos tienen engarzadas tan profundamente. Habitualmente visten túnicas u otras ropas ceremoniales.

**Estilos de Vida:** A los Kahuna les gustan buscar lugares sagrados o naturalmente puros. para meditar. Es en estos tranquilos lugares donde la naturaleza y los dioses les muestran sus voluntades. La sabiduría puede llegar de muchas formas: el salto de un pez, la caída de la lluvia en las hojas de las palmeras, la danza de un pájaro en la mañana. Un kahuna está siempre vigilante a todo en torno a él.

- Los **Keiki iki** son diferentes de los niños normales. Se marchan por su cuenta y miran fijamente durante horas las estrellas, las olas y los árboles. Sienten una llamada que no pueden expresar con palabras.

- Los **Kanaka** son inquisitivos. Ellos preguntarán el “porqué” de muchas cosas (cuidando, sin embargo, de no romper ningún tabú al hacerlo).

- Los **Kumu** son tranquilizadores, y conocen su lugar en la vida. Muchas de sus cuestiones han sido





respondidas, y gastan el resto de sus días sabiendo más al menos de lo que ellos ya sabían.

**Afinidad:** Naturaleza.

## Privilegios

- **Romper Tabú:** Un kahuna puede romper un tabú y hacerlo impunemente. Esto sólo puede ser hecho una vez por mes y no debe de ser hecho con irresponsabilidad. Debe de haber una razón para romper el tabú. El kahuna gasta un punto de Glamour; sino puede hacerlo, entonces Kap'akua le perseguirá.

- **Lenguaje de los Espíritus:** Todos los kahuna pueden hablar con los espíritus y comprender su lenguaje. Otros Menehune sólo pueden entender a sus tótems particulares, pero los kahuna pueden hablar y escuchar a todos los espíritus.

## Flaquezas

- **Presagios:** La habilidad de un kahuna de oír a los espíritus a veces le distrae del mundo cercano, cuando

## Esteriotipos

**Ali'i:** Nuestro jefes son poderosos. Sin su *maná* nosotros seríamos sin duda gente pobre. Solamente ellos pueden proteger la magia de la gente... con nuestra ayuda.

**Hana:** Ellos trabajan dentro de la voluntad de la naturaleza, modelando al mundo como es preciso. Todo está bien.

**Kokua:** Competitivos y ruidosos, pero necesario para protegernos de los forasteros.

**Kithain:** Son gente dividida. Sus plebeyos no respetan a la nobleza, y su nobleza no respeta a los plebeyos.

capta susurros dispersos del otro mundo. Esto habitualmente causa trances durante los cuales el kahuna intenta adivinar algún presagio de las palabras dispersas traídas por el viento.

*“Los presagios son claro: Tú eres un rompedor de tabúes, y eres tú que has traído el infortunio a todos nosotros. Debes apaciguar a Pelé yendo hasta ella – hasta su mismo útero”*



# KOKUA

Los kokua son los guerreros de los Menehune, aquellos que han nacido para defender a la gente de sus enemigos. Mientras que en el pasado sus enemigos solían ser otras aldeas Menehune, hoy los kokua se guardan de los humanos y las hadas occidentales. Este duro trabajo que requiere largas horas de paciencia cuando están de guardia, o cuando ven humanos desde lejos. Por esta razón, los kokua juegan duro cuando están fuera de servicio, eligiendo deportes o actividades que perfeccionen su destreza atlética.

Hacer surf (he'nalu, o "correr en un ola") es uno de sus favoritos. Entre los ancianos hawainos este deporte estaba reservado a los reyes, pero era demasiado popular entre los kokua para ser declarado tabú entre ellos. Por eso los kokua pueden ser encontrados habitualmente mezclados entre los mortales surfearo en las playas, buscando las mayores olas.

Un kokua no es necesariamente del Campamento de Guerra, ellos pueden ser defensores de la paz y de los campos tan buenos como soldados. En el pasado, muchos grupos se aliaban con tótems, tales como Tiburón, antes que con plantas. Pero la escasez de estos animales marinos últimamente ha causado que muchos Menehune se alíen con tótems roca.

La mayoría de los kokua usan porras como armas, pero los honorables entre ellos a veces tienen espadas de dientes de tiburón (especialmente aquellos que aún siguen a Tiburón). (Estas espadas hacen Fuerza +2 de daño).

**Apariencia:** Los kokua están en buena forma física y lo aparentan. Parecen ser especímenes físicamente perfectos. Habitualmente llevan sólo una túnica suelta (tanto hombres como mujeres) – lo mejor para lucir sus tatuajes.

**Estilos de Vida:** Los kokua forman pequeñas sociedades o grupos, y uno de cada grupo se erige como líder natural – normalmente el mejor atleta de entre ellos. Estos grupos suelen luchar entre ellos, a veces en guerras fingidas, a veces en guerras reales, cuando alguno se enfada y no puede controlarse. Si esto es prohibido por los ali'i (lo cual sólo ocurre a veces) y ocurre de todas formas se considera que todos aquellos que luchan han roto el tabú.

- Los **Keiki iki** son bulliciosos y competitivos. Luchan contra otros kokua para ver el cual es el mejor de todos.

- Los **Kanaka** son salvajes, pero más disciplinados que cuando eran más jóvenes. Conocen las penas de no seguir las órdenes de los ali'i, pero aún pueden olvidarlas a veces.

- Los **Kumu** son maduros, disciplinados y mortales. Sus habilidades para la batalla están bien perfeccionadas, pero ellos son menos energéticos, prefiriendo a veces ir a pescar antes que luchar.

**Afinidad:** Actor.





## Privilegios

- **Rápido:** Los kokua son más rápidos y ágiles que el Menehune medio (todos comienzan con un punto extra en Destreza).

## Flaquezas

- **Cruel:** Los kokua tienen problemas para controlar sus emociones. A veces no pueden contener su ira. Llegan a ser crueles, asesinando a sus rivales antes que capturándolos, a veces de formas excesivas, tales como obligándolos a tirarse a un acantilado para morir en las afiladas rocas bajo ellos.

## Esteretotipos

**Ali'i:** Líderes poderosos. Su palabra es nuestra ley, incluso cuando están equivocados.

**Hana:** Débiles, pero útiles. Son divertidos, pero no pueden para a nuestros enemigos.

**Kahuna:** Extraños, pero dignos de miedo. Debemos respetarlos por su custodia de los tabúes.

**Kithain:** Tenemos poco que temer de ellos. Sus ali'i son debiluchos que apenas pueden levantar una lanza.

*“¡Ja! ¿Llamas a eso hacer surf? Te voy a enseñar como se hace surf – en la siguiente ola, la única que se eleva sobre ti tres veces tu tamaño.”*









# Capítulo Cinco: Cantasueños

**Nota del Autor:** Algunas de estas ideas están basadas en el suplemento de Hombre Lobo: Rabia en Australia, mientras que otras están tomadas de la página de Mundo de Tinieblas B.J. Zanzibar. La mayor parte de este material es de mi autoría.

## Al Principio

Hace muchos años, miles de años antes de la llegada de los europeos a Australia, la isla continente se encontraba en el Tiempo del Sueño –un estado considerado por los sabios feéricos como un tiempo en el que el Ensueño coexistía con el mundo real. Los Aborígenes, los Cantasueños y los Bunyip, los guardianes cambiaformas del Tiempo del Sueño, convivían juntos, compartiendo sus sueños e historias.

Sin embargo, en el año 1788 llegaron los europeos. Muchos nativos australianos sentían curiosidad por los extraños y algunas hadas aventureras (principalmente los Djangwull) fueron tan lejos como para intentar mezclarse con esos “europeos.” Muy pocos de ellos conocían las intenciones de los extraños, aunque los Bunyip más sabios tenían algunos fragmentos inquietantes y confusos de sus Vidas Pasadas.

Al principio las hadas nativas ayudaron a las hadas europeas como pudieron, pero pronto la situación empeoró. Los cambiaformas europeos, o Garou como se llamaban, eligieron el camino de la guerra –La Guerra de las Lágrimas- y lucharon contra los Bunyip. La mayoría de los Cantasueños se apartaron de los Europeos, negándose a ayudarles hasta que sus compañeros Garou detuvieran la guerra.

La guerra se detuvo –cuando el último de los Bunyip fue asesinado. Como resultado, los Cantasueños se apartaron casi por completo de los Europeos. Algunos

Cantasueños (principalmente los Baga-Djimbiri) decidieron luchar contra los invasores, mientras que otros simplemente los evitaron sin querer relacionarse con ellos.

## Hoy

En los tiempos modernos muchos Cantasueños tienen una opinión dividida sobre los Europeos. Algunos todavía los consideran enemigos que deben pagar por haber exterminado a los Bunyip y haber destruido su cultura; otros ven más allá de los errores del pasado e intentan ayudar a quienes ayudan a su tierra. Los Kunapipi y Djangwull son los más notables. En ocasiones los Wandjina también ayudan, pero sólo tras juzgar la valía del europeo. Sólo los Baga-Djimbiri continúan la guerra.

## Creación del Personaje

La creación del personaje Cantasueños es como la creación de un changeling normal, aunque con unas pocas diferencias. En primer lugar no hay Cortes, ni Legados Luminosos y Oscuros separados –ambos se interpretan, pero los Cantasueños consideran que su naturaleza es una. Además cada Cantasueños tiene ciertas habilidades que no puede utilizar en determinadas circunstancias.

**Baga-Djimbiri:** Nunca pueden adquirir Armas de Fuego, Conducir, Ciencias, Seguridad, Informática, Leyes, Política en la creación del personaje. Puede aprender estas Habilidades posteriormente, pero con el triple de puntos de experiencia.





**Djangwull:** No sufren ninguna restricción de Habilidades, ya que han convivido con los Europeos durante mucho tiempo.

**Kunapipi:** Nunca pueden adquirir Intimidación, Pelea, Armas C.C. y Armas de Fuego, ni en la creación del personaje ni posteriormente.

**Wandjina:** No pueden adquirir Armas de Fuego, Conducir, Ciencias, Informática, Leyes y Política. Pueden adquirirse posteriormente con experiencia pero triplica el coste.

La mayoría de los Trasfondos son accesibles para los Cantasueños, excepto Séquito y Título. Todos consiguen un punto gratuito en Recuerdo. Cada Cantasueños también consigue 4 puntos en Artes, y uno debe utilizarse para adquirir un Arte especial de su Linaje. No pueden adquirir Soberanía.

Los valores de Temperamento son los siguientes:

Youngulmanda (Infantil): Canción 7, Fuerza de Voluntad 3, Silencio 0

Yungulmanda (Rebelde): Canción 6, Fuerza de Voluntad 4, Silencio 2

Moyenda (Gruñón): Canción 5, Fuerza de Voluntad 5, Silencio 4

Las Djangwull son las excepción a esto –reciben estos valores iniciales, pero su puntuación de Canción se incrementa en 1 punto.

## Canción y Silencio

Como los Cantasueños transmiten muchas de sus historias y sueños en forma de música y baile, llaman a su Glamour con un nombre más apropiado –Canción. También tienen un nombre diferente para la Banalidad –Silencio- que representa la opresión gradual de su cultura y sueños, y también porque el Silencio es lo contrario a la Canción.

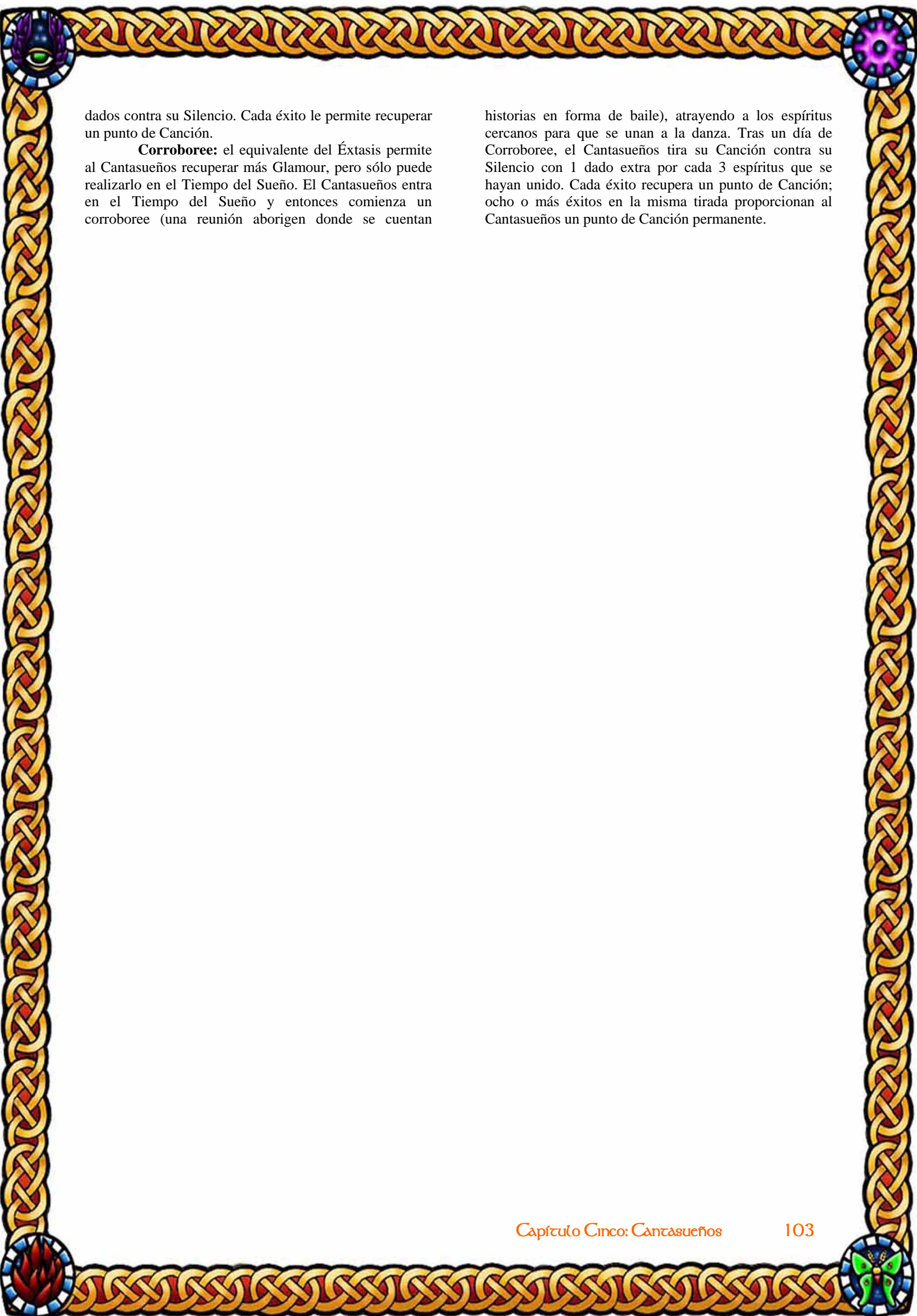
También debería señalarse que acceder al Ensueño es muy fácil en el interior del desierto australiano, porque el Silencio todavía no ha llegado a muchos lugares. Para entrar en el Ensueño en el desierto todo lo que se necesita es una tirada de Glamour o Canción ante un objeto natural, y podrá entrarse en el Ensueño Próximo.

## Escuchar la Canción

Los Cantasueños tienen formas diferentes de conseguir Canción a los demás changelings. Utilizan Corroboree como un equivalente a Éxtasis y Cantar como Epifanía. Como los Cantasueños siempre respetan el Tiempo del Sueño, no realizan ningún equivalente a Saqueo o Rapsodia, considerándolos métodos destructivos y dañinos.

**Cantar:** comunicándose con los espíritus del Tiempo del Sueño es posible para los Cantasueños recuperar Canción. El Cantasueños necesita encontrar un lugar donde la maravilla natural del paisaje australiano esté presente y pasar tiempo meditando con él. Podría realizarse tumbado sobre la arena roja del desierto, escalando un árbol en la Tierra de Arnhem o nadando en las lagunas de Kakadu. El Cantasueños decide el número de horas que pasa Cantando, entonces tira ese número en





dados contra su Silencio. Cada éxito le permite recuperar un punto de Canción.

**Corroboree:** el equivalente del Éxtasis permite al Cantasueños recuperar más Glamour, pero sólo puede realizarlo en el Tiempo del Sueño. El Cantasueños entra en el Tiempo del Sueño y entonces comienza un corroboree (una reunión aborígen donde se cuentan

historias en forma de baile), atrayendo a los espíritus cercanos para que se unan a la danza. Tras un día de Corroboree, el Cantasueños tira su Canción contra su Silencio con 1 dado extra por cada 3 espíritus que se hayan unido. Cada éxito recupera un punto de Canción; ocho o más éxitos en la misma tirada proporcionan al Cantasueños un punto de Canción permanente.



# Baga-Djimbiri

Los Baga-Djimbiri son un linaje muy inusual. Eran las hadas más próximas a la desaparecida tribu cambiaformas de los Bunyip. Durante siglos los Bunyip y los Baga-Djimbiri colaboraron para proteger el paisaje australiano, compartiendo sus historias y naturaleza con los aborígenes. Incluso entonces, había muchas cosas que separaban a los Baga-Djimbiri de sus hermanos Bunyip. Lejos de ser pacíficos, eran ellos quienes enseñaron a los aborígenes muchas de sus técnicas de guerra. Combativos y poderosos, eran una fuerza temible especialmente cuando incrementaban el poder de sus hermanos mediante su propio Arte, la Llamada de la Rabia. Cuando llegaron los europeos y los Garou comenzaron la Guerra de las Lágrimas, los Baga-Djimbiri ayudaron a sus hermanos como pudieron, pero no consiguieron evitar la extinción de los Bunyip.

En los tiempos modernos, los Baga-Djimbiri son hadas vengativas y muy agresivas hacia cualquiera que entre en sus territorios, especialmente los Garou. Podrían ser un ejército poderoso contra muchas amenazas si alguien consiguiera ganarse su confianza. Sin embargo, pocos se sienten inclinados a hacerlo debido a su terrible reputación. Se sabe que los Baga-Djimbiri han destruido manadas de hombres lobo en una sola noche —muchos creen que recurren a la ayuda de los espíritus vengativos de los Bunyip...

**Apariencia:** Los Baga-Djimbiri son nativos robustos, musculosos y de piel oscura. Su rasgo más destacado son sus ojos, que son brillantes y llenos de odio. Su piel es oscura, casi negra, y raramente llevan ropa.

**Estilo de Vida:** La vida de los Baga-Djimbiri es muy dura. Aprenden a combatir desde que son pequeños y sólo los fuertes sobreviven, ya que son muy agresivos. Si algún Baga-Djimbiri sobrevive para llegar a la posición de Anciano, conseguirá un gran respeto en su tribu.

## Afinidad:

Naturaleza

Arte

**Especial:**

Llamada de la Rabia

## Privilegios

- **Cambio de Forma:** los Baga-Djimbiri compartían muchas cosas con los Bunyip, incluyendo la habilidad de cambiar de forma. Gastando un punto de Canción, los Baga-Djimbiri pueden asumir una forma equivalente a la forma Hispo de los Garou (Fuerza 6, Destreza 6, Resistencia 6, +1 a la Percepción, ataque de mordisco de Fuerza +2, ataque de garras de Fuerza +2). Pueden revertir a la forma humana a voluntad. Aunque el pasado se transformaban en tilacinos gigantes, desde la desaparición de los Bunyip y de los lobos de Tasmania sólo pueden transformarse en feroces dingos.

- **Fuerza de Combate:** Los Baga-Djimbiri consiguen un dado extra de Fuerza y Resistencia, aunque supere 5, aunque no puede superar un máximo de 6. Los Baga-Djimbiri no pueden fracasar en tiradas de Pelea o Supervivencia.

## Flaquezas

- **Mente Animal:** Los Baga-Djimbiri son hadas muy instintivas, más parecidas a los animales de lo normal. Como resultado su Inteligencia nunca puede ser superior a 2 y todas las tareas que requieran un proceso de pensamiento humano tienen una dificultad de +2.

## Estereotipos

**Djangwull:** Corruptas. Huelen a invasores. Algunas siguen siendo leales, pero las demás deben morir con los invasores.

**Kunapipi:** Son útiles. No hacen daño. No corrompen los Lugares Sagrados. Ayúdales cuando puedas.

**Wandjina:** Extraños. Vienen y van cuando quieren. Aparecerán cuando los necesites.

**Linajes europeos:** No se puede confiar en ellos. Mátales cuando puedas. Deben pagar por haber detenido el Tiempo del Sueño.

**Garou:** Mataron a nuestros hermanos Bunyip. Todos deben morir.





# Djangwull

Las Djangwull, o Hijas de la Estrella de la Mañana, son hadas muy carismáticas y atractivas. En el Tiempo del Sueño se dice que las Djangwull nacieron de las canciones que cantaban los primeros aborígenes cuando comenzaron a viajar por Australia. Como resultado, las Djangwull son cantoras muy hábiles, a menudo participando en Corroborees y otros actos de interpretación. Con el tiempo las Djangwull también aprendieron a seducir y socializarse. Cualquier Djangwull es todo un desafío para un Eshu o un Sático en cuestiones de interpretación.

La Guerra de las Lágrimas dividió a las Djangwull. Por una parte habían llegado unos extraños de tierras lejanas con toda clase de nuevos trucos y estilos de interpretación que podían aprender. Sin embargo, esos mismos extraños traían la muerte, el dolor y el Silencio a su mundo. Finalmente decidieron abrazar el nuevo mundo que estaba comenzando, pero procurando mantener conexiones con el antiguo.

Estas hadas son responsables de enseñar a los europeos las costumbres de los aborígenes australianos, y al mismo tiempo han aprendido las costumbres de los extranjeros sin sufrir el Silencio. Se trata de un equilibrio difícil, pero con el paso del tiempo las Djangwull lo han conseguido. Su habilidad de interpretación y técnicas sociales no tienen comparación.

**Apariencia:** Las Djangwull son hadas muy atractivas casi embrujadoras, y suelen vestir con colores brillantes. A menudo se muestran como mujeres y hombres extremadamente atractivos. Sus voces son muy agradables.

**Estilo de Vida:** Las Djangwull suelen sentirse atraídas por ocupaciones y trabajos relacionados con el arte, la

interpretación y el espectáculo. También disfrutaban mucho socializando con los demás.

**Afinidad:** Hada

**Arte Especial:** Canción del Sueño

## Privilegios

- **Gracia Interpretativa:** Las Djangwull son artistas gráciles y elegantes. Cualquier cantrip dirigido a entorpecer o anular sus técnicas interpretativas falla automáticamente. No pueden fracasar en tiradas de Interpretación.

- **Sociabilidad:** Las Djangwull son criaturas sociales, un rasgo que muchos asocian con su voz. Cualquier habilidad social que requiera el uso de su voz se realiza con -2 a la dificultad.

## Flaquezas

- **Secretos:** A las Djangwull les cuesta mucho guardar secretos. Si alguien les cuenta algo secreto o que no debería ser conocido, las Djangwull deben tirar Fuerza de Voluntad para evitar contárselo a otros.

## Estercotipos

### Baga-Djimhiri:

Menudos incultos. ¿Por qué insisten en destruir a los extranjeros cuando podrían aprender tanto de ellos?

### Kunapipi:

Hadas sabias y gentiles. Todos deberían

respetarles.

### Wandjina:

Un pueblo extraño. Resulta muy difícil aprender de ellos.

### Linajes

**Europeos:** Un pueblo interesante. Todavía tenemos mucho que compartir.





# Kunapipi

Los Kunapipi son hadas gentiles y reservadas, dedicadas a ayudar a los demás. Es raro ver a los Kunapipi, pero cuando hay uno presente es un indicio seguro de que alguien se encuentra en apuros.

Los Kunapipi son hábiles curanderos que pueden curar cualquier herida o enfermedad conocida –o eso se dice. Son hadas del Tiempo del Sueño asociadas con el renacimiento y el don de la vida. Quien rechaza la ayuda de un Kunapipi es un estúpido.

Durante la Guerra de las Lágrimas los Kunapipi prestaron ayuda a los Bunyip y a los Baga-Djimbiri –Sin embargo, también ayudaron a cualquier Garou cuando se lo encontraban, ya que tenían dificultades para negar sus talentos curativos a nadie. Cuando los Bunyip fueron exterminados, los Kunapipi decidieron retirar su ayuda a todos, no sólo a los Garou, y se ocultaron. Sin embargo, recientemente los Kunapipi han regresado y se han vuelto a dedicar a ayudar a todos. Son un linaje misericordioso y les resulta muy difícil negar ayuda a cualquiera.

**Apariencia:** Los Kunapipi parecen robustos aborígenes australianos, con rasgos alegres, redondeados y cariñosos. Se visten con prendas sencillas y duraderas y emiten un aura de serenidad y amabilidad.

**Estilo de Vida:** Por lo general los Kunapipi tienden a buscar ocupaciones o trabajos relacionados con la curación o la ayuda a los demás. Normalmente en centros sanitarios o psicológicos. Son muy extraños, ya que son el único linaje aborigen que se asocia libremente con los mortales –es tan probable encontrarse con un Kunapipi en mitad del desierto como en una gran ciudad.

**Afinidad:** Actor

**Arte Especial:** Comprensión

## Privilegios

- **Presencia Serena:** Los Kunapipi son hadas tranquilas y gentiles, y esto frecuentemente se extiende a su alrededor. Tirando Carisma + Empatía (resta la

Banalidad), los Kunapipi pueden proyectar un aura de tranquilidad, con un radio igual a su Canción en metros. No se permite ningún tipo de acción violenta dentro de esta aura a menos que se realice una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) y se obtengan más éxitos que el Kunapipi.

- **Sentir Emoción:** Los Kunapipi se encuentran muy armonizados hacia los sentimientos de los demás. Concentrándose (y gastando un punto de Canción), los Kunapipi pueden sentir el estado emocional de cualquiera que esté a la vista. Normalmente se registra como un color, así que se requiere algo de pensamiento creativo.

## Flaquezas

- **Llamada del Sufrimiento:** Los Kunapipi encuentran muy difícil resistirse a curar a alguien. Para negarse a hacerlo debe tener éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Además comienza automáticamente con el Defecto: Compasivo. No puede ser anulado ni eliminado con puntos de experiencia ni con cantrips.

## Estereotipos

**Baga-Djimbiri:** Son valientes guerreros. Ojalá pudieran reconocer que existen otras formas de resolver los problemas aparte de la violencia.

**Djangwull:** ¡Qué maravillosos artistas de la canción y la danza! Pero deberían tener cuidado con quien comparten las cosas...

**Wandjina:** Misteriosos y tímidos, pero siempre me encuentran cuando los necesito.

**Linajes europeos:** Los ayudamos como ayudaríamos a nuestros hermanos. No podemos deshacer lo que nos han hecho, pero con paciencia y dedicación curaremos los errores del pasado.





# Wandjina

Los Wandjina son un linaje muy misterioso. Elusivos y secretistas, a menudo aparecen cuando menos se les espera. Se dice que en el Tiempo del Sueño los Wandjina guiaron a los aborígenes hasta Australia, mostrándoles los mejores lugares en que asentarse.

Actualmente los Wandjina todavía siguen cumpliendo su papel como guías de las personas que se pierden. Se ocupan personalmente de quienes guían, procurando protegerlos y cuidarlos hasta que llegan a su destino, momento en que los Wandjina desaparecen como si fueran fantasmas.

Cuando los europeos llegaron, al principio los Wandjina guiaron a los Garou y Kithain a otros de los suyos. Cuando contemplaron el caos que los europeos causaban a sus compañeros, los Wandjina dejaron de guiar a los europeos. Todavía sufren tristeza por haber contribuido a la muerte de los Bunyip, aunque fuera por un descuido.

Es raro ver a los Wandjina, pero cuando eso ocurre, nunca se rechaza su ayuda. Los Wandjina son viajeros silenciosos y resistentes, guiando a los necesitados hacia la seguridad.

**Apariencia:** Los Wandjina son muy altos, con más de dos metros de altura y su piel es de un color castaño claro o arenoso. Sus rostros son muy extraños: los únicos rasgos faciales de un Wandjina son sus ojos, completamente oscuros. Aparte de eso, los Wandjina no tienen boca, nariz ni otros rasgos faciales. Es raro que vayan vestidos.

**Estilos de Vida:** Los Wandjina aprenden a explorar la naturaleza desde que nace, para poder reconocer los lugares seguros, amenazas, alimento y agua. Aprenden a leer la tierra y a guiar a otros a la seguridad, simplemente porque se dedican a ello.

**Afinidad:** Escena

**Arte Especial:**

Canción de la Tierra

## Privilegios

- **Camuflaje:** Los Wandjina son conocidos por aparecer y desaparecer de lugar en lugar. Gastando un punto de Canción, los Wandjina pueden desaparecer de la vista y volverse completamente invisibles. Cualquier acción física violenta vuelve al Wandjina visible, y también puede quitarse su invisibilidad a voluntad. Cuando son invisibles para intentar descubrir al Wandjina se debe realizar una tirada de Percepción + Sagacidad (la dificultad es la puntuación de Canción de Wandjina).

- **Leer la Tierra:** Como los Wandjina son guías hábiles, nunca se pierden y automáticamente saben a dónde se dirige la gente. Además, tirando Percepción + Supervivencia (dificultad 6), los Wandjina pueden descubrir caminos seguros, alimento, agua y peligros. Los Wandjina no pueden fracasar en tiradas de Supervivencia o Sigilo.

## Flaquezas

- **Silencio:** Como los Wandjina no tienen bocas, son incapaces de hablar. Esta Flaqueza es idéntica al Defecto: Mudo.

## Estercotipos

**Baga-Djimbiri:** Hermanos de los desaparecidos Bunyip. Son lo que los Bunyip no eran.

**Djangwull:** No las vemos mucho. ¿Es qué han perdido el contacto con el Tiempo del Sueño?

**Kunapi:** Muy amables y protectores. Siempre nos aseguramos de que lleguen a donde se les necesita.

**Linajes europeos:** Mira siempre en su corazón antes de guiarlos.











# Capítulo Seis: Thallain

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.

Rivales eternos por el dominio del mundo feérico, las filosofías Luminosa y Oscura 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.

Cada perspectiva tiene su propia Corte, y aunque todos los duendes poseen tanto un lado Luminoso como uno Oscuro en sus naturalezas, sólo uno de estos aspectos gobierna la personalidad de un individuo concreto. Así, la Estirpe se etiqueta como Luminosa u Oscura dependiendo de la Corte que abracen y, por consiguiente, que lado de su personalidad tiendan a favorecer. Esto no es ningún secreto; los Luminosos y los Oscuros se reconocen unos a otros, y esta información afecta a los tratos entre individuos de la Estirpe.

La Corte de un changeling lo marca en una miríada de formas. Aunque los indicadores de comportamiento Luminoso y Oscuro no son siempre claros, normalmente no es difícil decir a qué Corte se adhiere la fidelidad de un miembro de la Estirpe. Las dos Cortes reaccionan la una ante la otra instintivamente, algunas veces basándose en las innatas diferencias entre ellas. La Estirpe Luminosa desconfía de sus primos Oscuros, mientras que la Oscura menosprecia a sus

contrapartidas Luminosas. Las circunstancias y los tratados pueden forzarlos a tolerarse, pero una cierta cantidad de prejuicio y hostilidad disfrazada irrumpe a menudo a través del elaborado barniz de la coexistencia.

Antes de la Ruptura, las Cortes Luminosa y Oscura alternaban su gobierno sobre las hadas. Durante la primavera y el verano, la Corte Luminosa tenía precedencia y celebraba la pompa de la vida y el crecimiento. En los tenebrosos meses del otoño y el invierno, gobernaba la Oscuridad, honrando el gran proceso de la muerte y la entropía. Juntas, las Cortes simbolizaban el eterno ciclo de la vida y la muerte, el crecimiento y la decadencia, la fertilidad y la escasez. La transferencia del poder de Luminosos a Oscuros tenía lugar en Samhain, mientras que la Oscuridad entregaba a la Luz su derecho a gobernar en la fiesta de Beltaine. Durante el Interregno, esta costumbre cesó cuando ambas Cortes se vieron forzadas a unirse para sobrevivir. Desde el Resurgimiento, los sidhe Luminosos han retenido el poder y son reacios a rendirlo, incluso temporalmente, a sus primos Oscuros.

En Concordia en particular, y por todo el mundo feérico en general, las Estirpes Luminosa y Oscura han tenido que dejar a un lado su rivalidad eterna para asegurar la supervivencia del Ensueño. Esto ha llevado a algunas yuxtaposiciones extrañas dentro de la sociedad changeling. Ocasionalmente, el señor de un feudo pertenece a una corte diferente a la mayoría de sus miembros, y un círculo de juramento contendrá a veces tanto a miembros Luminosos como Oscuros, todos ellos unidos por juramentos que trascienden sus distintas perspectivas.

Aunque una definición clara de las diferencias entre las Cortes Luminosa y Oscura es casi imposible, hay unas cuantas distinciones generales que los



diferencian a unos de otros. Los Luminosos están asociados con la luz, el verano y el día; los Oscuros pertenecen a las tinieblas, el invierno y la noche. La Corte Luminosa representa las tradiciones ordenadas y el comportamiento legal: la Corte Oscura es famosa por romper antiguas tradiciones instituyendo otras nuevas, y en general, buscar el cambio constante. Estas no son siempre las líneas maestras para determinar la Corte de un liada, en ocasiones, un duende Luminoso alberga nociones radicales mientras que un veterano caballero Oscuro muestra actitudes extremadamente conservadoras. Lo que es cierto es que las dos Cortes existen y están atrapadas en un ciclo eterno de rivalidad. Juntas personifican lo que es a la vez bueno y malo, brillante y tenebroso, estático y dinámico, en la sociedad changeling.

En raras ocasiones un hada pasa de una Corte a la otra, normalmente como resultado de una gran transformación personal en su vida. Cambiar de Corte no es algo que se haga a la ligera, porque para hacerlo un duende debe renunciar a su antigua naturaleza y rendirse a la otra mitad de su personalidad, asumiendo su aspecto Luminoso si era antes Oscuro o viceversa. Esta elección altera su lugar en la Estirpe y transforma su percepción de sí mismo. De acuerdo con esto, el cambio de Corte normalmente sólo tiene lugar en determinadas tédias simbólicas del año, como durante las festividades de Samhain o Beltaine.

## La Corte Luminosa

Los Luminosos tienen una reputación de guardianes de las tradiciones feéricas. Se ven a sí mismos como pacificadores, propugnadores 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 mayoría de los Luminosos buscan la reunión entre el mundo mortal y el Ensueño, y no imaginan nada mejor que el retorno a la época anterior a la separación de ambos reinos. Para este propósito, muchos miembros de la Corte Luminosa consideran un deber sagrado la recolección y preservación del Glamour, como un proceso de despertar en los mortales la habilidad de soñar. Aunque puede que consideren a la Corte Oscura su mayor rival, la Banalidad es su mayor enemigo.

Las hadas Luminosas sitúan el honor por encima de la mayoría de las demás virtudes. Para ellas, los conceptos de ruptura de juramento, traición, cobardía y otros comportamientos deshonorosos conforman la letanía de los crímenes más graves imaginables. Además del honor, valoran el valor, la sinceridad, la belleza, la justicia y demás atributos del código de caballería.

En muchos sentidos, la Estirpe Luminosa se preocupa por el pasado. Los bardos y cronistas ocupan lugares de honor en los séquitos Luminosos. Estos guardianes de las leyendas y el conocimiento aconsejan a sus señores Luminosos con los registros de información de cómo solían ser las cosas sobre el comportamiento adecuado en cada circunstancia. Muchos Luminosos, especialmente los nobles sidhe, se dedican con tanta entrega a la recreación del pasado que imitan los ropajes

y modales de la Edad Media, el último periodo que recuerdan de su estancia en la Tierra antes de la Ruptura.

## 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.

La mayoría de los miembros de la Corte Oscura creen que el Ensueño les ha abandonado, y, por ello, no le deben ninguna lealtad especial ni al él ni a su perdido hogar de Arcadia. Los Oscuros sienten que deberían ser los amos en vez de los sirvientes del Ensueño. Más aún, muchos Oscuros tienen la convicción de que los duendes deberían gobernar la humanidad, dado que esta débil raza de mortales de cortas vidas existe sólo para proporcionar el Glamour necesario para la existencia feérica. Así, muchos changelings Oscuros gobiernan sobre los mortales con los que entran en contacto, a menudo rodeándose a sí mismos con grupos de humanos encantados y esclavizados para alimentarse de sus sueños sin ninguna preocupación.

Algunos Oscuros, como sus parientes Luminosos, desean retornar al Ensueño, pero sólo para incrementar su propio Poder y colocar al Ensueño bajo su dominio. Los duendes Oscuros consideran a la Banalidad como un oponente peligroso, pero no la temen de la misma forma que lo hacen los Luminosos. En vez de ello, les gustaría poder conquistar y domar la Banalidad, haciendo que, como el Ensueño, sirva a sus propósitos. Unos pocos Oscuros realmente radicales creen que la Banalidad representa la ola del futuro, la verdadera síntesis de la realidad como oposición a la ligereza ilusoria del Ensueño. Estos ultrarradicales creen que su fuerza de voluntad puede superar la Banalidad, y la usan como una potente arma contra sus rivales Luminosos.

Los Oscuros renuncian al pasado, mirando por el contrario hacia el futuro incierto. Consideran el estancamiento, las tradiciones pasadas de moda, la represión, la censura y la limitación como crímenes contra el libre intercambio de ideas. Toman el papel de campeones de la libertad, portadores del cambio, abogados del pensamiento libre y rompedores de reglas. Muchos muestran un disgusto visible por las costumbres cortesanas, llegando a grandes extremos para burlarse de la actitud caballerosa de los Luminosos. Otros miembros de la Corte Oscura siguen muchas de las formas tradicionales, pero lo hacen porque son libres de hacerlo, no porque la costumbre dicte su comportamiento.

## La Corte Sombría

Durante el Interregno, emergió una tradición conocida como la Corte Sombría. Establecida por los Oscuros para imitar la costumbre perdida de alternar el gobierno, la Corte Sombría se convirtió en la forma principal en la que las hadas Oscuras podían retener



algunos vestigios de su pérdida posición como gobernantes compartidos de los duendes.

Reunida durante los ritos nocturnos de la celebración de Samhain, la Corte Sombría gobierna a la comunidad feérica durante una única noche. Durante su breve reinado, otorga títulos honoríficos que se llevan durante la mitad Oscura del año. También se burla abiertamente de las tradiciones Luminosas, proporcionando en ocasiones recordatorios humillantes o dolorosos a sus rivales de que existe un camino alternativo que las hadas pueden seguir. Muchos duendes Luminosos detestan que se burlen de ellos, pero a regañadientes aceptan la Corte Sombría como un desahogo inofensivo para las proclividades Oscuras.

La Corte Sombría ocupa actualmente la posición de una celebración similar al Mardi Gras, permitiendo a duendes de ambas Cortes liberar sus inhibiciones durante una noche y disfrutar de sus pasiones más profundas y sueños más perversos sin miedo a la censura o al castigo. Las hadas Luminosas rinden homenaje a sus naturalezas Oscuras en esta noche, convirtiéndose en sus mitades oscuras durante la duración de la festividad. También los duendes caídos son honrados en esta celebración, puesto que la Corte Sombría siente una especial afinidad hacia los espíritus de los muertos, que son parte central de los ritos de Samhain.

Lo que la mayoría de las hadas no sabe es que la Corte Sombría se reúne en otras épocas del año también, y que tiene sus propios objetivos secretos conocidos tan sólo por sus miembros. Los títulos honoríficos otorgados en Samhain lo hacen obvio para todos los changelings que lideran actualmente la corte burlesca, pero dado que estas posiciones son tan sólo nominales, pocos de la Estirpe se lo toman en serio. Las reuniones clandestinas – sombrías, de hecho – de la Corte Sombría tienen lugar en el más absoluto secreto, y sólo acuden los miembros de mayor confianza de la Corte.

Aunque la mayoría de los gobernantes Oscuros suelen estar en términos amistosos con la Corte Sombría, y pueden incluso sospechar de su existencia como parte de una entidad independiente aparte de su encarnación anual en Samhain, los líderes de la Corte Sombría no se consideran a sí mismos obligados a notificar a sus

“aliados” cada una de sus acciones. De hecho, mantener a oscuras sobre sus manejos incluso a los gobernantes Oscuros asegura un escaso riesgo para sus miembros, que lo prefieren así.

El propósito real bajo la Corte Sombría permanece oculto para la mayoría de la Estirpe, y sus planes siniestros para el futuro continúan desarrollándose, muy apropiadamente, en las sombras de la sociedad feérica.

## Los Thallain

Los Thallain son los primos de los Kithain. Difieren de estos últimos principalmente en que son completamente Oscuros. Tienen dos Legados de Corte, pero ambos son Legados Oscuros. Un Thallain nunca puede ser Luminoso. Los Thallain son detallados en The Shadow Court con la excepción de los Spriggans que son cubiertos en La Suerte del Bufón: La Senda del Plebeyo, y los Murduacha que son cubiertos en World of Darkness: Blood-Dimmed Tides.

Los Thallain han sido olvidados durante siglos, y pocos han sido vistos desde la Edad Mítica, pero con el Resurgimiento, algunos de ellos volvieron al mundo mortal tras las huellas de los Sidhe.

Los Thallain son hadas que no siguen la Senda del Changeling, sino un acercamiento más parecido a la posesión del alma mortal de los Sidhe. Como tales, no siguen las leyes de los Changeling, y estos no los consideran tampoco como semejantes.

Los thallain no tienen Legados Luminosos, no deben fidelidad a los nobles, ni a La Restitución. Se ocultan, pero no fingen ser humanos.

Los Thallain incluidos en este capítulo son:

- Aithu
- Bestezuelas (Beasties)
- Boggarts
- Bogies
- Goblins
- Murduacha
- Ogros
- Spriggans



# Aithu

Aunque odian admitirlo, incluso los Elegidos de Eshu tienen secretos oscuros, y uno de ellos son los aithu. Aunque parecen similares a simple vista, los aithu son una versión corrupta de todo lo que representan los Elegbara. A los eshu les gusta viajar solos, mientras que los aithu suelen desplazarse en pequeñas bandas de exploradores, preferiblemente junto a otros de los suyos. Los eshu cuentan historias para entretener e iluminar a los demás, mientras que los aithu tienen su don de lenguas para robar a los inocentes y los desprevenidos. Los Elegbara son sinónimo de dignidad y satisfacen sus pasiones con gracia y estilo; los aithu son burdos y vastos, divirtiéndose con un humor chabacano y unos pasatiempos que los niños pequeños considerarían inmaduros. Los eshu siguen la senda del destino y la libertad, como corresponde a su naturaleza, y responden a la llamada de la aventura; a los aithu, por el contrario, no les importa en absoluto el destino de ninguna clase, y huyen al primer indicio de problemas de cuando la cosa se pone fea. Los Elegbara afirman que los aithu aparecieron por primera vez a partir de unos humanos ignorantes que pervirtieron los cuentos de sus hermanos Iku, transformándolos de nobles pícaros a poco más que saqueadores y bandidos. Los aithu se multiplicaron al mismo ritmo que estas historias, y por eso ahora viajan en grupos. Incluso corrompieron el mismísimo nombre de Elegbara, deformándolo en el vulgar aithu, cosa que tal vez es el crimen más grande, desde el punto de vista de los Elegidos de Eshu.

Estas diferencias, combinadas al hecho que las avanzadillas aithu suelen saquear las propias tierras que los Elegbara consideran su casa, al final hicieron que los obas no tuvieran más opción que declararles la guerra hace varios siglos para borrarlos de la faz de la tierra para siempre. Fue una guerra librada a espaldas de los ojos de la Estirpe, sostenida por toda África e incluso salpicando Oriente Medio y partes de Europa del Este. Al principio parecía una lucha igualada, ya que a pesar de su poderosa magia y su superior valentía, los Elegbara seguían luchando en solitario, como es su costumbre, mientras que los aithu viajaban en grupos que solían imponerse a sus solitarios oponentes por pura superioridad numérica. Sin embargo, al final la ira de los obas se desató en una batalla a gran escala y, rebosantes de furia, lideraron el primer y último gran ejército de Elegbara contra sus enemigos. La devastación fue terrible y hubo numerosas bajas en ambos bandos, pero los Elegbara triunfaron, tal y como esperaban. Los pocos aithu supervivientes fueron capturados y expulsados a un reino lejano y abandonado del Ensueño, donde se creyó que permanecerían hasta el fin de sus días.

Sin embargo, el año pasado un explorador de confianza comunicó que se habían encontrado signos de relatos aithu por la región devastada por la guerra de Sudán. Las marcas condujeron

hasta un campamento que, a pesar de estar abandonado a la llegada del explorador, no sólo confirmó que los aithu habían vuelto, sino que su número se había vuelto a recuperar. Lo que es peor, en sus ansias por huir de allá, se dejaron pruebas que no sólo confirmaban que había más bandas de aithu activas por África, sino que varias de ellas se habían infiltrado en Europa y Concordia. Aunque no les gusta hacer públicos estos asuntos, los obas sabían que había llegado el momento de revelar la existencia de sus retorcidos primos al resto de la Estirpe, antes que corrompieran el nombre de los verdaderos Elegbara para siempre. Ahora sólo falta saber hasta qué punto se han extendido.

Abandonados a su suerte, la mayoría de aithu se unen a grupos de los de su clase, o en caso de que no sea posible, a otros villanos que compartan su amor por el pillaje y las artimañas. Las bandas aithu más habilidosas (hay pocas) aprovechan su cantidad y sus Privilegios para organizar elaboradas estafas, normalmente destinadas a engañar a una docena o más personas a la vez. Al fin y al cabo, ni siquiera la gente más suspicaz se espera que todo un grupo de gente aparentemente inocente pueda estar compinchado. Los aithu más vagos o menos inteligentes simplemente forman bandas callejeras o clubes de moteros y viajan junto a ellos, utilizando sus voces para despistar a los mortales mientras roban en casas o en barrios enteros, y luego esfumándose entre las Nieblas. Los aithu prefieren la compañía de los suyos, pero colaborarán con otros Thallain o con miembros de la Corte Sombría si no los encuentran, integrándose sin problemas en su nuevo grupo.

Sin embargo, evitan a los eshu y los obas, sean de la corte que sean, y nunca estarán demasiado tiempo en su compañía a menos que sea para traicionarlos o hacerles tanto daño como sea posible. Durante la batalla, a los aithu les gusta aprovecharse de la superioridad numérica, y si disponen de tiempo para prepararse intentarán utilizar su habilidad para disfrazarse para atraer a sus enemigos e emboscadas cuidadosamente elaboradas. Sin embargo, no se caracterizan por su coraje, y la mayoría se retirarán si los hieren o si simplemente parece que la pelea se vuelve en su contra. Los aithu suelen dedicar una sorprendente cantidad de trabajo a preparar sus pequeñas estratagemas, y luego huyen del lugar para divertirse y hacer lo menos posible hasta que se quedan sin dinero, punto en el que vuelve a iniciarse el ciclo.

**Apariencia:** Cuando es necesario, la mayoría de aithu pueden





pasar por unos eshu bastante desaliñados, pero sus diferencias se hacen más evidentes cuanto más se acerca uno. Los aithu son ligeramente más bajitos que los eshu, con orejas más achaparradas. Aunque la mayoría de los eshu son verdaderamente delgados, los aithu parecen siempre flacos y hambrientos, por muy bien nutridos que estén en realidad. Su cabello se enreda de forma natural en sucias marañas, y sus ojos son oscuros, salvajes y avispados, como los de un animal en busca de su presa, y están en constante movimiento nervioso, siempre atentos a la salida más cercana. Los aithu tienen pequeñas pero evidentes manchas en los dientes, cosa que ocultan a menudo sonriendo sólo antes de desvelar su trampa. Les gustan las ropas delicadas y los accesorios de lujo, pero suelen desgastarlo rápidamente, tanto que incluso la ropa nueva parece ligeramente raída. A pesar de su relativamente reciente retorno, debido a sus hábitos de crianza ya hay aithu de prácticamente todas las razas que se puedan imaginar, aunque los africanos y los mediterráneos siguen siendo los predominantes.

**Nota:** Los aithu son un linaje Thallain, y como tal no tienen un Legado Luminoso, sino dos Legados Oscuros entre los que se reparten. Esto también significa que los cantrips requieren el Reino feérico de Gallain Elusivo para que funcionen contra ellos.

**Afinidad:** Actor

## Privilegios

• **Trance:** Todos los aithu tienen voces encantadoras, al igual que sus primos eshu, pero con el tiempo han desarrollado una forma muy específica de utilizar sus voces para ayudarles contra sus presas. Pueden intentar atrapar al público con el poder hipnótico de sus voces, permitiéndoles escapar o convirtiendo a sus blancos en presas fáciles de robar para sus socios. Los blancos no pueden ser atacados en ningún sentido o el efecto se romperá de inmediato, aunque se los tratará como si hubieran sido sorprendidos durante la primera ronda de combate debido a la distracción mágica. Ten en cuenta que esto no prohíbe los ataques de los carteristas, el robo de joyas y otros ataques no agresivos. Cuando el cuento se termina, las Nieblas pueden asegurar que los mortales no recuerden el uso de este Privilegio. (Las criaturas sobrenaturales pueden recordarlo, a discreción del Narrador; haz una tirada de la mitad de su Fuerza de Voluntad contra una dificultad de 8 para acordarse de que hubo algo raro.) Para utilizar el Trance, los aithu deben empezar a contar una historia, invertir un punto de Glamour y tirar Manipulación + Persuasión, resistido por la Fuerza de Voluntad del objetivo. Si el aithu consigue un solo éxito, el objetivo queda pasmado donde está hasta que el aithu termine de hablar o se interrumpa el efecto como se señala anteriormente. Los obas y los eshu son completamente inmunes a este Privilegio. Es imposible que un aithu fracase en una tirada de Subterfugio o Atletismo.

• **Aspecto Lastimoso:** Los aithu tienen un limitado poder de cambio de forma natural. Pueden invertir un punto de Glamour y hacer una tirada de

Apariencia + Subterfugio (dificultad 7); si tienen éxito, pueden alterar su aspecto para parecer o bien una persona anciana y amable o un ser joven, hermoso e inocente. Este cambio dura un máximo de 1 hora por éxito. Los aithu suelen emplear estos aspectos inofensivos para pillar a sus víctimas potenciales con la guardia baja o para esconderse de víctimas enfadadas o de antiguos enemigos. No se puede imitar a un individuo específico con este Privilegio, ni tampoco alterar drásticamente la altura y el peso del personaje, aunque se puede adoptar la apariencia del sexo contrario si el aithu lo desea. Por último, no cambia ninguna característica "científica" del aithu (huellas digitales, patrones de retina, etc.), ni tampoco altera en absoluto los Atributos del personaje; por muy convincente que sea, se trata de una transformación puramente superficial. Las hadas suspicaces pueden ver más allá del disfraz superando los éxitos del aithu en una tirada de Percepción + Sagacidad; los Pródigos atentos también pueden realizar pruebas de este tipo a discreción del Narrador.

Este Privilegio no se puede activar nunca en presencia de mortales, pero si algún aithu ya está transformado puede seguir llevando su disfraz en su presencia. Las Nieblas protegen a los aithu que recuperan su forma verdadera delante de los testigos mundanos.

## Flaquezas

• **Embleamiento:** Hay una manera muy sencilla de diferencia a un aithu de sus primos eshu: los aithu no soportan escuchar las historias de los demás, ya que quedan fácilmente absorbidos por ellas y caen en un estado bastante similar al que causa su Privilegio de Trance. Para evitarlo, interrumpen constantemente, cambian de tema y entorpecen activamente los esfuerzos de los demás para explicar sus historias. Si alguien es particularmente persistente, los aithu se volverán abiertamente hostiles e intentarán alejarse de la presencia del ofensor lo antes posible. Las pequeñas historias, como que alguien te cuente lo que ha hecho hoy en la escuela o un incidente menor que sucedió una vez cuando tenía cinco años, no activan esta Flaqueza, aunque siguen resultado bastante irritantes para los aithu. Sólo la activan los relatos más largos y elaborados (a discreción del Narrador). Por esta razón, los relatos de los aithu y de los otros Thallain nunca activan esta Flaqueza, aunque incluso en estos casos los aithu odian no ser el centro de atención y se muestran groseros con los que intentan quitarles este papel.

Siempre que el Narrador considere que el personaje ha estado expuesto demasiado tiempo a una narración ininterrumpida, o cuando el aithu sea objeto de una tirada Social apropiada, el personaje deberá realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Si falla, el aithu estará embelesado hasta que termine la historia. Es más, cuando se acabe, se sentirá obligado a devolver cualquier cosa que le haya robado al narrador o a ofrecerle algún favor menor o algún regalo como pago por el relato (unos pocos dólares, una comida, etc.)

*“¿Os importa que mis amigos y yo entremos un momento a resguardarnos del frío? No será mucho rato.”*



# Bestezuelas

Los pooka Oscuros más salvajes y malvados regresan a su estado primitivo cuando su verdadera apariencia es revelada. Los peores entre estos no son capaces de cambiar a formas animales, transformándose en vez en monstruos abominables. No hay dos Bestezuelas iguales, y algunos exhiben formas fisiológicas nunca desarrolladas por la Naturaleza. Al igual que los pooka, las Bestezuelas sólo pueden transformarse de o desde su verdadera forma cuando nadie las está mirando.

No todas las Bestezuelas tienen el pelaje y dientes torcidos estereotípicos, y no todas son mamíferos en origen. Algunos son reptilianos, o alienígenas, y otros hablan de rutas evolutivas que nunca debieron ser seguidas por simientes cuerdos. Dientes

puntiagudos, pelaje enmarañado, uñas curvas, escamas brillantes y piel lastimada se revelan cuando el antiguamente encantador Thallain cambia a su forma de Bestezuela. No todas las características de esta forma han de ser funcionales, puesto que su uso principal es asustar a sus enemigos.

Los mismos espíritus de la Tierra se avergüenzan de las actividades secretas de las Bestezuelas, de modo que las Nieblas encubren sus actividad hasta una hora después de que son perpetradas. Los testigos mortales son consumidos por la locura, sucumbiendo al terror y huyendo. Pasada una hora recordarán muy poco de lo ocurrido. Los Luminosos tienen un odio innato por las Bestezuelas, y las atacarán nada más verlas. Sus deseos de batalla remitirán tras una hora, y olvidarán qué los enfureció, puesto que después de una hora haberlos visto otras hadas recordarán a estos monstruos como bestias salvajes. Sus formas verdaderas sólo pueden ser recordadas en pesadillas, que con frecuencia acosan a sus víctimas.

Una vez al mes, durante toda una noche, manadas enteras de Bestezuelas toman su verdadera forma y Saquean. Los infantiles lo llaman *bronca total*, mientras que gruñones y rebeldes se refieren a ello haciendo gruñidos guturales e inhumanos. Una vez han obrado suficiente destrucción y sufrimiento, se disuelven en sus formas banales hasta que son convocados de nuevo. Algunos conciliábulos Ritualistas conocen métodos con los que dirigir estas manadas para conseguir sus objetivos.

El humor de las Bestezuelas es de una variedad vil y depravada, y por lo general mortal. Cuando una Bestezuela Saquea a un mortal, su travesura culminará normalmente con la muerte de su presa. Los pookas creen

que son torpes y burdos, pero existe una complicación, por desgracia: cuando no están asociados con la Corte Sombria pueden seguir haciéndose pasar por pooka Oscuros. Ocultarán la parte más oscura de sus naturalezas hasta que llegue de nuevo el tiempo del Saqueo.

**Apariencia:** Como mortales son indisciplinados y temerosos. Su naturaleza primaria es difícil de enmascarar, incluso en su apariencia mortal. En su semblante feérico son fácilmente confundibles con pooka de la Estirpe, e incluso tendrán algunas características animales. En su forma bestial, son la pasta de la que se hacen las pesadillas.

**Afinidad:** Naturaleza



## Privilegios

• **Forma** de **Bestezuela:** Como los pooka, las Bestezuelas pueden gastar un punto de Glamour para cambiar a su forma verdadera. Deben estar solos para hacerlo. Cambiar de vuelta no cuesta Glamour, pero sigue debiendo hacerse en la intimidad.

• **Piedad de Gaia:** En la hora siguiente a la perpetración de un acto de violencia de una Bestezuela, los testigos olvidarán lo que han visto, recordando después distorsionadas historias sobre animales salvajes.



## Flaquezas

• **La Caza:** Los Luminosos tienen un odio visceral innato hacia las Bestezuelas, y cualquiera que no

consiga tres éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) las atacará al verlas... suponiendo que las reconoce como lo que son.

*“Grrrrr...”*



# Boggarts

Los Boggarts colocan el bienestar de los suyos por encima de la preocupación por cualquier otra criatura. Con su talento para organizarse, su espíritu industrial y una de avaricia inagotable, los Boggarts se abalanzan sobre cualquier oportunidad como una horda de ratas. A pesar de que con gusto ayudan a la Corte Sombría, en primer lugar se sirven a sí mismos. Toleran a otras hadas, una vez han sido debidamente manipuladas y organizadas, evidentemente. Una madriguera de Boggarts sólo ofrecerá lealtad a un hada de otra especie si sus exigencias son cumplidas y se les compensa de algún modo.

Aunque conocen bien el trabajo duro, tienen dificultades a la hora de entender las necesidades e ideales de otras hadas. Consideran que cualquiera que no entienda la productividad o la adquisición de riquezas necesita ser reeducado. Particularmente no sienten simpatía alguna hacia los humanos. Mientras que los boggans de la Estirpe pueden ser bastante empáticos con el sufrimiento de otros, los Boggarts Thallain se regocijan infligiendo dolor en mortales, sea física o económicamente. Atrapados en un mundo de humanos, consideran que hacer sufrir a los humanos es una justa venganza. Los Boggarts tradicionalistas solían considerar engañar hombres y esclavizar mujeres Encantadas como prioridades mayores, pero han aprendido otros modos de vida durante la última década.

Los Boggarts contemporáneos son criaturas coleccionistas por naturaleza, y gustan de crear madrigueras (también conocidas como comunas, cultivos o comunidades). Éstas eran en principio auténticas madrigueras bajo tierra, pero los Boggarts modernos se reúnen ahora en complejos de apartamentos, edificios de viviendas o urbanizaciones. Si en una madriguera cercada a un feudo hay tan sólo unos pocos Boggarts presentes, intentarán reclinar boggans Oscuros para su causa (disfrazando su auténtica naturaleza) y convencerles, con el tiempo, de la superioridad de su ética de trabajo.

Adoran crear complejas y cambiantes jerarquías políticas entre los suyos, y las recuerdan con gran detalle. Cuantos más

Boggarts se vayan reuniendo en una madriguera cercana a un

feudo Oscuro, querrán conseguir también poder político, llegando a nombrar a un Capataz (o Administrador) para que vele por sus intereses. El beneficio es lo que subyace a todo, y acumulan lo que pueden bajo tierra por costumbre.

Una vez organizada, la comuna de Boggarts puede ofrecer sus servicios para llevar a cabo acciones de índole extremadamente grotesca. Los más amables Administradores podrían justificar la opción más risible y organizar la mano de obra para hacerla realidad. Los peores, los "Freelancers", se alquilan a sí mismos para las peores tareas, siendo capaces de cometer las más perturbadoras atrocidades sin pestañear. ¿Necesitas una pared pintada con sangre humana? ¿Necesitas que alguien agujeree el cuerpo de una bella durmiente con mil alfileres? Manda unos pocos Boggarts, pero asegúrate de pagarles a tiempo.

**Apariencia:** En su semblante humano parecen seres normales de estatura media. Lejos de ojos mortales son pequeños enanos ladrones de piel áspera. Según va creciendo la desesperación de un boggart por la riqueza, su semblante feérico se va tornando Oscuro y corrupto: las orejas más puntiagudas, las narices más largas, y sus pies desnudos cada vez más sigilosos. Los peores llegan a tener que esconder rabos en sus calzones.

**Afinidad:** Actor

## Privilegios

- **Camaradas Industriostos:** Al igual que los boggan de la Estirpe, los Boggarts Thallain pueden llevar a cabo cualquier labor física en un tercio del tiempo normal, si bien han aprendido a diversificar sus oportunidades de negocio. Elige una especialidad de negocio al crear el personaje y obtendrá un modificador de -1 a cualquier tirada que tenga que ver con manejar y administrar ese tipo de negocio. Los Boggarts sólo necesitan dormir dos horas por noche. Cuantos más se reúnan, peor y más peligroso se volverá su trabajo. Un Boggart puede tener la mejor de las intenciones, pero una manda de ellos arruinará al pobre estúpido al que estén ayudando mientras intentan maximizar sus beneficios a corto plazo.

- **Mentalidad de Manada:** Estas criaturas tienen un modo de rastrear a otros de su tipo, y frecuentemente tratan de abducir boggans de la Estirpe fuera de sus cortes. Pueden "oler" a un boggan Oscuro si consiguen tres éxitos en una tirada de Percepción + Sagacidad (dificultad 5). Cualquier personaje Boggart sabe también cómo contactar con al menos media docena de los suyos y, una vez por aventura, puede reclutarlos para alterar, "mejorar" o destruir una localización con una tirada exitosa de





Inteligencia + Política (dificultad 7). Esto no tiene por qué requerir de trabajo duro. Durante el tiempo de reposo se supone que el personaje realizará trabajos similares para el resto de sus camaradas/compañeros.

## Flaquezas

- **Avaricia:** Cuando se les presente un objeto de valor sin vigilancia deberán hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) si quieren evitar robarlo. De todos modos si fallaran la tirada, sus dedos tomarán una textura adhesiva, rebajando la dificultad para la siguiente tirada

de Destreza + Subterfugio en uno. En las madrigueras más grandes se conoce esto como "redistribución de riqueza", o, en algunas, "programas de nueva compensación".

- **Insensibilidad:** Los Boggarts no pueden usar la habilidad de Empatía para entender a los humanos, pero pueden usarla para herirles. No entienden las dinámicas sociales de los humanos o hadas que viven fuera de corporaciones, si bien mantienen alianzas con los ocasionalmente oportunistas boggan. Es útil contar con exploradores y cazadores de cabezas.

*“Ven aquí, ¿solo tienes una mujer a tu cargo? ¿Y no fue elegida?  
¡Bah! Pronto clasificaremos esto, compañero”*



# BOGIES

Los bogies dan mal nombre a los sluagh. Se deleitan matando, y a menudo tienen un método ritual con el que acometer sus fechorías. Por lo general tienen ansia por algún tipo de fluido u órgano del cuerpo humano (o no humano). Tanto si beben sangre, chupan el tuétano de los huesos o comen heces, sus víctimas suelen ser disecadas o incineradas después. Los bogies que no pueden permitirse saciar sus gustos tienen que conformarse con dar un bocado. Disecar y devorar los intestinos de la mascota del séquito, o lamer las heridas de un cuerpo que ha sido azotado hasta quedar inconsciente tendrán que bastarle.

Puede que un sluagh dé cobijo a uno de esos primos Thallain, y quizá incluso haga un par de negocios para mantenerlo bien alimentado. Los bogies mueren si no consiguen satisfacer sus gustos exóticos, pero tras una semana o dos de abstinencia, su hambre se incrementa. Hoy un glóbulo de moco puede valer, pero la semana que viene encontrarás a uno encaramado del pecho de un humano sorbiendo.

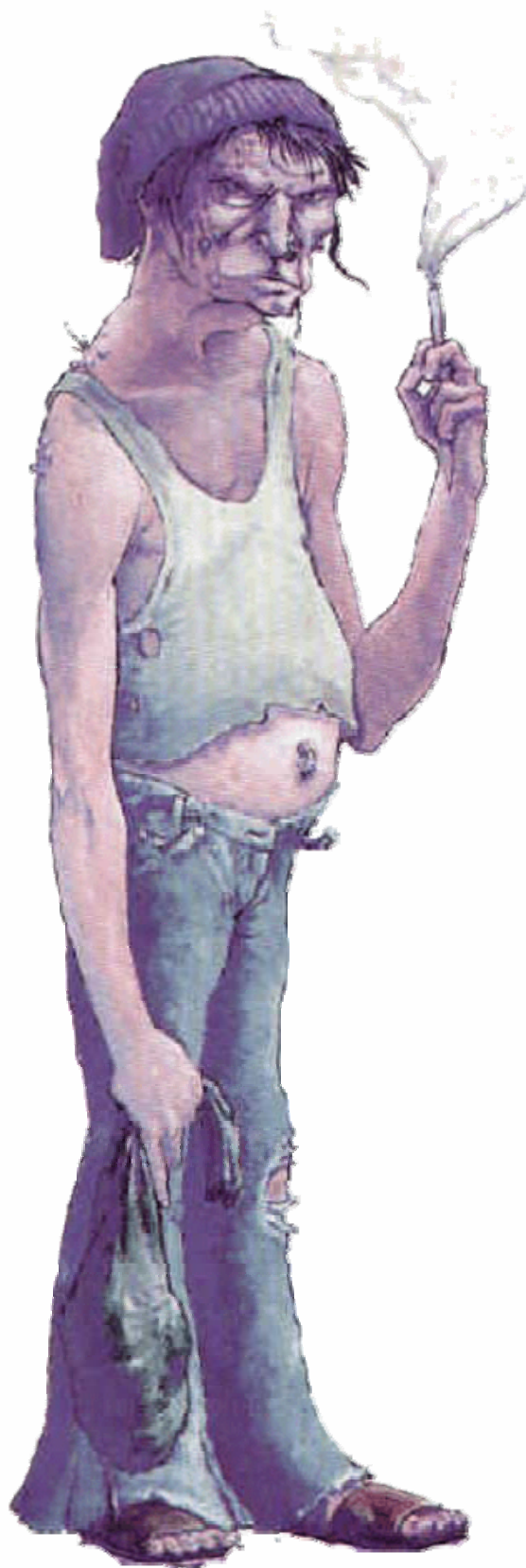
Los bogies no tienen que susurrar, pero lo hacen para hacerse pasar por sluagh. Sólo hablan en alto en presencia de la Corte Sombria, o cuando se hacen pasar por humanos. Se rumorea que los sluagh contratan a estas abominaciones para matar a los que les traicionan, pero no hay nada con lo que sostener estas acusaciones.

**Apariencia:** Los Bogies no sienten aprecio por la vida humana, ya que consideran que es un error evolutivo. En su semblanza humana parecen hambrientas o harapientas burlas de la psique humana. Normalmente tienen pinta de fofos y gafotas idiotas, o delgaduchos granudos perdedores con el pelo grasiento y mal olor. Lo hacen principalmente como burla a la innovación de la Estirpe de tomar forma humana. Su semblante feérico es deforme, pálido y grotesco. Bajo la luz se encorvan, respiran por la boca y hacen sonidos extraños, en ocasiones llegando a secretar un líquido viscoso de las palmas. En la oscuridad sus ojos y pupilas se dilatan el doble de lo normal, los dientes rechinan y rugosas agallas aletean cuando respiran. No es extraño que escondan su verdadera forma.

**Afinidad:** Escena

## Privilegios

- **Engendrando Oscuridad:** Una vez al día un bogie puede vomitar una nube de inmundicia negra. Los bogies más talentosos pueden exudar esta nube desde las partes inferiores de su cuerpo. Esta masa de inodoros zarcillos ondulantes se moverá a la deriva lentamente, incrementando la dificultad de cualquiera que quiera ver a través de ella en 2. Normalmente se usa tanto para encubrir sus actividades subrepticias como para preparar por muros y techos.





• **Odio de la Tejedora:** Gastando un punto de Glamour un bogie puede hacerse invisible a la tecnología durante una hora. No detectado por sistemas de seguridad digital (que se estropean cuando ellos están cerca), video cámaras (que muestran solo estática), e incluso luces brillantes (que parpadean y se consumen), el bogie puede pasar y hacer cualquier cosa que no debiera.

## Flaquezas

• **Maldición de la Tejedora:** Hay una manera fácil de distinguir un bogie de un sluagh: atarlo. No pueden contorsionar su cuerpo como los sluagh, y pierden un Nivel de Vida por cada hora que permanezcan amarrados. No pueden ni pensar en estar confinados, y chillarán, se retorcerán y perderán un Nivel de Vida cada día que permanezcan encerrados. Siempre que estén bajo techo se asegurarán de tener una ruta de escape.

*“Así que... quieres conocer mis secretos, ¿no es así?  
Bueno, prepárate para pagar el precio.”*



# Goblins

Estos primos cercanos de los nockers Oscuros son confundidos con ellos frecuentemente, aunque ocultan talentos mucho más artísticos que los de sus primos. Mientras que los nockers se dedican a crear artilugios quiméricos, los goblins se recrean construyendo maquinaria física; los nockers se deleitan en la creación, y los goblins son maestros de la destrucción. Se comportan como carroñeros en busca de materiales, y se les conoce por las retorcidas aplicaciones que encuentran para todo. Para ellos manufacturar el caos es una forma de arte.

El forjado de armas es una de sus especialidades, aunque suelen tener "modas" para cada temporada, al igual que los diseñadores de ropa. Puede que en una temporada la moda sean juguetes destructivos que le atrapan el corazón de sus dueños para luego herirles, y la próxima haga furor usar artículos de ferretería como armamento.

Como ocurre con casi todos los Thallain, a los Luminosos les cuesta distinguirlos de sus parientes Oscuros de la Estirpe. Esto ofende mucho a los goblins, que se consideran a sí mismos artistas. A los nockers Oscuros no les importa demasiado, ya que consideran a sus primos Thallain meros ayudantes incompetentes. Aun así, los goblins se enorgullecen de su trabajo, y en cuanto uno de los gruñones goblins anuncia la moda de la próxima temporada, se afanan en demostrar su (evidentemente malentendida) genialidad, aunque ello conlleve la destrucción de parte del feudo en el proceso.

**Apariencia:** En su semblanza humana muchos goblins parecen empollones universitarios, y suelen ser más bajos que la media. Su semblante feérico rara vez es mayor de tres pies, y tienen la piel desde verde a marrón, y las orejas puntiagudas. No confíes en ellos.

**Afinidad:** Objeto

## Privilegios

• **Caos:** Al comienzo de cada historia, un goblin puede construir un artefacto físico capaz de desatar el caos. El Ensueño lo enmascarará como algún tipo de artilugio de improbable existencia ("¿Qué demonios es eso?"), pero causará auténtico daño si es manejado con propiedad. Antes de que acabe la aventura se romperá catastróficamente, con suerte hiriendo a la gente adecuada. Otros artilugios contruidos durante la partida no infligirán más de dos dados de daño.

La creación de un artilugio goblin requiere de una tirada de Inteligencia + Artesanía, de dificultad variable. Un artilugio que cause 5 dados de daño tiene una dificultad de 6; por cada dado de daño adicional incrementa la dificultad en uno. Varios goblins pueden reunir sus dados y hacer tiradas extendidas para crear artilugios más grandes y devastadores, siempre que ninguno cometa errores (cualquier grupo de aprendices goblins que se precien pueden transformar su Ford Fiesta en una máquina de guerra). Cuando el artilugio revienta causará tantos dados de daño como éxitos consiguieran en la tirada de creación.

### • Estímulo

**Goblin:** Los goblins carecen de la habilidad de los nockers para arreglar cosas. Construir armatostes alienígenas a partir de chatarra es sencillo, arreglar inventos humanos es complicado. En ocasiones se les llama





erróneamente "gremlins". Gastando un punto de Glamour un goblin puede provocar el fallo de un dispositivo mecánico, generalmente del modo más peligroso posible. Para utilizar esta habilidad sólo es necesario que el goblin toque el dispositivo.

## Flaquezas

- **Defecto Destructivo:** Del mismo modo que cualquier cosa creada por un nocker tendrá un defecto, igualmente ocurre con las creaciones de un goblin. No

obstante este defecto casi siempre tiene resultados violentos y destructivos. Los tontos creen que se trata de la típica incompetencia nocker, pero las hadas más sabias saben que hay que desconfiar de todos los nockers Oscuros. Es sabido que los goblins han creado juguetes que mutilan y matan, muebles que hieren a sus dueños ("Siéntese Duque"), y explosivos de tal artificio y anormalidad que hacen que sus víctimas queden más aturridas por su ingeniosidad que por su capacidad de infligir daño.

*“Apreciarás que las bastas líneas y la rigidez estructural de la cámara de explosivos contrasta con los elementos rococó del cableado del detonante. ¿Qué opinas, aprendiz? ¡ja ja ja ja ja! ¡Sí! ¡Sí! ¡Bum!”*



# Murδhuacha

(me-RU-cha)

No existen muchos Kithain con un salvajismo animal como los primeros soñados de Dagon, los salvajes y violentos merrow, los murδhuacha. Estos siniestros Thallain acuáticos son los responsables de la mayoría de historias humanas sobre horrores de las profundidades, y aún arrancan ocasionalmente a víctimas mortales de la seguridad de la tierra firme para darse un festín con sus cuerpos (o peor) debajo de las siempre cambiantes olas.

Los merrow plantean un confuso problema para los Kithain que saben acerca de ellos. Son claramente astutos e inteligentes, pero sus sociedades parecen absolutamente cercanas a las de bestias; aún así, los extraños tritones son demasiado humanos para su gusto. Si bien en ciertas ocasiones surgen colectivos denominados “colonias”, la sociedad de los merrow parece estar principalmente basada en un principio básico: supervivencia animal. Esto es una desgracia para los pobres locos o desafortunados que se aventuren en una colonia de merrow, la cual normalmente está fundada en un barco o avión hundidos, ya que retornará.

Este Linaje parece tener una leyenda que, curiosamente, coincide en parte con la de los tritones y en parte con la de los Rokea. Los primitivos merrow estuvieron en conflicto con los hombres tiburón, y aquellas batallas aún son conocidas por teñir las aguas de rojo con la sangre de miles. De acuerdo con los merrow, ellos son los sueños de Dagon, a quien los Rokea conocen como Qyrl. Como sus leyendas indican, los merrow nacieron mucho antes que los propios peces. Dagon se dio cuenta de la espuma que se levantaba cuando chocó contra el mar desde el cielo donde fue colgado. Tomando un trozo de cielo de su boca, metió un poco de ella en una de las burbujas y el primer huevo de merrow fue creado. Pronto, el Padre-Pez, Vatea, se

volvió celoso y envió a sus nuevos chiquillos para cambiarse por las nereidas de las Grutas, y la usurpadora raza de los tritones nació. Los murδhuacha toman esta afrenta de forma personal desde entonces, atacando a los pacíficos tritones a cada oportunidad.

Los merrows, aunque salvajes, no son estúpidos, son capaces de la comunicación, el arte, la tecnología y el progreso que logra cualquier otro Linaje. Cualquier forastero creará que están retirados lo más lejos de la Banalidad, en lo profundo de guaridas subacuáticas y con estilos de vida completamente inhumanos. Como los tritones, su sangre humana parece haberse diluido, aunque ocasionalmente roban un beso de algún marinero ahogado. Algunos argumentan que no son un Thallain del todo, sino algo más viejo, más siniestro. Después de todo, dondequiera que estén, puede haber suficientes sueños *mortales* para sostenerlos...

**Apariencia:** Los merrow son apenas humanoides, y mientras que las féminas pueden ser extrañamente hermosas, los varones no se alejan de atroces según los estándares humanos. Los varones murδhuacha, también llamados “Nucks”, se presentan completamente sin piel de pecho para arriba. A pesar de que éste no es realmente el caso (la piel es meramente transparente, como la de una medusa) no deja de ser inquietante. Las féminas tienen algo más de pigmentación, pero normalmente en los extraños verdes o azules correspondientes a sus particulares Apsarae. La Apsara de un merrow prácticamente nunca proviene de un pez o ballena o cualquier otro vertebrado, los merrow tienden a atroces moluscos, psuedópodos, enormes colas de langosta, o, más comúnmente, un único, tentáculo enroscado similar a los de medusa o pulpo.

Los murδhuacha raramente llevan ropa, pero normalmente se cubren a sí mismos con algas marinas y laminarias que realzan su aterrador aspecto.

**Estilos de Vida:** Para muchos los merrow son los más desafortunados de los marinos que pasan el Rito





de Vatea – que ellos, tal vez no sorprendentemente, denominan Rito de Dagon. Una nereida murdhuacha, como sus contrapartida Luminosa, nace con forma humana, y crece en forma humana, aunque las nereidas merrow raramente lo hacen por mucho. Una hembra merrow pone seis o siete huevos en un cadáver (preferiblemente humano), al contrario que su contrapartida Luminosa. De las docenas de nereidas que pueden incubar la mayoría sucumbe a la Banalidad, mueren por exposición, o son consumidas por depredadores a la vista de sus progenitores. Aunque es duro para ellos, los merrow comprenden el camino de Dagon, que el débil ha de morir para que el fuerte sobreviva.

- **Las Nereidas** Son prácticamente idénticas: piel escurridiza, bebés grisáceos con enormes ojos negros, dedos palmeados, y una necesidad de leche materna para evitarle el ahogamiento.

- **Los Nixies** son los más comunes entre los merrow. Son atroces, elegantes animales Kithain que han abandonado toda traza de humanidad por el seguridad del fonfo marino. Tienen un aspecto grotesco que obligaría a H. R. Giger a hundirse un su cuaderno de bocetos. Los varones sin piel son llamados “nucas” y las extrañamente hermosas hembras son las “sirenas” que los marineros temen desde el inicio de la navegación.

- **Los Naugs** son normalmente muy poderosos y extremadamente salvajes. Eventualmente, un miembro anciano termina siendo el hazmerreír de la colonia, y en este punto, el Thallain es perseguido y cazado por el resto de la colonia. Si muere, alimenta a los jóvenes. Si consigue sobrevivir, Dagon ciertamente encontrará un trabajo para este murdhuacha en particular...

## Privilegios

- **Apsara de Dagon:** Las Apsarae de los merrows les garantizan más poderes que a sus primos Luminosos – un murdhuacha medusa es claramente venenoso, un merrow erizo de mar está cubierto de puntiagudas espinas, y un murdhuacha calamar es normalmente bioluminescente, con largos, tentáculos atrapadores. El Narrador puede adjudicar los bonus apropiados de forma habitual. Los murdhuacha también ganan un punto extra en el Atributo apropiado, aunque por lo general nunca va a Inteligencia (y nunca a Apariencia si el merrow es varón).

- **Branquias:** A diferencia de los tritones, todas las Apsarae murdhuacha tienen branquias y pueden estar bajo el agua indefinidamente.

- **Pesadilla Pelágica:** Los murdhuacha son tan horribles como los tritones bellos. Incluso el murdhuacha de mejor aspecto es una bizarra mezcla de

## Esteriotipos

El Murdhuacha Nuck Chogol de la Colonia de Lusitania dice:

**Kithain Terrestres:** Los malditos tritones están en lo cierto – no necesitamos su ayuda. Pero más que marchar y decirles lo que hacer, es mucho más fácil intimidarlos para que nos ayuden. El anegado y medio devorado cuerpo de un muchacho o novia te hace conseguir una motivación.

**Pooka Acuáticos:** Mmmm... ¿Huh? ¿Está diciendo algo?

**Selkies:** ¿Están con nosotros o no? ¿Son parte del océano o no? Mejor que se decidan pronto, antes de que nosotros decidamos que son parte del problema...

**Menehune:** De vuelta en los buenos viejos días, teníamos convencidos a estos chicos de que nosotros devoraríamos a sus chiquillos si no querían sacrificar suficientes vírgenes para nosotros. ¡Bromeábamos! Tomábamos sus vírgenes y devorábamos sus niños de todas formas.

**Criaturas del agua y Yunwi Amai'yine'hi:** Los estúpidos tritones aún no saben que tenemos parientes en los lagos y arroyos. Nosotros tenemos nuestros aliados en el Campamento de Invierno.

**Los otros Pródigos:** La prole bastarda del padre Dagon solía ser nuestra amiga, pero todo eso ya ha cambiado. Esta mierda de las profundidades ha tenido que marcharse. Los Rokea son también un problema que no nos merecemos. Apestan por completo pensando que son tan superiores...

humano y cefalópodo, medusa, anélido o cualquier otra criatura que produzca una inquietante mezcla. Cualquier que vez a un merrow por primera vez debe de hacer una tirada de Fuerza de Voluntad o se quedará congelado por el shock durante un turbo. Habitualmente, es todo lo que los murdhuacha necesitan.

## Flaquezas

- **El Frío:** Los murdhuacha sufren la misma maldición que los tritones, y la Banalidad los besa igual de rápido. Sin embargo, los murdhuacha invocan la Fantasía de forma entusiástica cuando tratan con humanos, para conseguir cuerpos calientes para sus huevos.

- **Fuera de Alcance:** Este Thallain no tiene más contacto con la sociedad humana que sus primos tritones. No pueden comprar Callejo, Conducir, Armas de Fuego o Informática sin gastar puntos gratuitos o de experiencia.



# OGROS

Los ogros no tienen esperanzas de redención, y lo que es peor, muchos de ellos son indistinguibles de los trolls. Carecen por completo de honor, y no dudan de explotar a los más débiles. No les importa de dónde obtengan la carne con la que sacian su apetito, son violentos y de mal carácter, lo cual hace que se los exilie de los feudos en cuanto su carácter se revela (aunque no se haya descubierto su verdadera identidad).

Fanfarrones notorios, sólo respetan una cosa: la fuerza. La fuerza política les resulta mucho más amenazadora, sobre todo porque no saben cómo golpearla. Tienen la sutileza social de un paleta salido y borracho diez minutos antes del cierre de una discoteca, y en presencia de bellas hadas no dudan en demostrarlo. Esto no quita que existan ogros bastante sagaces. Una vez comienzan los puñetazos empiezan a volar, pueden ser brillantes genios en lo que a golpear se refiere. De hecho tienen un importante instinto de supervivencia que les ayuda a esconder sus rarezas cuando tratan de hacerse pasar por trolls, y la mayoría les confunde precisamente con trolls realmente estúpidos.

Dejar que los ogros se organicen en sus propios conciliábulos es sin eluda una Muy Mala Idea. Los líderes ogros no se mantienen en el cargo mucho tiempo, a no ser que tengan un sueño muy ligero y sean extremadamente competentes manejando látigos y cadenas. Si no hay un hada

más inteligente (léase sutil) para liderarlos, acaban peleándose entre ellos.

No obstante poseen talentos con los que ayudar a la Corte Sombría, a parte de su fuerza y habilidad en el combate, puesto que sus agudos sentidos les facilitan el encontrar a otros Thallain. Por ejemplo, si un bogie ha matado una docena de niños en el último mes, un ogro es quien tiene más posibilidades de encontrarlo; y por ese motivo la Corte sombría protege a los pocos ogros que hay en este mundo.

Hay otro tipo de ogro digno de mención: La Bruja Ogro. Tomarle el pelo a un teniente ogro

es bastante sencillo, pero engañar a una Bruja Ogro es casi imposible. El equivalente humano más parecido sería un cruce entre la típica suegra, una madre cualquiera en un mal día, y el peor profesor del colegio que hayas tenido. Inenarrablemente horribles e increíblemente astutas, las Brujas exigen respeto de los demás ogros, y lo consiguen.

**Apariencia:** Como mortales estos monstruos consiguen dar el pego notablemente como especímenes sucios y brutos. Los infantiles son mocosos peleones; los rebeldes suelen ser gamberros a los que Beavis and Butthead les resulta intelectualmente estimulante; y los gruñones tienden hacia las barrigas desmesuradas y barbas hirsutas que esconden pedazos de carne cruda. Una vez en su semblante feérico pesan mucho más y pueden ganar entre 6 y doce pulgadas de altura.

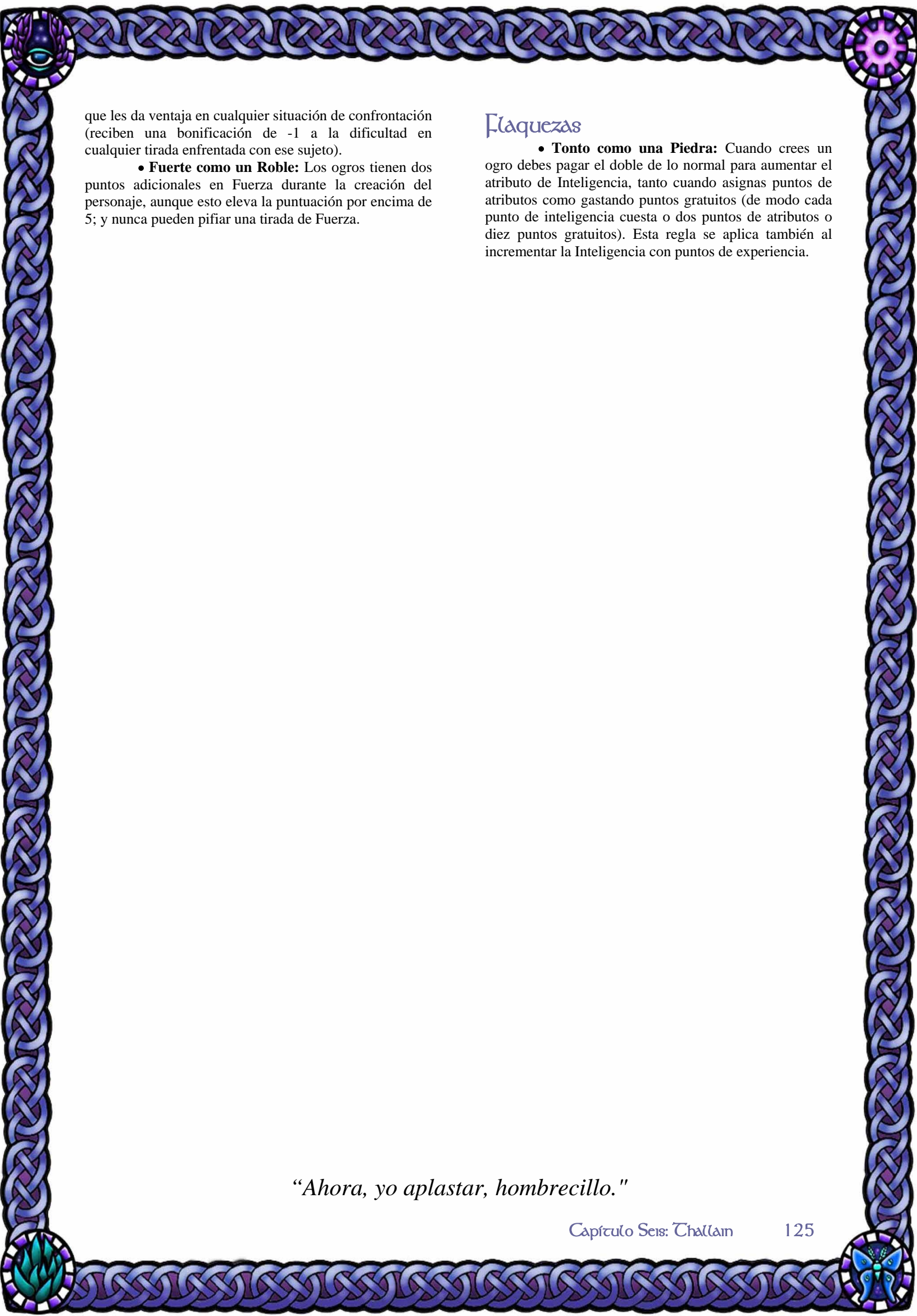
**Afinidad:** Hada

## Privilegios

• **Huele a Pollo:** Saber quién es malo y quién no es algo muy sencillo para un ogro. Pueden oler a un Thallain antes de verlo, y diferenciar a un Luminoso de un Oscuro. Con una tirada exitosa de Percepción + Sagacidad (dificultad 6) pueden sentir el estado emocional de una persona. Es una especie de sabiduría de idiota







que les da ventaja en cualquier situación de confrontación (reciben una bonificación de -1 a la dificultad en cualquier tirada enfrentada con ese sujeto).

- **Fuerte como un Roble:** Los ogros tienen dos puntos adicionales en Fuerza durante la creación del personaje, aunque esto eleva la puntuación por encima de 5; y nunca pueden pifiar una tirada de Fuerza.

## Flaquezas

- **Tonto como una Piedra:** Cuando crees un ogro debes pagar el doble de lo normal para aumentar el atributo de Inteligencia, tanto cuando asignas puntos de atributos como gastando puntos gratuitos (de modo cada punto de inteligencia cuesta o dos puntos de atributos o diez puntos gratuitos). Esta regla se aplica también al incrementar la Inteligencia con puntos de experiencia.

*“Ahora, yo aplastar, hombrecillo.”*



# SPRIGGANS

Todo lo que es adorable de los piskies es despreciable de los spriggan; son odiosos, pequeños bastardos avariciosos. Muchos son excepcionalmente crueles y gastan bromas pesadas a mortales oprimidos. No pocos tratan con los más viciosos redcaps y se involucran en toda clase de actos horribles. Generalmente vagos, estos spriggan sólo son buenos en una cosa: guardar tesoros. Esta es la razón por la que los peores miembros de las Cortes Oscura y Sombria se molestan en tratar con ellos.

Los piskies Luminosos se sienten horrorizados y asqueados por estos malvados primos Thallain. Algunas veces, los piskies más oscuros se relacionan con los spriggan; unos pocos incluso se unen a sus filas. No hace falta decir que todos los piskies Luminosos y la mayoría de los Oscuros tienden a tener una pobre imagen de los spriggan en general y no toleran su presencia por mucho tiempo.

Afortunadamente, los spriggan son relativamente escasos entre los Thallain.

Lo que mete el miedo a las hadas, tanto Luminosas como Oscuras, es la predilección de los spriggan por el rapto de niños. Que un pequeño humano sea robado es desde luego una tragedia, y muchas hadas estarían dispuestas a ayudar en su rescate. Pero el terror aumenta cuando el niño es un changeling. El nacimiento de un alma feérica en un niño humano es, por supuesto, un suceso maravilloso y feliz. Que tal niño sea cogido por los spriggan y atormentado mentalmente es causa de una misión de persecución y destrucción contra el secuestrador. El noventa y nueve por ciento de las veces el niño es encontrado sano y salvo, si acaso con un poco de frío y hambre.

Pero oscuras y antiguas leyendas hablan de unas pocas haditas que nunca fueron rescatadas. Si tal horrible suceso ocurriera en la actualidad, el spriggan sería probablemente perseguido hasta el fin de la tierra y el Ensueño.

**Apariencia:** Los spriggan parecen versiones en feo de los piskies. En vez de tener ojos grandes y brillantes como sus primos, los de los spriggan son pequeños y parecidos a las canicas. Todos los aspectos tienen la rugosa y oscura piel característica de un piskey gruñón. Además, los spriggan carecen del lustroso pelo plateado de los piskies, ya que el suyo es de un color gris soso, y a menudo les cuelga en greñas enredadas y enmarañadas. Los spriggan huelen bastante mal y generalmente visten ropas sucias y mugrientas.

**Afinidad:** Objeto

## Privilegios

• **Guardianes Fieles:** Todo spriggan puede añadir +2 a su Fuerza de Voluntad cuando acepta el encargo de guardar algo. Harán todo lo posible por mantener a salvo el tesoro. Después de que el trabajo esté terminado, su Fuerza de Voluntad vuelve a su nivel original.

• **Rayos y Truenos:** Con una tirada exitosa de Manipulación y Sagacidad, los spriggan pueden provocar una terrible lluvia y tormenta de granizo; cuantos más éxitos, peor será la tormenta. Un éxito, por ejemplo, podría causar una breve llovizna de primavera, y cinco éxitos atraerían una tormenta que dañaría casas y cosechas.





## Flaquezas

• **El Coco Malo:** Los spriggan adoran raptar niños. Generalmente no hacen daño a sus víctimas, aparte de unas cuantas befas y mofas; de lo que de verdad disfrutan los spriggan es el jaleo y el terror que causan tanto en los pequeños como en sus padres. Raptar a niños feéricos es un verdadero placer para estos terribles Thallain, especialmente si el niño es dulce y bueno.

## Esteriotipos

Gwen Tanglethorn roe los huesos y masca la grasa:

**Boggans:** Casi demasiado sencillo. Nunca se despojan de su grasa infantil, nunca echan los dientes. Divertido para echar unas risas, pero nada semejante a un deporte.

**Eshu:** Es difícil venderles los ojos y no son muy agradecidos. Me sacan de quicio, de veras.

**Nockers:** Probablemente no iría detrás de un nocker a no ser que me muriera por algo de diversión. Cuatro veces de cada cinco que se necesita guardar algo, la fuente es un nocker.

**Pooka:** Depone para mayores. ¡Oh, qué aspecto toman sus pobres caritas de cachorritos cuando se dan cuenta de que ya no va a haber más risas!

**Redcaps:** Es tan agradable tener un hermano mayor que te cuida... bueno, tampoco es que se preocupen mucho por nosotros, pero mientras compartan nuestros juegos, serán nuestros amigos.

**Sátiros:** Se creen que son tan maravillosos que todo el mundo les adora. ¡Ja! Enteraos, cabras, quizás jugamos demasiado fuerte para vosotros.

**Sidhe:** Muévete con cuidado cuando estés cerca de sus majestades. Puede que no se preocupen mucho por los mocosos plebeyos, pero mírales por encima del hombro v... urggh...

**Sluagh:** Rateros y fisgones. Al menos han aprendido lo suficiente como para darse cuenta de que no queremos intrusos en nuestros agujeros.

**Trolls:** Todo lo peor de los sidhe y más. Spider Jak intentó una vez coger al pupilo de un troll, tonto de él. No tienen piedad por los que son como nosotros.

*“Oooh, pobre cosita. ¿Se ha derramado tu agua? Qué pena que hoy ya no se pueda conseguir más. ¿Cómo te sientes por ello, maloliente mocososo pooka?”*







# Capítulo Siete: Hsien

Los Hsien, o Shinma como se llaman a sí mismos, son los Changelings de Oriente. Eran mensajeros de los dioses en la Edad Mítica, ahora atrapados en el Reino Medio e incapaces de volver al mundo espiritual. Desde entonces han tomado la labor de responder a las plegarias de los creyentes de todas las religiones.

Los Hsien no son hadas en el sentido que un Changeling occidental comprendería. No tienen semblante mortal y semblante feérico al mismo tiempo, en su lugar son capaces de cambiar físicamente a su forma “wani”, que es comparable al semblante feérico. Además, todos los Hsien pueden invocar la “Mascara de Shintai”, que hace que su forma wani se vuelva mucho más temible e intimidatoria.

Los Hsien usan magia basada en los elementos chinos, es una forma de magia muy diferente a las Artes y los Reinos de los Kithain, pero capaz de los mismos efectos poderosos. Los poderes mágicos de los Shinma

son, si cabe, mas variados que los de sus contrapartidas occidentales.

Los Hsien están divididos en diez “kwannon-jin”, similares a los Kiths de los Kithain. Cinco de estos son “Hirayanu”, los plebeyos que pueden tomar la forma de animales; los otros cinco son “Kamuii”, los nobles que representan a los elementos. Los Hsien son detallados en Land of Eight Million Dreams.

Los Hirayanu incluidos en este capítulo son:

- Fu Hsi (serpientes)
- Hanumen (monos)
- Heng Po (peces)
- Nyan (Gatos)
- Tanuki (tejones)

Los Kamuii incluidos en este capítulo son:

- Chu-ih-yu (metal)
- Chu Jung (fuego)
- Hou-chi (madera)
- Komuko (tierra)
- Suijen (agua)



# Fu Hsi

Los hirayanu serpiente son infaliblemente sabios, misteriosos y curiosos. Son de talante tranquilo, y pasan mucho tiempo escuchando y pensando. Sus modales son intachables, y les complace el compartir la sabiduría, tanto con los hsien como con los mortales. Los fu hsi han trabajado siempre tradicionalmente como consejeros matrimoniales. Las parejas humanas a menudo se dirigen a los fu hsi para pedirles iluminación a medida que se aproximan a los esponsales, o les piden consejo para preparar matrimonios. La mayoría de los fu hsi practican la monogamia, costumbre que otros hsien consideran extremadamente singular. Los miembros de este kwannon-jin son buenos ayudantes en los tribunales y como miembros de los hui t'ung.

Además de su actividad como consejeros prematrimoniales, a los fu hsi les encanta entregarse a la solución de puzzles, misterios y acertijos. Según la leyenda, el lo shu, el cuadrado mágico de nueve números que suman 15 en todas direcciones, es obra de los fu hsi. En otras historias se cuenta como el honorable Bau, un famoso magistrado de la dinastía Sung, a menudo pedía consejo a un compañero fu hsi en el que depositaba su confianza. Sean cuales sean las leyendas, los fu hsi siguen siendo los detectives más consumados entre los hsien.

Sin embargo, su curiosidad insaciable es a veces un impedimento para los fu hsi. Un fu hsi que se encuentre enzarzado en la resolución de un misterio dedicará todo su tiempo a esta actividad, olvidándose de comer, dormir e incluso atender a las oraciones de los mortales. Normalmente, otro miembro del kwannon-jin tendrá que devolverle al buen camino con palabras severas o un cubo de agua fría.

Los hsien-tsu de este kwannon-jin son despiertos e inteligentes. Pueden obtener notas brillantes en exámenes que requieran el uso de la lógica, el razonamiento y las matemáticas. Muchos tienen talento como músicos, y pueden tocar el tradicional erh-hu, un instrumento de cuerda parecido al violín, o el chi'in, un instrumento con siete cuerdas parecido a una cítara. A la mayoría de los fu hsi les gusta sentarse solos y meditar sobre los misterios del universo.

Los hsien-jin de este kwannon-jin también aprecian la soledad, aunque dedican gran atención a sus amigos escogidos, y son leales para con sus protectores y mentores. Muchos miembros de este kwannon-jin suelen trabajar al servicio de algún kamuii o fu hsi de mayor graduación como asesores, investigadores o administradores. Otros viven tranquilamente en refugios de madera hasta que se les llama para servir.

No es sorprendente el que cierto número de fu hsi se aproximen a los Xian Mo en busca de iluminación y de comprensión del camino del Tao Te Hsien. Muchos otros prefieren compartir su sabiduría y sus bendiciones con sus vecinos. Estos constituyen la mayoría. Unos pocos fu hsi se han unido a los Li Shen y pasan su tiempo pensando en el orden correcto de la naturaleza.

**Apariencia:** La forma wani de un fu hsi tiene un cuerpo de serpiente desde la cintura hacia abajo, con escalas brillantes de colores del arcoiris. Por encima de la cintura parecen más humanos, aunque de pelo larguísimo y colmillos cortos. Los varones suelen llevar una coleta, una sola trenza, mientras que las hembras suelen arreglarse meticulosamente el suyo en forma de abanicos o

decoran sus trenzas con gorros y broches de joyas. Ambos sexos llevan las uñas largas y puntiagudas, y su piel es de un matiz ligeramente verde. Los fu hsi pueden convertirse en cualquier tipo de serpiente que deseen, pero suelen elegir la forma de boas o pitones, amas de las cuales poseen hábitat en China.

Cuando los amables fu hsi deciden ponerse la

Máscara de Shintai,

se convierten en

criaturas de

pesadilla. Sus

colmillos crecen

varios centímetros

y gotean ponzoña

negra, y sus escalas

luminosas de colores se

oscurecen y se vuelven

afiladas y ásperas. Las

garras de los fu hsi se

vuelven verdes como

carne pútrida, y sus

trenzas largas se

convierten en

mechones con

forma de

serpiente que se

estiran y se

encogen por sí mismos. El

cuello se les hincha y crece, mientras





que la cola golpea con furia, amenazando con azotar a quienquiera que se acerque.

**Fortuna:** Madera.

**Suerte:** Al ser maestros de la sabiduría, los fu hsi pueden añadir un +2 a sus tiradas de Astucia en las que intervengan la sabiduría, los puzzles o el saber popular.

**Maldición:** Los fu hsi sienten tal fascinación por los enigmas que pueden perder la noción del tiempo y olvidar sus responsabilidades. La dificultad de las tiradas de Fuerza de Voluntad para evitar involucrarse totalmente en la resolución de un misterio es de 8.

**Poderes Wani:** La piel de los fu hsi es extremadamente resistente, lo que les permite añadir dos dados a todas las tiradas de absorber daño. Los fu hsi también pueden atacar a sus enemigos con sus garras afiladas (Fuerza +1) o usar sus colmillos para desgarrar la carne en combate cuerpo a cuerpo (Fuerza +2). Por último, los fu hsi pueden inyectar un veneno paralizador si tienen éxito en su mordedura. La víctima debe hacer una tirada de Resistencia con una dificultad de 6 para resistir los efectos. Esto se hace más difícil (+1) cada vez que el fu hsi alcanza al oponente. Si la víctima falla, permanece incapacitada durante una hora por cada punto de daño recibido.

**Conceptos:** Cortesano Consejero, inspector de policía, detective privado, psicólogo, profesor.

**Méritos y Defectos:** Concentración, Curiosidad.

## Estereotipos

Hwei-ru, padre venerable de la sabiduría te ofrece su consejo:

**Sobre los chu-ih-yu:** En sus brazos hay fuerza y en sus lenguas hay buen juicio, pero ¿golpean con justicia? ¿Cómo suena la compasión de un chu-ih-yu?

**Sobre los chu jung:** Sus corazones son forjas ardientes, pero faltan las aguas que aplaquen su furia. ¿Cuánto tiempo pueden permanecer encendidos sin desvanecerse en la noche?

**Sobre los hou-chi:** Estos kamui son nuestros maestros y amigos más apreciados. Compartimos su amor por los lugares animados por los latidos del corazón de la vida.

**Sobre los komuko:** Han resuelto sus misterios y alcanzado un estado honorable de existencia. ¿Les aburre acaso el equilibrio que han encontrado?

**Sobre los suijen:** Sus palabras son deliciosas y fluidas, pero sus corazones pueden ser huecos y tristes. Prestan demasiada atención a los demás como para comprenderse a sí mismos.

**Sobre los hanumen:** Tienen tanto que enseñarnos a todos y tanto que aprender todavía de sus viajes. ¿Cómo podemos compartir nuestro amor por el saber con este pueblo impetuoso y encantador?

**Sobre los heng po:** Escucha las olas una noche de verano: son los suspiros interminables de los heng po. ¿Cuándo aprenderán los hijos del agua a escuchar sus propias palabras?

**Sobre los nyan:** Su viaje aún no ha empezado, pero sus pies ya se mueven por delante de la música durante el baile sagrado. Si no paran a escuchar estarán siempre alejados del ritmo.

**Sobre los tanuki:** Son siempre resueltos y nunca se detienen en sus empresas. Su tenacidad es digna de respeto, aunque, desgraciadamente, su fiereza es excesiva.

**Sobre los waigoren:** Estas criaturas maravillosas tienen obligaciones y misiones como las nuestras, pero su codicia es terrible de contemplar. ¿Dejarán que ésta les consuma antes de alcanzar la iluminación? ¿Cómo podemos enseñarles nuestra sabiduría cuando llegan a nuestra tierra?

*“¡No, no, no! ¡Él no es el hombre adecuado para ti! ¿Cuándo aprenderás a hacer caso de la sabiduría de tu tía Yuk, hija mía?”*



# Hanumen

(Haniumen)

Los hanumen son bufones constantes, una fuerza de caos impredecible e indisciplinado. Sin embargo, estos monos poseen una sabiduría de la risa que les encanta compartir. Más que la mayoría de los Shinma, los hanumen se encuentran embarcados en un viaje alegórico, buscando el entendimiento mediante la domesticación de sus mentes inquietas por medio de la disciplina. Cada hanumen se encuentra en un punto distinto de este viaje, por supuesto. Algunos han encontrado más iluminación que otros. En otras palabras, la mayoría todavía tienen un camino largo que recorrer.

Los hanumen ocupan un lugar extraño en la sociedad hsien. No son nobles elementales como los kamuii, pero su historia está llena de relatos de reyes mono que han gobernado provincias y lugares sagrados. Su conexión con el elemento equilibrado de la tierra también les proporciona cierto estatus. El resultado es que muchos hirayanu les tratan como a nobles menores, mientras que los kamuii les ven como a primos lejanos, un poco más cercanos que otros hirayanu, pero que todavía tienen que avanzar por un camino de comprensión por el que ellos ya han pasado. Algunos hsien afirman que los hanumen llegaron al Reino Medio como una prueba de los dioses, que abriría de golpe las puertas de los reinos espirituales si los hsien de la tierra ayudaban a los monos en su viaje.

Si es ese el caso, los hanumen lo pasan bien poniendo a prueba la paciencia de sus hermanos. Estos monos son descarados, y gastan bromas incluso a los kamuii más estirados. Nadie escapa a su agudo ingenio. También pueden ser irritables, pero su ánimo suele ser alegre. Los enfados de los hanumen duran poco.

Los hsien-tsu hanumen son fuentes de problemas. No paran de subirse a los árboles, a los tejados y a las tuberías de desagüe. Sus travesuras comienzan desde muy pequeños. Si un niño hanumen no ha gastado ya alguna broma a la edad tres años, algo va mal. Estos niños suelen destacar en los deportes y los juegos que requieren destreza corporal y manual. A pesar de estas habilidades, no son buenos en la danza o las artes marciales, ya que les falta la disciplina necesaria para practicar y seguir las reglas.

Los hsien-jin tampoco son mejores en esto. Sus bromas son más elaboradas, y sus lenguas, más afiladas incluso. A muchos les gusta moverse en el ámbito de los kamuii, con la esperanza de gastar alguna broma buena o de aprender algo sobre cómo ser más noble. Los hanumen muestran un respeto genuino por los komuko, que comparten su devoción hacia la tierra. A cambio, estos kamuii intentan ayudar a los hanumen a obtener sabiduría e iluminación. Los hanumen suelen ser muy sociables y disfrutan uniéndose a otros hirayanu en busca de desafíos.

A los hanumen les hace gracia la idea de los grupos sociales como los Li Shen o los Xian Mun. De entre todos los Shinma, ellos son los que apoyan la igualdad de las creencias fuerte: todo el mundo tiene derecho a reír, llorar o morir, ¿entendido? Si se les insta a explicar sus comportamientos, probablemente contestarán que simplemente están recorriendo un camino y que consideran a todos los hsien con los que se topen en ese camino como una familia.

**Apariencia:** Bajo su forma wani, son una mezcla de humano y mono, aproximadamente de la misma altura que en su forma humana. Su cuerpo está cubierto de pelaje, y tienen una larga cola prensil, pero sus manos son diestras y capaces de sostener y utilizar instrumentos delicados. A los hanumen les encanta llevar ropa exótica y joyería llamativa bajo sus formas wani, por lo que suelen destacar en una multitud. Bajo su forma de monos, la mayoría de los hanumen son gibones, de unos noventa centímetros, o macacos (como el célebre mono de la India), de algo menos de sesenta centímetros. Ambas especies son nativas de Asia. Estos monos son especímenes de primera clase, con un pelaje denso y lustroso, cola larga y manos y pies bien formados. Cuando los hanumen usan la Máscara de Shintai son terribles, porque resultan familiares y extraños a la vez. Imagina un gibón musculoso de un metro ochenta, con un estómago sobresaliente, dientes afilados y ojos dorados y saltones. Imagina, además, una cola larga y como un látigo y huesos que sobresalen a lo largo de la columna vertebral. Esto es un hanumen en su peor expresión.

**Fortuna:** Tierra.





**Suerte:** Los Dioses Risueños otorgan sus favores a los hanumen cuando estos astutos bufones deciden ayudar a otros seres. Todos los hanumen pueden hacer una tirada de Carisma + Empatía con una dificultad de 4 para alegrar a otros seres. Esto puede consistir en calmar la furia de un chu jung, la rabia de un hengeyokai o incluso el frenesí de un Kin-jin, en caso de encontrarse con uno de ellos. Un hanumen puede calmar a un ser furioso por cada dos éxitos en la tirada de dados.

**Maldición:** Los hanumen pocas veces se toman la vida en serio, lo que puede resultar un problema, especialmente si se necesita ser educado y cortés. La dificultad en sus tiradas de Etiqueta o similares se aumenta en dos.

**Poderes Wani:** Los hanumen obtienen automáticamente dos puntos extra de Destreza, incluso si esto hace que el atributo supere los cinco puntos. También pueden usar su cola prensil para coger objetos. No tienen la habilidad suficiente como para utilizar espadas y objetos similares con ellas, pero les pueden ser útiles para realizar acciones como lanzar bolsas de fideos y animar las batallas.

**Conceptos:** Bufón de la corte, temerario, artista, explorador, personaje social (con un poco de suerte).

**Méritos y Defectos:** Sentido Común, Mente Caótica.

## Esteriotipos

Sersus, el gran guerrero mono, mueve la cola y explica:

**Sobre los chu-ih-yu:** Oooh, qué miedo. Creen que saben qué es lo mejor para todo el mundo, y para demostrarlo echan mano siempre de la espada. Se han convertido en los abusones que ellos mismos dicen despreciar.

**Sobre los chu jung:** No dejes que te engañen con todas sus normas para vivir correctamente. Debajo de esa fachada son más desordenados y tienen peor genio que nosotros mismos.

**Sobre los hou-chi:** Los hou-chi son gente paciente y amistosa, pero ten cuidado: se enfadan mucho si te subes a los árboles de sus huertos sagrados y te comes demasiados plátanos verdes.

**Sobre los komuko:** De todos los kamui, ellos son los más agradables con nosotros y nos aceptan tal y como somos. Queremos complacerles, pero eso es más fácil de decir que de hacer.

**Sobre los fu hsi:** Las serpientes son simpáticas, pero hablan demasiado, y siempre están intentando hacernos recordar detalles incontables de sabiduría, y cosas así. ¿Cuándo se va a terminar el colegio?

**Sobre los heng po:** Si alguna vez pierdes algo, lo más seguro es que lo encuentren los heng po. El problema es, claro, que te pedirán algo a cambio de devolvértelo.

**Sobre los nyan:** Los gatos no son lo que parecen. Cuidado con esos ojos brillantes, nunca oyes a los nyan hasta que están preparados para atacar.

**Sobre los tanuki:** Les gusta gruñir y morder, pero esos tejones tienen mucho en común con nosotros. De todos los hsien, ellos son los que aprecian nuestro sentido del humor más sinceramente.

**Sobre los waigoren:** ¿Dices que todas esas historias sobre las hadas occidentales son verdad? Creía que sólo eran historias que nos contaban de pequeños para asustarnos cuando queríamos ir a cazar gansos. Tal vez sea el momento de investigar...

*“¿Cómo que no estoy invitado? ¿Cómo puedes haberte olvidado de alguien tan maravillosamente entretenido como yo?”*



# Heng po

Los heng po son útiles como compañeros, pero totalmente impredecibles. Por una parte les gusta ayudar a la gente a encontrar cosas que han perdido. Por otra parte, estos hirayanu pez pueden pasar años cumpliendo una misión. No tienen prisa por nada. Los peores heng po pueden ser traicioneros y cambiar de bando en una disputa sólo por diversión. Hay otros heng po que son sociables y disfrutan entre las multitudes. Los heng po tienen fama de solucionar males antiguos, pero suelen exigir algo en pago. Muy pocas veces se contentan con la recompensa de haber llevado a cabo una buena hazaña. Siempre se mueven en grupo, lo cual puede explicar su habilidad a la hora de encontrar cosas.

A estos hirayanu les gusta recoger, tanto información como desperdicios al azar.

Están dispuestos a vender rumores a cualquiera, siempre y cuando estos paguen bien. Sin embargo, los heng po tienen la desafortunada costumbre de adornar la verdad. No es que mientan, según ellos, lo que hacen es dar más interés; las historias. Los otros Shinma escuchan sus historias sólo por lo bien que las cuentan. Cualquiera que compre información a los heng po obtendrá algo de valor, pero cubierto con mucha exageración.

Normalmente los hsien son capaces de distinguir dónde ignorar las hipérboles y saben hasta qué punto pueden confiar en lo que les cuentan los heng po. A veces, sus precios sólo les parecen razonables a ellos. Por ejemplo, puede que cobren una bolsa de arroz a un hirayanu por un detalle difícil de averiguar sobre el Wu Tan y exijan una moneda de oro a un kamuii por un simple vaso de agua. Cuanto menos sentido tiene algo, más interesante resulta para los heng po.

Los hsien-tsu heng po no paran de dar la lata a sus padres ni un mornento. Siempre exigen que se les preste atención, aunque no parecen dispuestos a hacer nada por complacer a sus padres. Lo que es peor, estos niños son haraganes que no paran de desordenarlo todo sin molestarse en volver a arreglarlo. Los niños heng po, en mayor medida aún que los niños normales, pasan de interesarse por una cosa a

interesarse por otra fácilmente, y nunca terminan lo que empiezan. Lo bueno que tienen es que son hábiles en los deportes acuáticos, como pescar, navegar o nadar. Un heng po es capaz, sin necesidad de agobiarle, de proporcionar más pescado y marisco a una familia del que esta podría esperar.

Los hsien-jinheng po son algo más responsables. Siguen siendo mariposas sociales desordenadas, pero contestan a las oraciones humanas y sirven a los kamuii eficazmente, aunque eso sí, siguiendo sus propios horarios. Estos hirayanu mayores y más sabios a veces tienen conversaciones con los pescadores y marineros sólo por ver quién es capaz de inventar las historias más increíbles. No siempre salen vencedores en estetipo de competiciones, pero lo que les divierte es el hablar y escuchar.

La mayoría de los heng po forman parte de los Wu Hsien. No les interesan demasiado los altos ideales de la iluminación. El interés propio es lo suyo. Estos hirayanu forman parte de la sociedad hsien, pero no se encuentran realmente dentro de ella. Les gustaría ser más importantes, pero no gozan de tanta confianza.

**Apariencia:** Es fácil distinguir a estos hirayanu de sus primos kamuii suiien, ya que las aletas dorsales y de los tobillos de los heng po son pequeñas. Sus manos y pies son palmeados, y los tonos de su piel van desde el verde más oscuro al verde manzana. Los heng po varones tienen unos bigotes caídos que les dan un aspecto cómico. Sus narices son chatas y todo su cuerpo está cubierto de escamas gruesas. Suelen llevar poca ropa por norma. La mayoría de los heng po adoptan la forma de carpas bajo su aspecto animal. Estas pueden alcanzar algo más de un metro de longitud y pesar hasta treinta y siete kilos. Otros se convierten en esturiones, y los menos en delfines del Yangtsé. Cuando usan la Máscara de Shintai, sus bigotes se vuelven afilados, sus aletas crecen y en ellas aparecen espinas afiladas. El color de su piel se oscurece





hasta alcanzar un tono verde- rojizo, y sus labios se hinchan y se tuercen, adoptando una mueca sarcástica. Sus ojos se hacen más saltones y brillan con una horripilante luz púrpura. Al usar este efecto, los heng po adoptan la forma de monstruos marinos primitivos y bípedos.

**Fortuna:** Agua.

**Suerte:** A los heng po les gusta encontrar objetos perdidos, ya sean valiosos o insignificantes. No son maestros como los fu hsi, pero les gustan las trivialidades en lo que respecta los objetos perdidos. Los heng po tienen un +2 a la tirada de Inteligencia o Percepción (la que resulte más apropiada de las dos) al buscar objetos perdidos.

**Maldición:** Los heng po no tienen prisa por hacer nada. Aunque están bastante interesados en buscar cosas perdidas, se guardan su tiempo para sí mismos. Lo que es más, un jefe impaciente hará que trabajen aún más despacio. Los heng po deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad con una dificultad de 8 para apresurarse al hacer algo. Esa dificultad es de 9 si alguien les apremia. El narrador debe recordar que un heng po tardará el doble en desempeñar una tarea que otro personaje.

**Poderes Wani:** Bajo su forma wani, los heng po pueden respirar bajo el agua. Además, su cobertura de escamas les proporciona dos dados extra en las tiradas de absorción de daño.

**Conceptos:** Vengador de entuertos, cuentacuentos profesional, marinero, aspirante a personaje social.

**Méritos y Defectos:** Compulsión, Memoria Eidética.

## Esteriotipos

A cambio de un buen precio, Ping Lee amablemente te ofrece una historia:

**Sobre los chu-ih-yu:** Esas criaturas orgullosas son difíciles de entender. No comprenden que nuestro trabajo requiere tiempo y que todas sus severas exigencias no sirven de nada.

**Sobre los chu jung:** ¡Mal genio! Si quieres ver a un chu jung enfurecerse, pídele que vuelva en unos cinco años a por la baratija que haya perdido.

**Sobre los hou-chi:** Sus raíces y nuestras aletas tocan las mismas aguas, pero, aún así, ellos resultan enigmáticos. Son tan lentos y tranquilos como nosotros, pero viven en la luz, mientras que nosotros amamos la oscuridad. ¿Qué más podemos aprender de ellos?

**Sobre los komuko:** Su equilibrio de perfección es envidiable, pero su preocupación por los asuntos elevados de la existencia no lo es. ¿No deberían estar más en armonía con las necesidades de sus hermanos hsien?

**Sobre los suijen:** Suyos son los secretos de los lugares sagrados y los palacios grandiosos, pero tenemos mucho en común con ellos. ¿Heredaremos sus tesoros algún día?

**Sobre los fu hsi:** Su sabiduría es profunda, pero son tan rígidos y ordenados... Les costaría trabajo orientarse en un camino oscuro y desconocido.

**Sobre los hanumen:** Estas divertidas criaturas deben saber más de lo que dicen. ¿Qué secretos ocultan tras su risa?

**Sobre los nyan:** Los gatos pueden andar, pero saben que no les conviene perturbar nuestras aguas. En tierra firme pueden ser entretenidos: entienden bien nuestra idea del tiempo y el deber.

**Sobre los tanuki:** Los tejones tienen bastantes historias interesantes que contar una vez que consigues atravesar esa coraza exterior tan dura.

**Sobre los waigoren:** Tenemos motivos para sospechar de estos occidentales llamados "la Estirpe". ¿Quiénes son? ¿Qué es lo que quieren? ¿Vienen como aliados o enemigos? No debemos saludarles con los brazos abiertos, sino con ojos entornados y oídos atentos.

*“¿Otra vez vienes a pedirme el anillo que perdiste? ¡Sólo han pasado dos años! Debes tener más paciencia”*



# nyan

Los hirayanu gatos son criaturas muy sociables que doran a los humanos especialmente. De cuerpos seductores y sensuales, los nyan son apasionados y viven la vida al máximo, o eso parece. En realidad, carecen de ningún sentimiento más allá del deseo físico y el afecto vago. Son superficiales y lo saben. A la mayoría de ellos no les importa. Aquellos a los que sí, suelen pasar la vida en pos de un amor y un ardor verdaderos. Muy pocos encuentran lo que buscan.

Al igual que los heng po, los nyan no prestan verdadera atención al paso del tiempo. Muchos prefieren entretenerse con sus amigos humanos más que ir en pos de sus camaradas hsien. En situaciones difíciles no se puede estar seguro de su fiabilidad, aunque si hacen una promesa harán todo lo posible por cumplirla. Más que usarlos como mensajeros, los kamui piden a los nyan que recojan información. Puede que tarden, pero su información será a menudo fiable y detallada. Los nyan también son buenos exploradores, y pueden viajar sin ser vistos ni oídos.

Los padres de los hsien-tsu nyan tienen dificultades para entenderlos. Son reservados un momento y al rato quieren jugar o que les abracen. Son bastante limpios y ordenados, y tienen predilección por los deportes en los que se corre, y tienen una buena coordinación entre vista y manos. La mayoría de los hsien-tsu nyan son educados y tranquilos. Les gusta jugar al aire libre, solos o en compañía. Puede que los padres se den cuenta del hambre insaciable de carne de estos jóvenes, especialmente pescado o cerdo. Esto puede ser un problema grave si la familia es pobre. Un problema similar es el del perro. Si hay un hsien-tsu nyan en la casa, el pequeño pequinés foo foo puede reunirse con sus ancestros antes de lo previsto.

Los hsien-jin nyan son algo perezosos. Duermen hasta tarde y les gustan las siestas al calor de la tarde. Casi todos desean las cosas más refinadas de la vida, como casas elegantes y ropa atractiva. La mayoría suelen

llevar una vida nocturna con muchas oportunidades de destacar en público y ser el centro de las aglomeraciones sociales, tanto entre humanos como entre Shinma. Les gusta tener amantes y compañeros, especialmente si son atractivos. Sin embargo, con los nyan lo que cuenta son las apariencias, no son especialmente fieles, y no dan mucha importancia emocional a sus compañeros humanos. Por supuestos, esto les ocasiona muchos problemas.

A los nyan les encantan las complicaciones de la sociedad hsien, y demuestran un gran interés por las relaciones diversas entre grupos. La mayoría están relacionados con los Xian Mu o los Shu Shen. Unos pocos tienen tratos con los Li Shen, Xian Mo o Yü. Las guerras y la filosofía no son su fuerte.

**Apariencia:** Es raro encontrar un nyan que no resulte atractivo físicamente de alguna manera. La mayoría suelen tener un rasgo cautivador, como unos ojos deliciosos, una nariz coqueta o un pelo hermoso. Estos hsien tienen gracia y porte, siempre van vestidos impecablemente y por lo general les gusta la ropa refinada y la joyería. En su forma wani tiene cola, orejas de gato y garras pequeñas. Un pelaje muy fino, como el terciopelo, les cubre todo el cuerpo. Los wani nyan son inconfundiblemente felinos, pero no son cazadores mortíferos como los Khan hengeyokai. Bajo esta forma llevan la menor cantidad de ropa posible. Como animales, pueden adoptar la forma de cualquier tipo de gato que deseen. Algunos prefieren el gato desértico chino, de unos noventa centímetros de largo, de melena engolada y cola larga con rayas. Cuando se enfadan lo suficiente como para recurrir a la Máscara de Shintai, los nyan hacen que el término "gato salvaje" adquiera un significado nuevo. Se les eriza el pelo, haciendo que el cuerpo parezca el doble de grande. Las garras y los colmillos se extienden, afilándose como cuchillos. Sus ojos se hacen enormes, y la pupila se hace más pequeña, convirtiéndose en una hendidura de ébano,





sea cual sea el nivel de luz. Un ronroneo grave retumba desde lo más profundo de sus gargantas, con una furia apenas contenida. Incluso el amante más apasionado de los gatos huirá de terror antes estas bestias.

**Fortuna:** Fuego.

**Suerte:** A los nyan les gusta la compañía de otros, y suelen atraer con facilidad a amigos y amantes. Obtienen +2 a la tirada de carisma cuando se lo están pasando bien.

**Maldición:** Los nyan pueden huir de las responsabilidades, incluso cuando otros hermanos hsien tienen necesidades graves. Un nyan tiene que hacer una Tirada de Fuerza de Voluntad con una dificultad de 8 para abandonar a sus amigos y amantes y contestar a la llamada del deber.

**Poderes Wani:** Los nyan tienen unos sentidos especialmente sensibles. También son extraordinariamente ágiles y rápidos. Su Destreza y Percepción aumentan un punto cuando el nyan adopta su forma wani, incluso si esto hace que estos Atributos superen los cinco puntos. Las pequeñas garras de los nyan infligen un daño de Fuerza +1.

**Conceptos:** Actor, cortesano, bailarín, modelo, jugador, inversor.

**Méritos y Defectos:** Secreto Siniestro, Belleza Sobrenatural.

## Esteriotipos

Xiu Mei, vestida de rica púrpura y cubierta de delicados adornos, comparte entre susurros sus pensamientos:

**Sobre los chu-ih-yu:** Unos desgraciados rencorosos es lo que son, todos ellos. No aprecian ninguno de los goces de la vida más que el derramamiento de sangre.

**Sobre los chu jung:** Si te topas con uno en medio de la noche, aprovecha la situación. A menudo nos encontramos dirigidos hacia ellos de la misma manera que una llama sigue a otra.

**Sobre los hou-chi:** Han sido nuestros amigos y protectores entre los kamuii durante mucho tiempo. Su amabilidad es a menudo desinteresada. Es algo extraño.

**Sobre los komuko:** Aunque respetamos a estos iluminados, hemos de admitir que su presencia es aburrida. Esos pobres desequilibrados tienen poco que ver con nosotros.

**Sobre los suijen:** Sus aletas son guijones letales preparados siempre para matar. Cuidado con sus modales aparentemente amables, porque lo que corre por sus venas es hielo.

**Sobre los fu hsi:** No hay otros hsien más capaces que estas sabias serpientes para reconocer la sabiduría incluso en las astillas de madera. Ten cuidado de que sus colmillos no atraviesen tu piel para buscar sus verdades.

**Sobre los hanumen:** Los monos son una tribu alegre, pero ¿duermen alguna vez? Podríamos enseñarles los placeres de dormir al calor de la luz del sol.

**Sobre los heng po:** ¡Bandada de bobos! Prestan más atención a los objetos inútiles que a los valiosos. Si nos importase, podríamos enseñarles la diferencia.

**Sobre los tanuki:** El peor día de lluvia es aún más alegre que esos amargados. ¿Cómo vamos a hablar con ellos si se pasan todo el tiempo gruñendo?

**Sobre los waigoren:** Una vez conocí a un hombre que pertenecía a la Estirpe. ¡Fue tan divertido! Bailamos, comimos y jugamos hasta el amanecer. ¡Ellos sí que saben divertir a una dama!

*“¿Que alguien a desaparecido? ¿Y qué puedo saber yo sobre eso? Lo siento, has malgastado tu tiempo viniendo a preguntarme a mí. Lo menos que puedo ofrecerte es una buena cena. ¿Sí?”*



# Tanuki

Los tanuki son los hirayanu que adoptan la forma de tejones. De origen japonés, se han multiplicado y extendido por toda Asia oriental. Suelen ser agresivos y a menudo solitarios, aunque tenaces y dedicados. Estos seres son extremadamente territoriales, y puede llegar a resultar fastidiosa su costumbre de mantener sus territorios limpios, ordenados y a salvo. Los kamuii aprecian especialmente a estos orgullosos guerreros por su sinceridad y persistencia. Si un noble elemental encomienda una misión a uno de estos tejones, no hay duda de que la desempeñará con éxito.

No todos los tanuki son solitarios, algunos se reúnen en grupos de una media docena para entrenar y vivir juntos como una familia. En estos grupos existe una jerarquía estricta y una cadena de mando: los tanuki de más edad se responsabilizan de enseñar a los miembros más jóvenes y menos experimentados del grupo. Las acciones de cada individuo se reflejan en todo el grupo de los tanuki. Por lo tanto, es importante demostrar la habilidad en la batalla y honrar la misión de uno mismo. Ningún tanuki quiere servir como ejemplo de miembro pobre de su kwannon-jin.

La mayoría de estos hirayanu son de talante bronco e incluso agresivo. Refunfuñan por todo, y nadie se libra de su comportamiento hostil. Su sentido del humor lo demuestran gastando bromas a víctimas desprevenidas, tanto mortales como hsien. La mayoría de estas tienen como fin hacerles quedar como tontos o avergonzarles. Los fríos y arrogantes suijen son uno de sus objetivos preferidos. Otras de sus bromas son más crueles y peligrosas, y a menudo tienen como fin enseñar a los Shinma a no reírse de los Tanuki.

Los hsien-tsu tanuki suelen ser niños abusones. Les gusta pelearse y demostrar sus habilidades en campeonatos de lucha. La mayoría no tienen muchos amigos, y se pasan el tiempo preguntándose por qué no caen bien a nadie. Los padres se dan cuenta de que por mucho que aleccionen a sus hijos, no pueden evitar que se metan en líos. Por otra parte, son sinceros. Si se les pregunta sobre su mal comportamiento no lo negarán. Un hsien-tsu tanuki prefiere recibir un castigo antes que decir una mentira. Del mismo modo, son bastante buenos en las tareas de la casa.

Los hsien-jin tanuki son en su mayor parte solitarios, aunque muchos tienen algún amigo o confidente íntimo. Su ferocidad en la lucha iguala casi a la de los chu-ih-yu, porque, a diferencia de estos, los tanuki no tienen ni idea de cuándo rendirse. Si hay algo que se les da bien, es ayudar a los humanos que se han visto injustamente castigados, chantajeados o extorsionados. Los tanuki a menudo escucharán las plegarias de los humanos e intentarán vengar sus males, y si los enemigos de estos son una

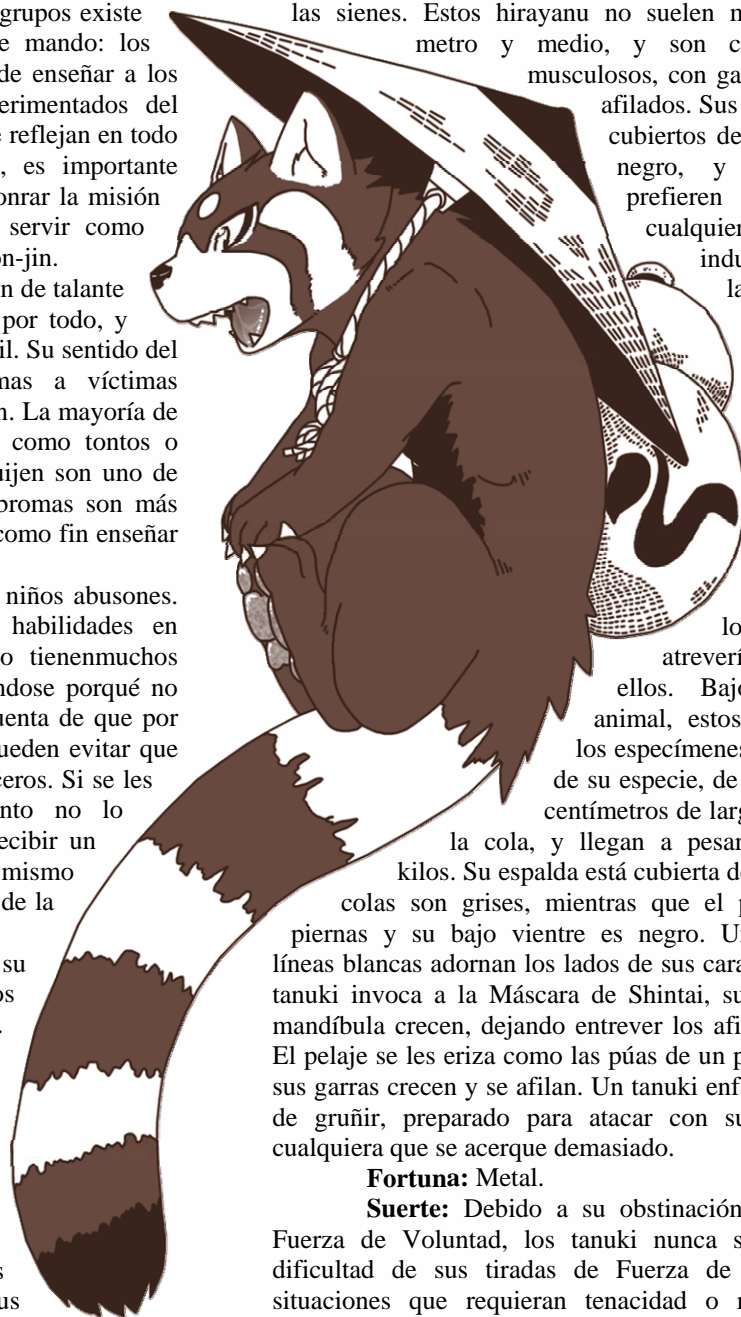
panda de tipos duros, mucho mejor.

Los tanuki no consideran muy útiles a los Li Shen o los Xian Mo, y los consideran una panda de snobs estirados a los que les gusta contemplarse el ombligo. Algunos tejones más siniestros son seguidores de los Shu Shen, mientras que hay otros que se consideran simplemente seguidores de los Wu Hsien. Sin embargo, la mayoría de los tanuki se ríen para sí de las sociedades hsien.

**Apariencia:** Los tanuki suelen ser rechonchos y de cintura ancha. Sus miembros son robustos y fuertes, y sus ojos negros son penetrantes. La mayoría son de pelo oscuro, y algunos tienen algunos mechones blancos en las sienes. Estos hirayanu no suelen medir más de metro y medio, y son corpulentos y musculosos, con garras y dientes afilados. Sus cuerpos están cubiertos de pelaje gris y negro, y la mayoría prefieren evitar cualquier tipo de indumentaria en la medida de lo posible. Su aspecto es algo cómico (tejones bípedos con manos y pies de persona) pero sólo un loco se atrevería a reírse de ellos. Bajo su forma animal, estos Shinma son los especímenes más grandes de su especie, de unos noventa centímetros de largo incluyendo la cola, y llegan a pesar unos veinte kilos. Su espalda está cubierta de pelaje, y sus colas son grises, mientras que el pelaje de sus piernas y su bajo vientre es negro. Unas elegantes líneas blancas adornan los lados de sus caras. Cuando un tanuki invoca a la Máscara de Shintai, su hocico y su mandíbula crecen, dejando entrever los afilados dientes. El pelaje se les eriza como las púas de un puercoespín, y sus garras crecen y se afilan. Un tanuki enfadado no deja de gruñir, preparado para atacar con sus pezuñas a cualquiera que se acerque demasiado.

**Fortuna:** Metal.

**Suerte:** Debido a su obstinación y fuerza de Fuerza de Voluntad, los tanuki nunca se rinden. La dificultad de sus tiradas de Fuerza de Voluntad en situaciones que requieran tenacidad o resistencia se reduce en 2.





**Maldición:** La obstinación de los tanuki a menudo les nubla el juicio. Deben hacer una tirada de Astucia + Alerta con dificultad 8 para darse cuenta de que la pelea ha terminado, o de que sería una buena idea retirarse discretamente.

**Poderes Wani:** El pelaje de los tanuki añade dos dados a las tiradas de absorber daño. Sus garras infligen un daño igual a la Fuerza + 2 del personaje. Además, los Tanuki añaden un punto extra a la Resistencia, incluso si esto hace que este Atributo supere los cinco puntos.

**Conceptos:** Policía antidisturbios, guardaespaldas, profesor de artes marciales, mercenario.

**Méritos y Defectos:** Arrojado, Exceso de Confianza.

### Esteriotipos

Hu Yuke gruñe y te enseña los dientes mientras te explica las verdades del mundo:

**Sobre los chu-ih-yu:** Son excelentes guerreros y críticos implacables. Tienen todo nuestro respeto.

**Sobre los chu jung:** Las tácticas son útiles, pero no pueden sustituir a una espada manejada con maestría. Tal vez sean mejores amantes que guerreros después de todo.

**Sobre los hou-chi:** Parece que les gustamos de verdad, aunque creemos que sus grandes ideales sobre la naturaleza y la renovación son difíciles de comprender. En lugar de hablar tanto sobre la vida ¿por qué no la viven?

**Sobre los komuko:** Son sabios y amables, y es un placer servirles en todo lo que podamos.

**Sobre los suijen:** Sus modales fríos hacen de ellos unos esnobs reservados, pero si hay alguien capaz de atacar con palabras mejor que nosotros, esos son ellos.

**Sobre los fu hsi:** Los Fu hsi creen que lo saben todo, pero ¿cuántos de ellos se han enfrentado a la muerte durante una misión? Muy pocos, me atrevería a decir.

**Sobre los hanumen:** Los más sabios de entre ellos cuentan buenas historias, pero los más estúpidos no saben cuándo callarse. A veces creo que una cola de mono sería un buen trofeo.

**Sobre los heng po:** Su desorden es asqueroso. Su estilo de lucha es todavía peor. Nunca serán capaces de hacer daño a nadie si siguen flojeando por ahí.

**Sobre los nyan:** Otra panda de inútiles, aunque son rápidos y mortíferos cuando hace falta. Si no fuesen tan vagos tal vez habría esperanza para ellos.

**Sobre los waigoren:** He oído que sus guerreros son duros y fuertes. También he oído que saben algo sobre el honor, aunque no tanto como nosotros. Me gustaría medirme con alguno en una batalla y ver qué es lo que saben esas criaturas de la Estirpe sobre el arte de la guerra.

*“¡Ya le tenía en mis manos! ¡Si me hubierais dejado, hubiera mandado a ese Kuei-jin cabrón de un golpe a los Estados Unidos atravesando la tierra!”*



# Chu-ih-yu

Eternamente justos e imparciales, los chu-ih-yu son los kamui guerreros. Son fuerzas de Yin menor, y veneran al oeste, al otoño y al color blanco. Muchos chu-ih-yu trabajan como administradores de alto rango en el Ministerio del Metal (Tieh Fu). Estos kamui no sólo guardan minas de metales preciosos, sino también templos con gongs y campanas antiguos, o museos con armas de metales valiosísimos.

Los chu-ih-yu son objetivos con las faltas. Cuando alguien, ya sea hirayanu o kamui comete un acto ilícito, creen que esa persona debe presentarse ante la justicia, con un castigo adecuado al tipo de delito. Las circunstancias atenuantes no tienen importancia para los chu-ih-yu. Llevan el principio del ojo por ojo hasta sus últimas consecuencias. Nunca muestran temor en la batalla, y son famosos por resolución y su valentía. La presencia de un chu-ih-yu entre los jugadores hará que los enemigos se lo piensen dos veces antes de atacar. Cuando un chu-ih-yu toma una decisión, nada puede interponerse entre él y su objetivo. Otros hsien consultan a los chu-ih-yu sobre asuntos de leyes y justicia. Aunque no se les considera consideran tan sagaces como fu hsi, se les reconoce su valía como árbitros imparciales, sin importar las circunstancias del caso.

Los chu-ih-yu son aliados beneficiosos, salvo por el hecho de que resultan tíos, ásperos e insensibles. Siempre son educados, pero de una forma rígida y formal. De hecho, creen que es su deber el promover este comportamiento entre otros. Cuando un chu-ih-yu presencie un abuso o cualquier otro comportamiento injusto, reprenderá de inmediato al culpable, utilizando la espada para justificar sus argumentos, si es necesario. Después explicará por qué era injusto ese comportamiento, a menudo llegando hasta el punto de aburrir inimaginablemente tanto al culpable como a la víctima. Tras esta explicación, el chu-ih-yu puede establecer algún tipo de competición que resulte justa para ambos bandos. Lo más probable es que el culpable obedezca, ya que sólo a un loco se le ocurriría ignorar el poder de la espada de un chu-ih-yu. Muchos de ellos son hábiles con espadas chinas, como el darn-do o el jien, mientras que otros prefieren la katana japonesa, las estacas de antebrazos (tai-dao), los látigos con cadenas (bian), las lanzas (chiang), las alabardas (ghi) o incluso el temible tridente dragón (gao loon cha). La mayoría de los chu-ih-yu manejan con soltura varias armas.

Los hsien-tsu chu-ih-yu son los niños que la mayoría de los padres querrían. Son ordenados y sus modales son siempre extraordinarios. Les gustan las artes marciales y los deportes, y siempre terminan lo que empiezan, como por ejemplo los trabajos escolares o las tareas domésticas. Lo que puede ocasionarles problemas es su ansia de justicia. Si creen que se les ha castigado injustamente, intentarán explicar por qué no merecen tal disciplina, lo cual suele acarrearles más problemas. Lo que asombra

a la mayoría de los padres es que si el niño cree que merece un castigo más severo, también lo manifestará rápidamente.

Cuando estos hsien maduran, ansían abandonar sus hogares de infancia y servir como administradores para los Shinma de mayor graduación.

Los hsien-jin chu-ih-yu son los eternos pacificadores.

Siempre están resolviendo las disputas y buscando soluciones equitativas para ambos bandos. Sin embargo, a veces se exceden al decir a la gente más de lo que esta quiere oír sobre sus errores. Una cosa es decirle a un camarada hsien que ha tomado una decisión injusta, y otra distinta es pasarse una hora explicándole en qué se ha equivocado y qué debe hacer para enmendar el error.

Muchos chu-ih-yu son Tradicionalistas Li Shen, y aprecian el orden de la naturaleza. Otros se unen a los guerreros Yü, disfrutando el papel de caballeros administradores de justicia. Unos pocos siguen los excesos de los Shu Shen. Es raro que se unan a los Xian Mo, Xian Mun o Wu Hsien.

**Apariencia:** Los miembros de este kwannon-jin son criaturas altas e imponentes, de porte orgulloso. Bajo su forma wani, su piel se vuelve plateada y sus ojos de un blanco sólido brillante. Sus rasgos son afilados y rectilíneos, con una estructura ósea bien cincelada en mejillas, dedos y muñecas. Su pelo es blanco, y tanto varones como hembras lo suelen llevar largo y suelto. Les gustan las prendas y adornos sencillos, que les proporcionan facilidad de movimientos en





la batalla. Ni que decir tiene que suelen llevar al menos un par de armas. Cuando usan la Máscara de Shintai, su cara se congela con una mueca fría. Su cuerpo parece aún más erecto, mientras que su pelo largo y plateado se agita como una tela de araña a merced de un viento invisible. Las uñas se alargan, y en conjunto, la visión es como la de un antiguo guerrero esquelético que promete un reino de muerte a los que le ofendan.

**Fortuna:** Metal.

**Suerte:** Un chu-ih-yu puede ver la geometría de la verdad en todas las cosas, Por lo tanto, recibe un +2 a las tiradas de percepción a la hora de detectar mentiras.

**Maldición:** Aunque justos, los corazones de los chu-ih-yu suelen ser fríos como el acero. Deben hacer una tirada de Carisma con una dificultad añadida de +2 al intentar relacionarse socialmente.

**Poderes Wani:** Son invulnerables a los metales (absorben automáticamente tantos niveles de daño como su Resistencia al ser atacados con balas o espadas).

**Conceptos:** Guardaespaldas, consejeros, jueces, profesionales de las artes marciales, soldados, clérigos-guerreros.

**Méritos y Defectos:** La Lengua del Bardo, Código de Honor.

## Esteriotipos

Yin Chyou, Otoño Plateado, forja palabras de entendimiento y sabiduría:

**Sobre los chu jung:** Comprenden las leyes inmutables de la justicia, pero prefieren aplicarlas sólo a las situaciones del corazón, no de la mente. Esta es una debilidad que deberían esforzarse por corregir.

**Sobre los hou-chi:** Si eres capaz de convencer a un hou chi para que hable de otros temas que no sean los placeres de la primavera, puede llegar a ser un amigo y consejero fiable. Esto, por supuesto, es difícil.

**Sobre los komuko:** Respetamos la sabiduría de los komuko y su equilibrio. Nuestras relaciones con ellos son estrechas, ya que el metal del que provenimos yace en el corazón de la tierra.

**Sobre los sui-jen:** Los sui-jen son débiles y frágiles como el jade contaminado. Se contentan con jugar ociosos en sus ríos y lagunas, pero no se preocupan nunca más que de sí mismos.

**Sobre los fu hsi:** El pueblo serpiente posee un tesoro de sabiduría. Debes escuchar con reverencia sus palabras. Cada una de ellas es como una veta preciosa de plata que discurre entre piedras oscuras.

**Sobre los hanumen:** Esos monos maleducados saben poco sobre la justicia y el deber. Algunos dicen que su risa vale oro, pero yo creo que es como las hojas del sauce, esparcidas y vacías.

**Sobre los heng po:** Los heng po reverencian la armonía tanto como nosotros, pero sus métodos son retorcidos y faltos de un entendimiento verdadero de la justicia. Muchos de ellos no son de confianza y carecen de honor.

**Sobre los nyan:** Traicioneros, derrochadores y vagos. Estos gatos tienen pocas ideas que hagan que nos interese por su amistad. La mayoría desdeñan la idea de justicia que nosotros amamos.

**Sobre los tanuki:** Son guerreros fuertes, resueltos en sus convicciones, incluso como nosotros. Su gusto por las bromas es lamentable, pero ellos constituyen los pilares de hierro de los hirayanu.

**Sobre los waigoren:** Ya que esa Estirpe no es capaz de comprender nuestras leyes, es imposible que puedan comprender la justicia. Su llegada a nuestras tierras interesante, cuando menos.

*“El metal se hace más fuerte al doblarse, romperse y retorcerse.  
Imponer justicia supone estar templado en los hechos de la vida.  
No nos apartamos de esta tarea”*



# Chu Jung

(Chu Yung)

Apasionados y despiertos de mente, los chu jung son los maestros de la estrategia, tanto en el campo de batalla como en los salones de la intriga. Son una fuerza poderosa dentro del Ministerio del Fuego (Hou Fu), y veneran al sur, al verano, al color rojo y a la apariencia de propiedad. Los chu jung son también una fuerza de Yang mayor, siempre en movimiento. Son los encargados de proteger los volcanes, los templos del fuego y a los bomberos mortales.

Al igual que a los chu-ih-yu, a los chu jung les gusta pronunciar juicios sobre otros, pero no cabe duda de que no son tan imparciales como sus camaradas. Los Chu Jung son más dados a dar una imagen educada y a complacer al mayor número posible de gente en lugar de pronunciar juicios completamente objetivos. Les encanta forzar las reglas sin llegar a romperlas, por lo que constituyen una fuerza importante en los cambios de la sociedad hsien. Por ejemplo, si un chu jung quiere alterar un precedente, no escatimará en tiempo y esfuerzo como sea necesario para demostrar que su idea revolucionaria es perfectamente legal y correcta, incluso si resulta escandalosa.

Tanto en el campo de batalla como en el tribunal local, los chu jung destacan en el campo de la estrategia. Les encanta tener visión de futuro y considerar todas las posibilidades. Lo que es más, muchos son adeptos de las situaciones sociales. Se muestran agradables y amistosos con casi todo el mundo. La aguda percepción de los chu jung es legendaria. Ven con los ojos, pero también con el corazón. No es prudente hacer apuestas con un chu jung en una partida de mah jongg (N. del T.: Juego tradicional chino cuyo objetivo consiste en eliminar todas las fichas de un tablero), o sobre el resultado de una guerra.

El inconveniente de los chu jung es su ánimo irritable. Son fáciles de enfurecer, especialmente si se les insulta, y nunca contienen su furia. Más de un chu jung ha sufrido un estallido de furia y más tarde se ha arrepentido de su acción imprudente. Algunos chu jung que han herido a

otros hsien o incluso a los tutores humanos de los hsien-tsu se han unido a los Xian Mo con el objetivo de dirigir sus pasiones hacia la búsqueda de la iluminación.

Los hsien-tsu chu jung son criaturas entrometidas, les gusta escuchar lo que dicen sus mayores y ponerles en evidencia en situaciones comprometidas. Estos jóvenes Shinma son a menudo sabios e inteligentes para su edad, aunque también tienen berrinches cuando no se salen con la suya. Los pequeños chu jung suelen destacar en juegos que requieren memoria y energía. Suelen querer a sus padres humanos y recordarlos con cariño al llegar a la edad adulta, lo cual resulta raro entre los Shinma. Algunos hsien-tsu cuidan de sus tutores de infancia al hacerse mayores, enviando a hirayanu amistosos a contestar a las oraciones de estos.

Muchos hsien-jin chu jung mantienen también contactos con los humanos. Les gusta imitar la personalidad del alma del antiguo ocupante de su cuerpo tras en Kun Shou. Es una prueba divertida el ver durante cuánto tiempo pueden seguir con la farsa. Los hsien-jin chu jung también son amantes y compañeros apasionados, a pesar de su temperamento hosco. Suelen ser buenos líderes militares, desencadenando el fervor entre los grupos de hsien. Aunque carecen de la destreza marcial de los chu-ih-yu, suplen esta falta con un entusiasmo inagotable.

Muchos chu jung se encuentran relacionados con los Xian Mun, ya que tienen conexiones verbales cercanas. Algunos se adentran más aún en el Reino Medio, uniéndose a los Shu

Shen y persiguiendo sus deseos y pasiones hasta extremos peligrosos. Entre los Yü y los Li Shen también hay un pequeño número de devotos chu jung. Muchos de estos kamui se encuentran relacionados con el Ministerio del Fuego (Hou Fu).

**Apariencia:** Bajo su forma wani, la piel del chu jung es de color rojo ardiente, y su cabello está rodeado por una nube ligera de naranja. Los chu jung suelen ser altos y elegantes, de brazos y piernas largos. Suelen vestir prendas sueltas, y sus colores predilectos son el naranja, el rojo y el ámbar. Las





hembras suelen llevar elaborados tocados de oro, mientras que los varones prefieren los gorros. Al invocar la máscara de Shintai, la piel del chu jung se oscurece hasta alcanzar un siniestro color carmesí. Un halo feroz se expande hacia fuera desde la cabeza, hasta envolver todo el cuerpo del hsien. De debajo de las uñas salen pequeñas llamas azules, como aviso para los desobedientes de que sus vidas terminarán pronto debido a su insolencia.

**Fortuna:** Fuego.

**Suerte:** Los ojos del chu jung pueden atravesar la noche, el día y el corazón de los demás. Obtienen un -1 a la dificultad en sus tiradas de Percepción para poder ver o percibir.

**Maldición:** Para evitar pelear tras recibir un insulto, un chu jung debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad con una dificultad de 8. Los chu jung tienen temperamentos irritables y volátiles.

**Poderes Wani:** Son invulnerables al fuego, ya sea mágico o natural. Absorben automáticamente tantos niveles de daño como su Resistencia contra el fuego. El fuego no se considera agravado.

**Conceptos:** Bombero, político, agitador de multitudes, estratega, consejero de guerra.

**Méritos y Defectos:** Amor Verdadero, Venganza.

## Estereotipos

Quon Syng, la Estrella Brillante, tiene una lengua ardiente, y expresa sus sentimientos:

**Sobre los chu-ih-yu:** Se llaman a sí mismos jueces, pero no tienen oídos para las palabras ocultas de los hsien o los humanos. ¿Cómo pueden tener estas criaturas el valor de decidir los destinos de otros?

**Sobre los hou-chi:** Delicada es la flor que se abre a merced del viento del oeste. Los hou-chi parecen demasiado alejados de las preocupaciones de los mortales, demasiado preocupados por sus propios asuntos como guardianes de la naturaleza. Esa podría ser su perdición.

**Sobre los komuko:** Los komuko cuentan con muchas bendiciones. Comprenden los conceptos de deseo y propiedad, humildad y orgullo. Son los mejores de todos nosotros, y todos deseamos seguir su camino.

**Sobre los suijen:** Los suijen a menudo intentan hacernos cargar con lo más pesado de sus complicadas tramas. Afortunadamente, para nosotros estas son tan transparentes como el río de una montaña helada.

**Sobre fu hsi:** Las serpientes urden historias interesantes, incluso a pesar de ser tan largas. Sin embargo, sus consejos matrimoniales se basan demasiado a menudo en la lógica y no en la pasión. Esto nos parece una paradoja.

**Sobre los hanumen:** ¡Esos monitos impacientes sí que saben lo que es vivir! Su risa y su entusiasmo por las Diez Mil Cosas son un ejemplo para todos nosotros.

**Sobre los heng po:** Los heng po son verdaderamente listos. Son aliados valiosos para buscar objetos y personas perdidos. Sin embargo, les gusta demasiado estirar la verdad.

**Sobre los nyan:** Esos gatos no se preocupan verdaderamente por nadie más que por sí mismos. Su pasión es encomiable, pero deben aprender el delicado arte de la sutileza.

**Sobre los tanuki:** Algunos Shinma dicen que nosotros somos hoscós. Les recomendaría que fuesen a hablar con los tanuki. Por lo menos nosotros tenemos los modales suficientes como para respetar a los demás. Los tanuki realmente no sienten respeto por nadie.

**Sobre los waigoren:** He oído historias de que algunos miembros de la Estirpe desean apasionadamente igualarnos. ¿Seremos sus amigos o sus rivales? Antes o después lo sabremos.

*“Estoy seguro de que algún día atravesarás las múltiples puertas del entendimiento como la lluvia a través de los pétalos de loto, pero por el momento debes pagar la apuesta que has perdido”*



# Hou=chi

Los pacíficos y contemplativos hou-chi son amantes de la naturaleza. Muchas de estas fuerzas menores del Yang son maestros y guardianes de la vida. Todos veneran al este, a la primavera, al color verde, al bien y a la renovación. Un gran número de hou-chi trabajan en el Ministerio de la Madera (Lin Fu), mientras que otros son guardianes de reservas naturales y bosques e incluso humildes jardineros en invernaderos.

Aunque suelen ser gentiles y tranquilos, los hou-chi se enfurecen cuando los humanos o los shen dañan sus protectorados. Rara vez se muestran a favor del desarrollo urbanístico en nombre del progreso. No renuncian a la violencia cuando es necesario defender a la gente y los lugares que vigilan. Al mismo tiempo, los hou-chi comprenden que nada dura para siempre. La muerte y la mutabilidad son parte del ciclo natural de renovación. La imposición gubernamental es un anatema para ellos, pero consideran aceptables los resultados a menudo catastróficos de terremotos, inundaciones y tormentas.

Los hou-chi se encuentran en íntima armonía con las necesidades de animales, plantas y árboles. Están especialmente cerca de los hirayanu, más que otros kamuii. A menudo son mentores y patrones de otros shen y son más tolerantes con los errores de los hirayanu que los chu-ih-yu, por ejemplo. Un hou-chi normalmente tomará partido por un hirayanu en una discusión pública, incluso si en realidad no está de acuerdo con este. Más tarde, en privado puede que regañe más severamente al shien animal.

Los hsien-tsu de este kwannon-jin son imposibles de tener encerrados en casa. Siempre quieren salir a jugar con sus mascotas o a observar insectos. La mayoría poseen un vínculo distintivo con los animales, e intentan convencer a sus padres para quedarse con todos los animales extraviados que encuentran. Las familias de agricultores con hijos chu-ih-yu notan que tienen buenas cosechas y que sus tierras son extraordinariamente fértiles. A los miembros jóvenes de este kwannon-jin les

encanta ir de excursión, escalar árboles o practicar cualquier tipo de deporte que les mantenga fuera de casa. No suelen ser buenos en juegos de estrategia como el ajedrez o el mah jongg.

Los hsien-jin hou-chi suelen tener los dedos pulgares de color verde. Sus casas están llenas de plantas en flor, y probablemente tengan también algunos animales. Aprecian la intimidad, pero normalmente están dispuestos a acoger a visitantes kamuii o hirayanu que quieran aprender sobre los placeres de la vida al aire libre. Algunos hou-chi poseen conocimientos sobre los hengeyokai, o espíritus de la naturaleza, y están dispuestos a compartir estos conocimientos si uno se dirige a ellos con respeto.

Un sorprendente número de hou-chi siguen los caminos de los campesinos Wu Hsien. Para estos hsien, salvaguardar la naturaleza y el medio ambiente es mucho más importante que buscar la iluminación o enfrentarse a otros shen. Unos pocos hou-chi prestan atención a las vidas de los mortales y pasan a formar parte de los Xian Mu. A algunos les atrae la idea de hacer de la naturaleza un sitio ordenado, y siguen a los Li Shen.

**Apariencia:** Bajo su forma wani, el color de la piel de los hou-chi va desde el esmeralda hasta el marrón más rico. Su pelo es negro, y sus ojos normalmente tienen una especie de luz verde. La mayoría son altos y delgados, con brazos y piernas largos y pelo suelto. De todas formas prefieren los vestidos simples, preferiblemente de materiales naturales como la seda, el algodón o el lino en bruto. Bajo el efecto de la máscara de Shintai, la piel del hou-chi se endurece y se vuelve brillante, como caoba fina y luminiscente. Su voz se hace grave y sonora. Sus brazos y piernas se estiran, proporcionando al hou-chi altura y alcance. Los ojos profundos de avellana relucen con fuego verde sobre los enemigos, y el aire crujе con aroma de las hojas tras una lluvia fuerte.

**Fortuna:** Madera.

**Suerte:** Todos los hou-chi comprenden la belleza y el goce de la vida, incluso entre las plantas y los animales. Cuando intenten ayudar a una planta o animal heridos, incluyendo a los hirayanu bajo sus formas animales, los hou-chi podrán hacer una tirada de Carisma + Empatía con dificultad 4 para aliviar el dolor y el sufrimiento. El efecto evidente es que el paciente tiene una penalización por daño menos en sus acciones por cada tirada con éxito del hou-chi. Esta habilidad resulta muy útil en los contactos con los engeyokai con ciertos espíritus de la





naturaleza.

**Maldición:** Los hou-chi enferman con facilidad al apartarles de la naturaleza. Suelen evitar las grandes ciudades y los centros industriales. Cuando el deber les obliga a visitar ese tipo de lugares, los hou-chi suelen estar nerviosos y distraídos. Todas sus tiradas de Astucia tienen un +1 a la dificultad en semejantes situaciones.

**Poderes Wani:** La armonía de los hou-chi con la madera les permite absorber automáticamente tantos niveles de daño como su Resistencia cuando se les ataque con armas de madera (bates, bastones, palos bo, etc.).

**Conceptos:** Botánico, naturista, cultivador de árboles, veterinario, biólogo.

**Méritos y Defectos:** Olvidadizo, Magnetismo Animal.

### Esteriotipos

Desde las raíces de un ciprés, Quon Park susurra palabras que ayudan al crecimiento y la recepción.

**Sobre los chu-ih-yu:** Son los guerreros más fuertes, con espadas afiladas y mentes justas, pero cuidado con la escarcha de sus palabras, porque puede helar un corazón sensible.

**Sobre los chu jung:** La pasión de los hu jung por todas las formas de vida es encomiables, tanto como sus afiladas percepciones, pero cuando se enfurecen pueden hacer retroceder a los imprudentes.

**Sobre los komuko:** Estos kamuii, los más sabios de todos, comprenden verdaderamente los ciclos de la naturaleza. ¡Deberían pasar más tiempo saboreando los placeres de la primavera!

**Sobre los sui jen:** Los sui jen son locos. Se precipitan en busca de todo aquello que es oscuro, sin darse cuenta de que están dando la espalda a la luz.

**Sobre los fu hsi:** Sabios sobre todos los demás hirayanu, los fu hsi tienen mucho que ofrecer. Sólo tenemos que prestar atención a sus suaves voces.

**Sobre los hanumen:** Saben poco sobre cómo nos reímos en secreto de sus piruetas desde nuestras ramas. Sin embargo, admitir esto sería desanimarles en su búsqueda de sabiduría.

**Sobre los heng po:** Como las ranas, los heng po nunca saben adonde saltar a cada momento. ¿Río arriba, en busca de iluminación, o río abajo, en busca de dolor?

**Sobre los nyan:** No se suele comprender bien a estos inteligentes gatos. Todos ellos poseen una gran belleza, y un gran amor por la vida y la risa. Ojalá otros pudiesen ver esto.

**Sobre los tanuki:** Estos hirayanu son sin duda los más dignos de confianza y resueltos de entre los Shinma. Si les ofreces tu amistad, te verás gratamente recompensado.

**Sobre los waigoren:** Nos preocupa el que los occidentales, sean parientes lejanos o no, puedan invadir nuestras tierras. ¿Saben cómo cuidar de nuestros bosques y nuestros animales? Lo más probable es que nos destruyan.

*“¿Qué es más hermoso, el grillo o el loto? Ambos conocen su función en el mundo, ya sea esta la de chirriar alegremente para alegrarnos o la de florecer y ofrecernos la bendición del color y el dulce aroma”*



# Komuko

Sabios y benévolos, los komuko son una combinación poderosa de justicia, misericordia y estabilidad. Al igual que la tierra, son sólidos y firmes. Sus corazones y mentes veneran al concepto de la centralidad, a todas las estaciones, al color amarillo y al equilibrio entre el Yin y el Yang. Muchos komuko trabajan como administradores en el Ministerio de la Tierra (Di Fu), o como protectores de minas y áreas montañosas.

La mayoría de los otros hsien se toman muy en serio los trabajos y las directrices de los komuko. Los elogios de estos kamuii son alentadores, y sus reprimendas son auténticamente tristes. Incluso el hanumen más insolente o el nyan más desdenguado se inclinan educadamente ante un komuko aleccionador. En contraste, los elogios públicos de los komuko hacen que un individuo aumente su estatus social a los ojos de los demás. Los komuko parecen sempiternamente alerta de todo lo que sucede a su alrededor, para bien o para mal. Esto se debe a sus agudos sentidos, así como a su deseo de hablar y escuchar a cualquiera, desde el más pobre de los pescadores humanos hasta el guerrero chuy-ih-yu más esplendoroso.

Por otro lado, escuchar no siempre equivale a comprender y tener empatía. Muchos komuko están tan alejados de los hechos cotidianos que no pueden ver el bosque a través de los árboles. Puede que escuchen atentamente a un Shinma inexperto en problemas y le propongan una solución que resulte imposible de llevar a cabo. Esto no quiere decir que los komuko sean insensibles, sino que son tan idealistas que tienen problemas para imaginarse la dureza de la vida cotidiana. Por ejemplo, si el tío Gan necesitase un barco de pesca nuevo, un komuko le animaría a comprar uno por todos los medios, sin darse cuenta de que tales vehículos cuestan mucho dinero.

Los hsien-tsu komuko son encantadores. Poseen una combinación de exuberancia y capricho juvenil con una gran dosis de pragmatismo y obediencia. Estos hsien son cariñosos y amables, aunque sinceros. No dicen a los mayores las cosas que estos quieren oír. Intentan contestar a las preguntas sincera, aunque educadamente. Los komuko jóvenes son

especialmente respetuosos con los mayores, tanto humanos como Shinma. A los padres humanos de estos hsien-tsu les resulta desconcertante el que sus hijos parezcan demasiado sabios para su corta edad, a pesar de ser niños perfectamente normales. Les gustan los deportes y los juegos de fuerza y resistencia.

Como hsien-jin, los komuko muestran los mismos rasgos de equilibrio. Son elegantes, sinceros y justos. Se ocupan de mantener las promesas y desempeñar las labores que han jurado llevar a cabo tal vez más que ningunos otros hsien. Un komuko que ha hecho un juramento hará todo lo posible por cumplirlo o morirá en el intento. Estos hsien se sienten igual de a gusto en una multitud que a solas con la tierra o en la cima de una montaña.

Los komuko están fuertemente involucrados en las sociedades de los Li Shen y los Xian Mo. Suelen suspirar y sacudir la cabeza al contemplar las acciones de los Yü, los Xian Mu y los Shu Shen. Muchos komuko se encuentran muy cerca de los Wu Hsien, y creen que su estilo de vida sencillo, dedicado a la tierra y a la gente del Reino Medio es un camino hacia la verdadera iluminación.

**Apariencia:** Bajo su forma wani, los miembros de este kwannon-jin tienen una piel de color entre rojo y marrón o ámbar oscuro, y brillantes ojos marrones. Los varones llevan una coleta larga y un gorro dorado, mientras que las hembras llevan trenzas con hermosas cofias cubiertas de broches y corchetes. Sea cual sea la forma en la que se encuentren, los komuko siempre suelen vestir costosas sedas bordadas, con predilección por el vestido tradicional, como las túnicas amarillas de dragón para la vida en la corte. Sólo los hsien más imponentes podrían pasar por alto a un komuko con la Máscara de Shintai. La tierra alrededor de los pies de este tiembla, y su carne brilla con luz dorada. Su autoritaria voz resuena y hace eco, y sus ojos relumbran como diamantes amarillos. El komuko parece aumentar el doble su altura, inclinándose sobre el desobediente como una montaña sobre una insignificante hormiga.

**Fortuna:** Tierra.

**Suerte:** Al ser criaturas de equilibrio, los komuko comprenden mejor los desequilibrios de





los demás. Tienen una bonificación de +2 a todas las tiradas de Shentao.

**Maldición:** Los komuko han olvidado hasta cierto punto la confrontación entre Yin y Yang, han perdido el contacto con las fuerzas negativas y positivas que a menudo dictan los destinos de otros hsien. Todas sus tiradas de Empatía tienen una dificultad de 8 cuando intentan comprender las opiniones más extremadas de otros hsien y simpatizar con ellos. Esta Maldición sólo excluye a los hanumen.

**Poderes Wani:** Los komuko no pueden sufrir daño al caerse o impactar con la tierra. Absorben automáticamente tantos niveles de daño como su Resistencia en estos casos. Pueden combinar este poder con una tirada de Destreza + Atletismo de dificultad 6 y saltar desde edificios de hasta tres pisos de alto, cayendo de pie sin hacerse daño.

**Conceptos:** Profesor olvidadizo, vagabundo iluminado, geólogo, escultor.

**Méritos y Defectos:** Ecos, Equilibrio perfecto.

### Esteriotipos

Bo Lien, venerado maestro, te habla con palabras que proceden del centro de todas las cosas:

**Sobre los chu-ih-yu:** Toda gran civilización tiene sus guerreros, y estos son los mejores de entre los Shinma. Si sus espadas estuviesen templadas con misericordia, nos complacerían.

**Sobre los chu jung:** Tienen corazones cálidos y mentes agudas, pero sus almas están afiladas con fuego destructor. Los chu jung deben tener cuidado para no consumirse en sus propias llamas.

**Sobre los hou-chi:** Son unánimes en cuanto a la naturaleza y los bosques. A veces es una pena que no piensen en nada más.

**Sobre los sui jen:** Agrí dulce es el agua de la verdad. Tal vez las lenguas afiladas de los sui jen contengan más de lo que creemos.

**Sobre los fu hsi:** Su sabiduría es un tesoro para todos los hsien. Sin embargo, contienen demasiado del mundo dentro de sí mismos. Tal vez deberían darse cuenta de ese peligro.

**Sobre los hanumen:** Aquellos que se ríen de los monos, se ríen de sí mismos. Todos somos monos a nuestra manera. Por lo tanto, normalmente es sabio el reír.

**Sobre los heng po:** ¿Has perdido tu baratija favorita? Entonces busca el consejo de los heng po. Pero ten cuidado de no perder nada más por el camino.

**Sobre los nyan:** No dejes que su pereza y descuido te lleven a desestimarlos. Como todos los gatos, encierran mil secretos.

**Sobre los tanuki:** Si te gustan las palabras amables, los tanuki carecen de ellas, pero si necesitas un guerrero, estos son soldados que no han fracasado en ninguna prueba.

**Sobre los waigoren:** Hace tiempo que sabemos de la Estirpe, y no les deseamos nada más que buena Fuerza de Voluntad. Si hay desequilibrio en sus corazones, tal vez podamos enseñarles el verdadero camino hacia la sabiduría.

*“Al igual que la tierra se sostiene bajo nuestros pies, nosotros también servimos como pilar de iluminación para nuestra gente. Todo entendimiento comienza con por tamizar la arena entre los dedos”*



# Suijen

(Suiyin)

Los Suijen son hábiles como cortesanos y arpías. Disfrutan de las virtudes aparentemente conflictivas de la intriga y la confianza, y también veneran a norte, al invierno y al color negro. Son las fuerzas de mayor Yin, y muchos trabajan en el Ministerio del Agua (Shui Fu). Los suijen son guardianes de todas las masas de agua y de aquellos mortales que se ganan la vida en mares y ríos.

Un suijen no ofrece su confianza fácilmente a nadie, pero una vez que lo hace, esta confianza nunca desaparece, incluso si esa misma persona traiciona al kamuii. La mayoría de los Shinma piensan que los suijen son turbios y crueles. En realidad sólo son extremadamente cautelosos en sus tratos con otros hsien o con los mortales. Muy pocas veces admiten los puntos positivos de los demás, y suelen ser rápidos en señalar faltas y errores. La lengua de un suijen es un arma destructiva, pero tan sutilmente afilada, que la víctima no suele darse cuenta de que ha sido herida hasta horas más tarde. Un suijen es capaz de pasar mucho tiempo averiguando cosas sobre un amigo o enemigo. Puede que en la superficie parezca áspero, pero lo que hace es cultivar su opinión cuidadosamente antes de obtener conclusiones.

Por desgracia, la mayoría de los Shinma desconfían de los suijen en general, y los ven como fuerzas de malignidad y oscuridad. Estos kamuii suelen involucrarse con facilidad en la controversia y la intriga, por muy inocentes que sean sus intenciones. No pueden resistirse a ser cotillas y a rumorear, lo cual suele enfadar a otros y provocarles rencor. Por supuesto, muchos de los secretos de los suijen son verdaderos, pero ¿qué hsien querría que otros supieran de sus encuentros con un Kuei-jin o con un occidental?

Los hsien-tsu suijen suelen ser educados, aunque fríos y formales. Si sus padres esperan de ellos un comportamiento correcto y una obediencia estricta a las reglas, estos Shinma prosperarán, pero si los crían en un

entorno caótico y enfermizo, se convertirán en un problema. Los jóvenes suijen suelen escuchar a escondidas y recoger rumores para utilizarlos más tarde contra sus padres mortales. Sin embargo, si sus padres les tratan bien, hasta estos fríos y calculadores bsien les recordarán más adelante con cariño.

Los hsien-jin suijen suelen pasar mucho tiempo con grupos de hsien, escuchando y observando todo lo que les rodea. Carecen de las habilidades de percepción de los chu jung, no siempre se dan cuenta de lo que sucede realmente, pero lo más probable es que siempre tengan los mejores trapos sucios sobre la política Shinma local. Los suijen se comportan entre sí con formalidad y cierto aire de sarcasmo. Con los demás se muestran educados, llegando a parecer gélidos.

A pesar de su actitud desdenosa y arrogante, muchos suijen han sorprendido a otros hsien convirtiéndose en compañeros realmente útiles.

Muchos suijen se sienten atraídos por los objetivos de los Li Shen y los Yü. Unos pocos siguen en secreto los ideales de los Xian Mun e incluso los Shuh Shen.

Prácticamente ninguno de ellos está relacionado con los Wu Hsien o los Xian Mo.

## Apariencia:

La mayoría de los suijen tienen ojos verdes, ámbar o azules y pelo negro azulado. Bajo su forma wani, la piel del suijen se vuelve escamosa y adopta un tinte azulado.

Tanto varones como hembras llevan el pelo largo y suelto, con toda clase de chucherías entre sus trenzas. Los suijen tienen hendiduras de agallas en el cuello, y tienen los dedos de manos y pies ligeramente palmeados, lo que les ayuda a la hora de nadar. A la mayoría de estos Shinma les gusta llevar perlas de todos los colores y tamaños. Los colores que más les gustan para la ropa son el verde esmeralda y el azul índigo. Cuando adoptan la Máscara de Shintai, aumentan de estatura, brillando con una luz de color azul





celeste. Sus escamas se acentúan, y a su alrededor empiezan a sonar las olas rompiéndose contra las rocas, al tiempo que aparece un aroma a sal marina en el aire.

**Fortuna:** Agua.

**Suerte:** Los suijen son extraordinarios nadadores, y tienen un +2 a cualquier tirada para nadar o llevar a cabo actividades físicas en el agua.

**Maldición:** Los Suijen no suelen preocuparse por las necesidades y sentimientos de los demás, por lo que a menudo se expresan con brutal honestidad. Deben superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para evitar decir lo que piensan, aunque moleste o hiera a otras personas.

**Poder Wani:** Los suijen pueden respirar bajo el agua igual que los humanos respiran aire. De la misma forma, no pueden ahogarse en el agua, aunque no son invulnerables a otros líquidos. No tienen penalizaciones a las tiradas de combate o Percepción en el agua.

**Conceptos:** Propietario de establecimientos de veraneo, asesor cortesano, buceador profesional, entrenador de natación.

**Méritos y Defectos:** Favor, Intolerancia.

## Esteriotipos

Con lengua de dragón, Jaw-long habla con sinceridad a todo el que escuche:

**Sobre los chu-ih-yu:** Son frágiles, y se romperán antes de poder doblarse. Es una pena que sus rígidas mentes sólo puedan evocar su autodestrucción.

**Sobre los chu-jung:** No se parecen a nosotros en nada. Tal vez sea esa la razón de que nos resulten a menudo intrigantes los señores de fuego.

**Sobre los hou-chi:** No paran de lloriquear y gruñir hablando de los misterios del mundo, de la misma forma que sus preciosos árboles crujen con el viento. Es patético.

**Sobre los komuko:** Saben manejar su poder, pero no parecen tener en cuenta a los demás en su viaje hacia el equilibrio.

**Sobre los fu hsi:** Las serpientes están siempre preparadas para atacar, incluso si llevan escamas enjovadas y hablan con palabras sabias.

**Sobre los hanumen:** Son un incordio en el mejor de los casos y una invitación al asesinato en el peor. Todos saldríamos beneficiados si esos diablillos tontos se fuesen.

**Sobre los heng po:** Esos parientes lejanos son útiles para ciertas cosas. Muchas veces nos han proporcionado información que no podíamos o no queríamos encontrar.

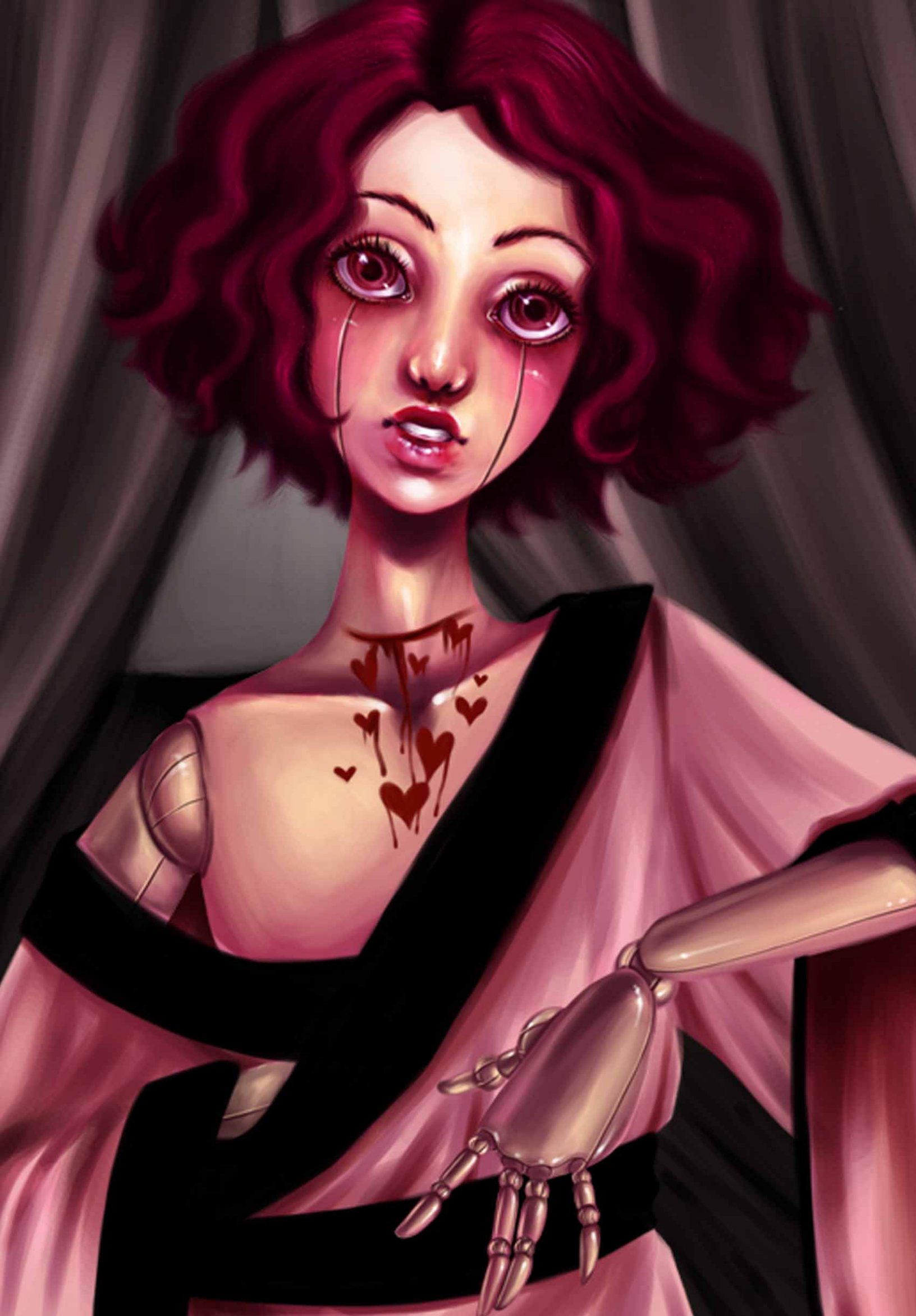
**Sobre los nyan:** Si se dirigiesen sigilosamente al infierno de aceite hirviendo derramaríamos pocas lágrimas. No dejan de aullar y dar alaridos. Son muy ruidosos.

**Sobre los tanuki:** Los tejones trabajan a cambio de poco y hacen un trabajo excelente. Ignora sus palabras insolentes y su temperamento violento: simplemente prefieren el miedo al amor. Eso es encomiable.

**Sobre los waigoren:** ¿Seres mágicos como nosotros, dices? ¿Los occidentales? Parece una oportunidad estupenda para utilizarlos, quiero decir, darles la bienvenida a nuestras tierras.

*“Es muy interesante el punto de vista que has adoptado respecto a este asunto. No sabía que estuvieses tan bien informado sobre el funcionamiento de la industria marítima. Por favor, sigue hablando y comparte tu sabiduría conmigo, ya que sé tan poco”*







# Capítulo Ocho: Inanimae

Antes del Interregno, cuando los Thuatha de Danaan y los Sidhe se fueron a Arcadia, el resto de Kithain quedaron desposeídos, frágiles a la banalidad.

Las hadas que se internaron en cuerpos humanos son hoy llamadas Changeling. Sin embargo, no todos los Feéricos entraron en cuerpos humanos. Muchos entraron en el agua, en árboles, en las rocas grabadas de runas que formaban sus círculos mágicos. Y allí perduraron.

A diferencia de los Changeling, estos Feéricos no han perdido apenas su poder, de hecho, la mayoría de las leyendas humanas encarnan a estos seres.

¿Cómo hicieron, pues, para perdurar a la Banalidad?

Encarnaron su esencia en Anclas: terrenos naturales, árboles, cañadas, rocas... y las impregnaron con su esencia y su alma.

De vez en cuando, de un trozo del árbol surge una mujer... o un trozo de la roca se desprende y tiene forma de hombre...

A veces los Naturae o Inanimae, como son llamados, extraen de su Ancla un trozo de material y a través de su poderosa magia lo convierten en seres parecidos a los humanos... aunque siempre guardando algo de su naturaleza.

Ese hombre de rostro severo, de pelo cano y piel grisácea. Ese que se sienta en el metro y hunde los bancos debido a que pesa como una roca. Esa mujer que es una musa cuando camina o la chica del pelo verde y los extraños tatuajes. Quién sabe cuál de ellos puede ser un Inanimae.

Los Inanimae son espíritus feéricos que se atan a si mismos a objetos inanimados en lugar de a cuerpos

humanos. La mayoría de Inanimae están vinculados a un elemento concreto: aire, tierra, fuego, agua y vida vegetal. La más nueva forma de Inanimae se vincula a representaciones no vivientes de la humanidad, como muñecas, marionetas y maniqués. Todos los Inanimae están divididos en diferentes Phyla (como Linajes) y se especializan en una "Hebra" (version Inanimae de Arte) particular.

Todos los Inanimae tienen un "Ancla", como una roca o un árbol, y estarán protegidos de la Banalidad mientras se mantengan con ella. Aquellos que aun tienen Anclas naturales son llamados "Gladelings", aquellos cuyas Anclas han sido alteradas por manos mortales (u otras) son llamados "Krofted". Los Gladelings y los Krofted tienen diferentes puntos de vista, como los Luminosos y Oscuros de los Kithain (la Estirpe).

Para poder dejar su Ancla (la cosa inanimada a la que está atado) un Inanimae debe ocultar su forma soñada en el semblante de un cuerpo mortal, llamado "Cáscara", o sucumbir a la Banalidad. Algunos Inanimae se vuelven muy hábiles en la creación de estas Cáscaras, y otros solo tienen algunos rasgos reconocibles como humanos en sus Cáscaras. Los Inanimae estan detallados en Inanimae: The Secret Way.

Los Phyla de los Inanimae presentados en este capítulo son:

- Glomios
- Kuberas
- Maniqués
- Ondinas
- Parosimias
- Solimondios



# GLOMIOS

(El Pueblo Robusto)

Dentro del sombrío Imperio de las Piedras, los glomios son aquellos que forjaron la más fuerte de las alianzas con la raza humana. La firmeza de estos pactos les sirvió bien, pues ayudó a su supervivencia en esta era de banal oscuridad. A medida que el mundo se vuelve más frío, el pueblo robusto adolece de haraganería, hasta el punto de quedar adormecido con el paso de los siglos, algo que sólo los glomios más viejos ven de forma patética.

En tiempos antiguos, los miembros de esta casta servían como emisarios y diplomáticos entre la auténtica nobleza del Gran Imperio de Piedra y otros tipos de espíritus, incluyendo la humanidad. El tamaño comparativamente pequeño de los glomios (pocos alcanzaban los tres metros de altura, incluso antes de la Ruptura) y su enérgico temperamento les convirtió en los perfectos mediadores para las dinastías más dispuestas. Además, en los primeros días del mundo, era costumbre que viajasen por los pasos con sus barcos de piedra mientras transportaban mensajes de una montaña a otra.

Ahora que casi todas las grandes montañas están dormidas (quizá por última vez), los glomios pasan los siglos como mejor pueden. Ya que son una raza profundamente contemplativa, la mayoría se muestra contento con pasar las décadas ejercitando su memoria y explorando las oscuras edades de Piedra que yacen tras el presente. El Reposo también atrae a estas criaturas. El Círculo de Cristal estima que en un siglo medio, un glomio pasa 80 años en Reposo, 18 años recordando, y dos relacionándose con otros seres igual o menos robustos. Incluso cuando están activos, muchos glomios sienten una profunda punzada de timidez que les empuja a la soledad. Se retiran a sus Anclas, a veces durante semanas enteras.

Pocas cosas son más apreciadas por el espíritu glomio que la tradición. De todas las razas inanimadas que permanecen en la Tierra, sólo ellos se han molestado

en realizar un estudio sistemático de la historia y el conocimiento del mundo de la carne. No hay nada malo en comprender la carne o responder al Enigma del Corazón (algo a lo que los glomios dan mucha importancia) mientras la tradición reconforte a estas lentas criaturas.

Y lentas es lo que son. Los glomios se muestran intencionados en todo lo que hacen. No entablan amistad con facilidad, mucho menos enamorarse (o romper una relación). Incluso cuando lo hacen, es el resultado de un mínimo de varios meses de cuidadosa y racional consideración. Una vez que toman una decisión, es igualmente difícil que se echen atrás (como les gusta decir, "una roca nunca cambia de parecer"). Muchos glomios existentes aún permanecen leales al recuerdo de un camarada que partió hacia la Tierra durante la Ruptura y nunca volvió.

Esta profunda reticencia a hacer cualquier cosa sin pensárselo dos veces no significa que el pueblo robusto carezca de emociones o sea una raza completamente racional. Cuando un glomio ama, lo hace no sólo a largo plazo, sino hasta el punto de la autodestrucción. Muchas anécdotas hablan de glomios que se enamoraron tan profundamente que sufrieron mutilaciones e incluso quedaron Deshechos por ayudar a su ser amado.

Cuando un glomio odia, lo hace con una aversión tan pura e implacable que su famosa placidez se convierte en una de las enemistades más peligrosas del mundo inanimado.

Un glomio en este estado desata una fuerza de tan inquebrantable furia que no cesará en su empeño por atacar con cualquier método a su disposición hasta que su oponente quede aplastado bajo sus pies.





**Apariencia:** La sutileza de crear una Cáscara humana es un concepto desconocido para los taciturnos e introspectivos glomios, que se consideran hospitalarios incluso cuando emplean la fisonomía de una forma humanoide. Son uniformemente grandes, con Cáscaras que no descienden del metro ochenta de altura y que llegan a superar los dos metros. Existen glomios aún más altos, pero su dificultad para moverse crece con su tamaño, así como la susceptibilidad ante la necesidad del Reposo. Estas Cáscaras tienden a tener rasgos faciales y otros detalles mejor o peor tallados en la piedra viva: aunque extraordinariamente sociales, los glomios son conocidos por formar rostros exquisitos que aparentan casi la misma delicadeza que los de carne. En forma de Cáscara, sus ojos son como los de una estatua, sin parpadear y sin pupilas. Aunque no usan "pelo" natural, los individuos que deseen parecer más humanos moldearán una textura equivalente sobre sus cabezas o utilizarán una peluca. La construcción siempre es muy robusta, con anchos hombros y gruesas articulaciones.

**Estilo de Vida:** La densidad natural de las Cáscaras glomias les obliga a Reposar durante periodos de tiempo mayores que el resto de las castas a fin de conservar Glamour. Cuando despiertan, cultivan relaciones con miembros de las otras cortes e incluso con los seres de carne, a veces pagando a los humanos con gemas a cambio de servir como mensajeros y compañeros (leyendo, jugando a juegos de mesa, y similares). Sus actividades preferidas incluyen diseñar y construir monumentos arquitectónicos y ampliar los sistemas de alcantarillado existentes, recabar información (con la que rellenar a mano sus libros de piedra), y cartearse unos con otros. Todos los glomios disfrutan oyendo rumores sobre lo que hacen sus compañeros de piedra en varias partes del mundo, y cualquier criatura que pueda proporcionarles esta información gozará de grandes posibilidades para ser tratado como amigo.

- Los **Infantiles** son extremadamente cuidadosos con el nuevo mundo en el que han despertado. Pasan gran parte de su tiempo analizando cuidadosamente su nuevo ambiente. A veces tienen dificultades en mantener una Cáscara por mucho tiempo.

- Los **Rebeldes** lo tienen más fácil a la hora de adaptarse a la configuración humana, y son las típicas figuras rocosas de hombros corpulentos y mandíbula cuadrada tan familiares para la mayoría de los Inanimae. Cada vez más rebeldes glomios han sido seducidos por la Artificialidad a fin de habitar en estatuas talladas por artistas humanos; estas Cáscaras son muy apreciadas entre los glomios por su suave analogía con la carne, una

## Estereotipos

**Sobre los Kuberas:** Su obsesión por las riquezas materiales y los placeres físicos será su perdición.

**Sobre los Ondinas:** Un pueblo amigable.

**Sobre los Parosimias:** Caprichosos e irresponsables. No son dignos de nuestra confianza.

**Sobre los Solimondios:** Aunque afirman ser nuestros aliados, son frívolos y peligrosos. No confiamos en ellos.

**Sobre los Maniqués:** Sus costumbres nos resultan inquietantes. En muchos aspectos, son más extraños que las Estirpes, pues no son ni Inanimae ni de carne... sino algo intermedio.

**Sobre las Estirpes:** Tenemos más en común con estos trolls que con muchos Inanimae. Quizá deberíamos forjar una alianza con su linaie.

cualidad que sólo los artistas rizófitos más refinados pueden duplicar. Estos rebeldes artificiales, conocidos como "gólems", aún son una clara minoría dentro de la sociedad glomia, ya que los más serios consideran esta práctica como perjudicial para la inteligencia.

- Los **Gruñones** pasan gran parte de su tiempo buscando glomios infantiles (y otros Inanimae infantiles) para asegurarse de que saben cuidarse. Sabios en las costumbres del mundo moderno, son los que gozan de mayor probabilidad en mantener contactos con otros feéricos aparte de los Inanimae.

**Afinidad:** Petros.

## Privilegios

- **Fuerza de Piedra:** Todos los glomios obtienen dos Niveles de Salud adicionales, dos niveles de Magullado, y dos puntos de Fuerza en la creación del personaje, aunque esto eleve el Rasgo por encima de 5. Esta habilidad funciona todo el tiempo, incluso en presencia de los mortales.

- **Inmunidad:** Los glomios son inmunes a los efectos de todos los venenos y enfermedades.

## Flaquezas

- **Peso de Piedra:** Incluso en sus formas de Cáscara, los glomios son extremadamente pesados. El peso exacto queda a discreción del Narrador, aunque no es raro que exceda los 500 kilos.

*"Disculpe por salir tan de repente, pero me temo que los seres de carne han comenzado a realizar restauraciones en mi zona de construcción.  
Tendré que acercarme y verificar su trabajo"*



# KUBERAS

(Dríadas, Ninfas)

Desde los primeros días del mundo, los kuberass se han interesado por la prosperidad y el incremento de riquezas materiales, ya sea en forma de abundantes cosechas o depósitos de minerales. Desde la invención del dinero, han vuelto sus atenciones hacia el mercado de divisas, la lotería, los juegos de azar, y los concursos de televisión como forma de multiplicar no sólo sus propias riquezas sino también las del mundo que les rodea.

Los kuberass son un pueblo alegre y gregario que disfruta compartiendo sus dones con aquellos que consideran "merecedores" de los mismos. También son aficionados a las bromas mientras ninguna se realice a su costa. Cuando ocurre, pierden con rapidez el sentido del humor. Pueden ser muy festivos, pero también orgullosos.

A nivel mundial, son famosos por su búsqueda y abundancia de comodidades materiales. Gozan de un amor natural y desinhibido por el mundo sensual que pocos Inanimae pueden experimentar o incluso entender. Para ellos, el valor de algo no queda determinado por su precio o significado, sino por cómo se presta a la producción del placer. Con la excepción de los individuos de mente más abierta, pocos kuberass admiten que el mundo es algo más de lo que se percibe con los labios, las orejas, las caderas, y el estómago de sus Cáscaras.

Por esta razón, los otros Inanimae los consideran superficiales, ya que creen que están desperdiciando sus yo Clamorosos en una cadena insignificante de conquistas románticas, muebles caros, y exquisitas viandas que no pueden disfrutar. Aún así, algo en su modo de vida les proporciona el talento natural para generar Glamour a través del gasto de Glamour, y por ello sus servicios como agentes de bolsa, mediadores, prestamistas, y mercaderes de Glamour siempre está en demanda.

Como miembros del Imperio de las Semillas, casi todos los kuberass son naturales, aunque no permiten que esto interfiera con sus satisfacciones. Se

entremezclan libremente con los seres de carne y con frecuencia se comportan de forma engreída.

**Apariencia:** Los kuberass pueden poseer cualquier estructura de color y huesos, pero son fáciles de reconocer por sus orejas, que son universalmente estrechas y alargadas, en particular sobre los lóbulos. Aunque pueden exhibir cualquier corpulencia (especialmente en su juventud), la mayoría tiende hacia una graciosa rechonchez bastante erótica, especialmente en torno al abdomen. Dicha rechonchez aumenta con

la edad, y es muy apreciada entre los kuberass como marca de consecución (en

realidad es un signo de que la hinchada Cáscara está recuperando su naturaleza vegetal, convirtiéndose en un árbol). Todos adoran los adornos personales y tenderán a lucir peinados a la última moda, joyas muy caras, y ropas de marca. La mayoría también es experta en el uso de los cosméticos.

**Estilo de Vida:** Los kuberass pasan más tiempo entre los mortales y las Estirpes que con otros Inanimae. Disfrutan con todos los placeres sensuales y a menudo encuentran empleo en las industrias mortales que satisfacen sus deseos. No es raro encontrar a un kuberass trabajando en la industria del entretenimiento adulto.

- Los **Infantiles** pueden ser un poco aburridos en su forma natural, pero disfrutan con el baile y las reuniones sociales. Están colmados de vida y excitación ante su recién descubierto mundo. Estos espíritus pasan gran parte de su tiempo entremezclándose con los seres de carne, promoviendo juegos sensuales como la elaboración de vinos, el arte culinario, y, en general, llevando una vida glamorosa.

- Los **Rebeldes** son un pueblo gregario y confiado, muy dado a los comentarios sarcásticos. Anhelan por encima de todo los alimentos caros y las ropas de marca, hasta el punto de suplir estos apetitos a través de cualquier argucia criminal o empresarial. Les gusta bailar y realizar acrobacias.

- Los **Gruñones** son el pegamento que mantiene los extensos bosques kuberass unidos. Están completamente arraigados, de ahí que permanezcan en las cercanías de sus árboles donde pueden interferir de lejos en los asuntos de los demás. Muchos simplemente pasan las estaciones contando y recontando sus bienes.





**Afinidad:** Verdage.

## Privilegios

• **Mentes Fértiles:** Los kuberan son capaces de incrementar la fertilidad o productividad de cualquier empresa, ya sea en la maternidad o en el mercado de divisas, mientras no sean ellos los principales beneficiarios de la iniciativa. La magnitud de este poder, que puede convertir un capital mínimo en una considerable fortuna, o una parcela de tierra insignificante en un exuberante jardín, lleva a otros feéricos a la creencia de que el espíritu verde del dinero es hijo de los kuberan. Todo lo que tocan se convierte en oro, a veces literalmente: semillas, boletos de lotería, cuentas bancarias, comida cruda, tierra, u órganos generativos.

Los efectos exactos de esta habilidad quedan en manos del Narrador, quien tiene plena libertad para exigir un coste de Glamour ante ciertos resultados.

• **Fulgor:** Ya que los kuberan han dedicado gran parte de sus vidas a conseguir lo que desean sin inhibiciones, tienden a poseer un aura de indulgencia satisfecha, algo parecido al aire de complacencia de las estrellas de cine, las supermodelos, y los millonarios. A un nivel inconsciente, esta aura denota placer para todo aquel que repare en el kuberan, dando al espectador vía libre para la seducción. Por desgracia, el Fulgor también dificulta que puedan desprenderse de la atención indebida, al preguntarse la gente si han visto al misterioso extranjero en algún otro lugar.

Los kuberan ganan +2 dados en todas las tiradas que impliquen algún tipo de actividad social.

## Esteriotipos

**Sobre los Glomios:** Son lentos y voluminosos. No entienden el gozo y la excitación del mundo de la carne.

**Sobre los Ondinas:** Un pueblo frío y sensual. Es una pena que siempre sufran tanto en este mundo.

**Sobre los Parosimias:** Comprenden el gozo de la libertad... quizá más que cualquiera de nosotros.

**Sobre los Solimondios:** Bestias peligrosas. Son nuestros enemigos más mortales.

**Sobre los Maniqués:** Extrañas criaturas. Parecen tristes... como si hubiesen perdido algo.

**Sobre las Estirpes:** Siempre agradecen nuestra compañía y disfrutamos mucho de la suya. Los sátiros, especialmente, parecen sentir afinidad por nosotros.

## Flaquezas

• **Contar:** Los números fascinan y desconciertan a los kuberan. Cuando tienen ante ellos algo cuantificable (coches en un aparcamiento, alubias en un tazón, hojas en un árbol, recuadros en una acera) y nada mejor que hacer, se pasarán el tiempo contando. Esta fascinación crece en el mundo mortal; los infantiles son casi inmunes al deseo de contar pero los gruñones son peligrosamente susceptibles. Por esta razón, los kuberan más ancianos emplean al menos un contable encantado para mantener la cuenta de todo lo cuantificable en sus territorios. Cuando el deseo de contar se hace insoportable, el kuberan le pregunta al contable, y éste le proporciona la cuenta.

*“El mundo es un lugar nuevo y maravilloso...  
hay tantos placeres que experimentar...”*



# MANIQUÍES

(Juguetes, Muñecos)

En la Era Moderna, los maniquíes son la casta inanimada más numerosa de todas las supervivientes. Incluso el conservativo Círculo de Cristal estima que hay varios miles de maniquíes despiertos en sólo en Concordia, y tal vez hasta diez veces más en Europa. Los investigadores menos concienzudos sitúan que el número es mucho más alto, y algunos tipos paranoicos creen encontrarse ante una superpoblación que excede a la de los seres vivos.

Independientemente de su número exacto los maniquíes se las han ingeniado para infiltrarse casi en todos los asuntos del mundo material. Sin embargo, sus motivaciones y objetivos concretos son desconocidos. Están firmemente del lado de los artificiales y buscan inculcar sus formas de pensar en los otros Inanimae. Por lo demás, existen muchas teorías sobre sus intenciones para con el mundo de la carne, pero sólo son eso; teorías.

A diferencia de los otros Inanimae, los maniquíes son difíciles de estereotipar. En muchos aspectos son la más "humana" de las castas, aunque siempre hay notables diferencias. Muchos dedican gran parte de su tiempo explorando dichas diferencias. Sin importar las veces que lo intenten, siempre habrá algo ligeramente extraño en su apariencia y comportamiento. Los mortales sólo podrán detectar esta diferencia a un nivel subconsciente, pero es más que suficiente para poder encajar en su entorno, cosa que parece desear la mayoría.

**Apariencia:** Hasta hace poco, las Cáscaras de los maniquíes eran moldeadas sin excepción para que encajasen en la escala de la belleza humana. Los modelos típicos son más altos que la media humana (tanto la versión masculina como femenina alcanza el metro ochenta de altura) y siempre son delgados y angulares en su constitución. Los rasgos faciales tienden a una elegante blancura que los más ingenuos pueden confundir con belleza, aunque exista una cierta fascinación ante la visión de un maniquí en su estado natural.

Aunque la mayoría de los maniquíes toman la forma de auténticos maniquíes de almacén, muchos de ellos habitan juguetes y otros objetos con aspecto humano.

**Estilo de Vida:** El gran número de maniquíes les ha permitido propagarse más allá de sus dominios originales en los grandes almacenes, y prosperan entre seres de carne como los tenderos, los eruditos, los escoltas profesionales, y miembros de más de un centenar de ocupaciones.

**Afinidad:** Ninguna.





### Esteretotipos

**Sobre los Glomios:** Son demasiado lentos... es mejor dejarles de lado.

**Sobre los Kuberas:** Esta raza promete. Gozan de un entusiasmo por la vida que el resto de los Inanimae no puede igualar.

**Sobre los Ondinas:** No fueron hechos para caminar por tierra seca. ¿Por qué están aquí?

**Sobre los Parosimias:** Irresponsables e informales.

**Sobre los Solimondios:** Son los destructores, aunque también los creadores. Del fuego y la destrucción, nace la nueva vida.

**Sobre las Estirpes:** Nos mantenemos al margen de ellos ya que temen lo que no comprenden. Están perdidos en su paradigma medieval y, por ello, no pueden entendernos.

*“¿Por qué me miras así? Soy una criatura del Ensueño igual que tú”*



# ONDINAS

(Coleccionistas de Corazones, Nereidas)

Criaturas fluidas y caprichosas, las ondinas son seres obsesivos e introvertidos que hablan mucho sin explicar nada. Son los hijos pensativos de los espejos y los secretos, artesanos de máscaras insondables y telarañas de engaño. Su belleza es tanto salvaje como ilógica, torpe aunque intocable como pez fuera del agua.

De todos los Inanimae, la casta de las ondinas es la que muestra mayor interés en los Enigmas del Corazón y otras cuestiones del alma humana. Algunos dicen que esa es la razón de que los reyes y las reinas los expulsaran fuera del mar, que caminar por tierra seca como los seres de carne les ayudaría a comprender sus secretos, y quizá, a la larga devolver sus almas al Imperio de las Lágrimas. Otros, más crueles, menos poéticos o ambas cosas, dudan de que unas entidades tan grandes como los Avernos se preocupen de algo tan absurdo como el "alma", y en cambio argumentan que las ondinas fueron exiliadas de las aguas como castigo por sus debilidades y costumbres engañosas.

La verdad, ni que decir tiene, depende del oyente. Los Avernos no hablan con voces terrenales y las ondinas prefieren no decir nada sobre ellos. Lo que sí está claro es que habitan ahora en tierra, y ese entorno tan seco es un constante quebradero de cabeza para ellos.

Todas las ondinas muestran algún tipo de minusvalía, un recordatorio constante de que la tierra seca no es su ambiente natural. Para la mayoría, se manifiesta como una dificultad a la hora de andar; una cadera torcida, un asma grave, o la ineludible sensación de que cada paso que recorran en tierra es tan doloroso como andar sobre cuchillas o tan precario como caminar sobre cáscaras de huevo.

**Apariencia:** Cuando visten una Cáscara, las ondinas adquieren un aspecto casi humano excepto para los más observadores. Las únicas marcas distintivas son la tristeza universal, los ojos obsesivos, y la perceptible dificultad para andar. Por supuesto, estos rasgos no son exclusivos de los coleccionistas de corazones, que a veces se rodean de pistas falsas para evitar atraer una atención indebida. Tras la máscara, están compuestos de agua teñida, y por ello, tienden a relucir y enturbiarse como una pintura de acuarela húmeda. Su coloración puede estar formada por cualquier combinación imaginable, pero prefieren tonos fríos y al pastel. Tienden a una pronunciada delgadez, hasta el punto de alcanzar la "desnutrición" a ojos de los seres de carne.

**Estilo de Vida:** Estas criaturas pasan gran parte de su tiempo en compañía de su propia raza y raras veces buscan a otros. No obstante, sienten una profunda fascinación por el mundo de la carne que a menudo se sobrepone a su inherente timidez y les incita a aventurarse por el mundo.

- Los **Infantiles** son las ondinas más tímidas y sólo en muy raras circunstancias dejan la compañía de su propia raza.

- Los **Rebeldes** a esta "edad" la curiosidad de una ondina comienza a doblegar su timidez natural. Con frecuencia es su interés por la naturaleza de la humanidad lo que provoca que se aventure por el mundo. Tales cuestiones (como qué es el alma, y si de verdad existe el amor verdadero) abruma a la ondina mientras busca respuestas a los Enigmas del Corazón.

- Los **Gruñones** la mayoría de las ondinas que han alcanzado esta edad llegan a la conclusión de que no existen respuestas para los Enigmas del Corazón. A menudo, aquellos que llegan tan lejos deciden volver a recluirse en sus Anclas.

**Afinidad:** Aquis.

## Privilegios

- **Forma Acuosa:** Las ondinas pueden deslizarse por aberturas muy pequeñas adquiriendo forma líquida, aunque siguen siendo vulnerables a los ataques físicos. Su uso no cuesta Glamour, pero los cambios sólo duran lo bastante para que puedan deslizarse por una grieta u otra abertura (o sea, que son incapaces de permanecer en esa forma). Esta habilidad no puede usarse en presencia de los mortales.

- **Canción de Sirena:** La mayoría de las ondinas poseen una hermosa voz cantarina y pueden hechizar a otros seres con ella. Cualquiera que se encuentre a distancia de audición de una y la oiga cantar se verá afectado. La ondina debe realizar una tirada de Manipulación + Interpretación (dificultad 7). Todo aquel a su alcance quedará a merced de su voluntad durante una hora por cada éxito obtenido. Las víctimas pueden realizar una tirada de Fuerza de Voluntad para liberarse de sus efectos. Aquellos que no lo consigan serán susceptibles a las sugerencias de la ondina (sean cuáles sean), mientras no incluyan un componente suicida o entren en



conflicto con las creencias del personaje.

Esta habilidad puede usarse en todo momento, incluso en presencia de los mortales.

## Flaquezas

- **Lesiones:** Las ondinas no están hechas para caminar por tierra y todas ellas cargan con un estigma debido a ello, una incapacidad permanente y con frecuencia muy dolorosa. Puede ser una apreciable cojera, un asma perjudicial, heridas abiertas que no sanan, tejidos cicatrizados, etc. Cualquier cosa que el jugador conciba será admisible, siempre que sea aprobada por el Narrador.

## Esteriotipos

**Sobre los Glomios:** Fuertes, poderosos, y lentos. Son los más sabios de nuestra raza.

**Sobre los Kuberas:** Criaturas bellas, aunque demasiado absortas.

**Sobre los Parosimias:** Bailan en el cielo y entre nosotros. Si pudieran estarse quietos un momento habría mucho que aprender de ellos.

**Sobre los Solimondios:** Nos destruirían si les diéramos la oportunidad. Viven única y exclusivamente para la destrucción.

**Sobre los Maniqués:** Son extraños e inescrutables. Evitan tanto a nuestra raza como a las Estirpes.

**Sobre las Estirpes:** Quizá les evitamos porque codiciamos sus cuerpos de carne. Son un recordatorio constante de que no pertenecemos a este mundo.

*“Te eché de menos. El tiempo pasa con mucha rapidez: ¿acaso el mundo envejece o simplemente nos movemos más rápido? ¿Cómo te ha ido?”*



# PAROSIMIAS

(Sprites, Silfos, Silbar)

Nobles vagabundos, maestros del acertijo, y vengadores, los parosimias llevan la verdad escondida en sus mangas y cambian de Cáscara tan a menudo como el viento cambia de dirección. Las bandas supervivientes son las últimas Anclas importantes que mantienen los vestigios del Imperio de los Cielos atados a la Tierra. Sin su ejemplo de fuerza y actividades civilizadas, los innumerables olores y las neblinas del aire se disolverían en una absoluta anarquía.

Aquellos que recuerdan a los parosimias en los días jóvenes del mundo saben que debido a que estos espíritus voladores son ahora responsables de fortalecer la casta del aire, las batallas en el cielo se han vuelto muy austeras. En una era más benévola, los parosimias se contaban entre los menos preocupados de todos los feéricos por las cuestiones de peso como el honor o el código de caballería. Más bien, se interesaban exclusivamente en cosas como los frívolos placeres del razonamiento, la discusión intelectual, y los parloteos por su propia seguridad. Junto con los pooka y otros feéricos de igual condición, se contaban entre los mejores y más prodigiosos mentirosos jamás creados, con la habilidad de desconcertar al sabio y fascinar al tonto siempre que se inclinaban a intentarlo con seres más pesados.

A pesar de que ahora los parosimias cargan con el peso de doblegar la algarabía general de la atmósfera, aún les encanta hablar. No obstante, su infinita verbosidad tiende a servir como herramienta de negociación con otras criaturas del Ensueño en su constante búsqueda por forjar alianzas que demuestren ser lo bastante fuertes para devolver al Cielo su antigua armonía.

Los parosimias vagan por todas las extensiones del mundo, aunque raras veces permanecen en una ciudad o señorío changeling por más de un año mortal.

La reclusión de cualquier tipo (ya sea física u ocupacional) les causa irritación y tormento. Aquellos que se presentan voluntarios para servir de embajadores entre las razas más pesadas se ven en la obligación de tomarse unas improvisadas vacaciones o terminar frágiles y banales por culpa de la frustración.

En general, el conflicto en vías de desarrollo no tuvo ningún significado para estas sutiles criaturas, ya que no se lo tomaron más en serio de lo que se toman todo lo demás. En cualquier momento dado, un número considerable de parosimias cambia indiscriminadamente de una modalidad a otra intentando mantener una posición neutral entre la Naturalidad y la Artificialidad.

La mayoría de los parosimias que se preocupan más por la Batalla por el Cielo son acérrimos defensores de la Naturalidad, argumentando (quizá acertadamente) que la locura que contamina las mentes y desvía la atención de la Corte del Viento es un síntoma de los esfuerzos de la humanidad por moldear la atmósfera. Estos espíritus exhiben los extraños gustos de su casta, eligiendo las brisas montañosas más limpias como Cáscaras y sufriendo los electos banales tanto de la contaminación como del contagio artificial. Las castas caballerescas del Aire derivan exclusivamente de estos tradicionalistas.

Los verdaderos parosimias artificiales son muy raros, apenas consiguiendo entre todos llenar el aula de una clase. Son embaucadores, mentirosos, y buscaproblemas que se deleitan presentándose como honrados consejeros y emisarios naturales, y que usan la confianza en su charada para avivar el caos. El daño que tales criaturas pueden causar es bien conocido, razón por la cual muchos gobernantes sabios o conservadores vigilan muy de cerca a los parosimias naturales más benignos ante la primera señal de contagio o comportamiento errático.

**Apariencia:** En su estado natural, los auténticos silbar son invisibles, aunque los especímenes más corrompidos serán aparentes debido a la neblina o miasma enfermiza que impregna sus malsanas Cáscaras.





Aquellos parosimias que quieran asumir el riesgo de la contaminación pueden revelarse a otros espíritus feéricos como “esculturas” más o menos sólidas de neblina.

Todos los miembros del antiguo Imperio de los Cielos pueden identificarse unos a otros a simple vista, ya que sus aparatos sensoriales están sintonizados a los niveles más enrarecidos de luz y opacidad.

**Estilo de Vida:** Estas criaturas pasan gran parte de su tiempo en compañía de su propia raza y raras veces buscan a otros. No obstante, sienten una profunda fascinación por el mundo de la carne que a menudo se sobrepone a su inherente timidez y les incita a aventurarse por el mundo.

- Los **Infantiles** para estos feéricos, el mundo es un lugar enorme que vale la pena explorar. No permiten que nada se interponga en el camino de la exploración.

- Los **Rebeldes** estos feéricos tienden a ser un poco más sabios y precavidos que sus semejantes más jóvenes. A menudo sirven como mensajeros para las otras castas.

- Los **Gruñones** la exploración toma un nuevo significado para aquellos que han habitado mucho tiempo el mundo de la carne. Los gruñones buscan el verdadero significado del mundo que les rodea y cómo relatarlo.

**Afinidad:** Stratus.

## Privilegios

- **Cáscaras Vaporosas:** Cualquier parosimia puede disolver su Cáscara a voluntad y asumir forma vaporosa gastando un punto de Glamour. En este estado, gana la capacidad de escurrirse por pequeñas aberturas o grietas y la inmunidad a los ataques físicos. Su uso cuesta un punto de Glamour por cada turno que se mantenga.

Esta habilidad no puede usarse en presencia de los mortales.

## Estereotipos

**Sobre los Glomios:** Seres pesados. No comprenden el significado de la libertad.

**Sobre los Kuberas:** Grandes amantes y sensualistas.

**Sobre los Ondinas:** Son la fuente de la vida.

**Sobre los Solimondios:** Comprenden la libertad como nosotros, pero son mucho más destructivos. Quizá algún día puedan volver al redil.

**Sobre los Maniqués:** Se mueven en su propio mundo y no forman parte del nuestro.

**Sobre las Estirpes:** Son tan curiosos sobre nuestra raza como nosotros lo somos sobre la suya. Resulta extraño que criaturas feéricas adquieran voluntariamente las limitaciones de la carne.

- **Volar:** Los parosimias pueden levitar y volar, moviéndose hasta cinco veces más rápido de lo normal. Su uso cuesta un punto de Glamour por escena (u hora).

Esta habilidad está sujeta a los peligros habituales del vuelo quimérico en presencia de los mortales, y se corre el riesgo de ser desviado a un lugar aleatorio del Ensueño.

## Flaquezas

- **Parlanchines:** Los parosimias no pueden dejar de hablar. Incluso cuando son forzados físicamente a callarse, su impulso incontrolable de llenar el mundo con sonidos les hace armar ruido con los pies para desesperación de los presentes. Su incesante verbosidad encuentra una mejor salida en las discusiones con los enemigos del Cielo que en los rumores o la especulación metafísica.

*“Espero volver a ver al resto de tu familia...  
¡Un momento! Oigo la llamada del viento... Debo irme”*



# SOLIMONDIOS

(Salamandras)

Los solimondios son los hijos adoptivos de la luz y del fuego, acérrimos enemigos de la insensatez y la gandulería. El sol es su padre y la llama que arde en el corazón de los volcanes su madre. Antaño, fueron los orgullosos guerreros del Imperio de las Llamas, pero tras su derrocamiento, pocos de sus hijos han conseguido recordar sus nombres.

Según las historias, los propios solimondios causaron la caída de la Corte del Fuego en el amanecer del mundo, pues se contaban entre aquellos espíritus que cometieron el pecado de enamorarse de la carne. Impulsados por esta imprudente pasión por la humanidad, estas traicioneras criaturas pasaron sus intemporales días vigilando en secreto a los pequeños seres de carne, estudiando las labores de sus extraños y asombrosos corazones de la misma forma en que las personas estudian los hábitos más triviales de sus seres amados.

Pero no pudieron esconderse para siempre, pues la sutileza no era uno de sus puntos fuertes. Con el paso de los días, los observadores se revelaron a los seres de carne uno por uno, mostrándoles el funcionamiento secreto del fuego y su poder de metamorfosis. Al hacerlo, condenaron al mundo inanimado a la esclavitud, pues los humanos no tardaron en domesticar las llamas para su uso práctico.

Todo lo que se necesita saber sobre la esencia de los solimondios puede encontrarse en esa única exhibición de lujuria, magnánima generosidad, y estúpida (aunque inocente) impetuosidad. Fue una de las castas más nobles de todas, y esa nobleza les condujo a desencadenar involuntariamente el conflicto en vías de desarrollo y a separarse del mundo inanimado para el resto de la eternidad.

Mientras la carne realizaba sus primeros experimentos con el poder del fuego en sus manos, los imperios inanimados no tuvieron más elección que apartar sus rostros de las traicioneras llamas que habían devorado a las semillas, hervido al agua, y convertido a las piedras en instrumentos para la explotación de su propia raza. Todos los Inanimae, naturales y artificiales por igual, conocen el horror de la guerra, y el único posible castigo por sus inadvertidas acciones fue la excomunión.

Así fue cómo las llamas fueron expulsadas de la Naturalidad, su sello roto, y sus hijos dispersos. Las Cáscaras de llama natural fueron metódicamente cazadas y extinguidas del mundo. Sólo aquellos fuegos al servicio de los procesos artificiales quedaron protegidos por su propia desnaturalidad, pero desde entonces han permanecido callados y pasando de una forma a otra sin conseguir despertar.

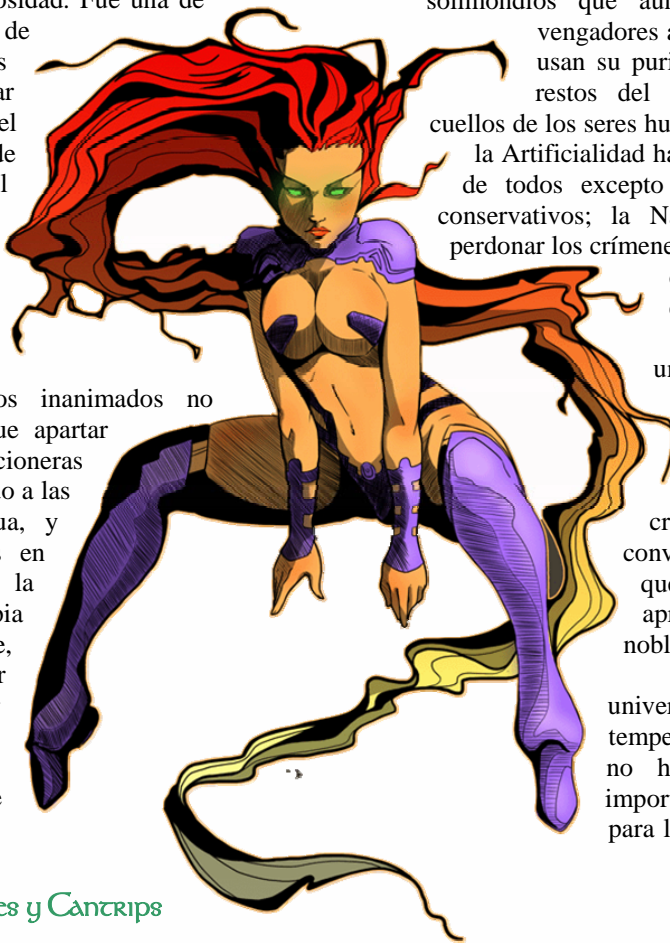
En la plenitud del tiempo, sólo los solimondios y los escasos espíritus del fuego permanecieron en las tierras inexploradas por las manos humanas. Fugitivos y parias sin corte propia, vagaron por la cara del mundo bendecida por el sol, fundando su propio consejo y persiguiendo sus propias búsquedas hasta donde sus pasiones les llevasen.

Aunque, hoy, las llamas aún sienten la vieja atracción por la carne, siglos de persecución y guerra han minado su generosidad hacia los Inanimae que fueron rehechos por la voluntad humana y ahora habitan dentro de la Artificialidad. No muy dados a sofocar sus verdaderas convicciones, los solimondios miran a su alrededor y ven un mundo donde los humanos han sido esclavizados por los espíritus que moldearon para encajar en sus propios deseos, y el horror que sienten mientras observan a sus amados mortales esclavizados por los muñecos y otros trastos viejos les incita a una furia explosiva.

Con muy pocas excepciones, todos los solimondios que aún caminan por el mundo son vengadores apasionados de la Naturalidad, que usan su purificante sabiduría para limpiar los restos del estrangulamiento que rodea los cuellos de los seres humanos. Su dedicación en consumir la Artificialidad ha redimido a estos guerreros a ojos de todos excepto de los gruñones más viejos y conservativos; la Naturalidad ha tenido tiempo de perdonar los crímenes de la corte ardiente, ahora que es demasiado tarde para que tenga un efecto apreciativo.

Si los solimondios no fueran una casta de personalidad espiritual excepcional, no habrían sobrevivido a los siglos de excomunión. No obstante, se cuentan entre las más refinadas creaciones del Ensueño, convirtiéndolos en dignos ejemplos de que incluso los sidhe pueden aprender parte de los secretos de la nobleza.

Los solimondios son universalmente atrevidos, francos, y temperamentales. Dicen lo que piensan, no hablan cuando no tienen nada importante que decir, y poseen un don para los gestos poéticos que raras veces





exhiben. Cuando alguno se muestra entusiasmado por algo (cualquier cosa, sin importar lo trivial o mundano que sea) dicho entusiasmo resulta contagioso, propagando energía de su espíritu como ramas de roble crepitando en una hoguera.

Su palabra es su vínculo más sagrado, hasta el punto de que el simple acto de contar una mentira les duele terriblemente. La verdad les resulta más fácil y encuentran mucha dificultad en reconocer otra cosa.

El Arte del Recuerdo nunca ha sido el punto fuerte de los solimondios, y raras veces son capaces de conservar sus recuerdos más allá de un puñado de años antes de extinguirse. Incluso a corto plazo, no tienen cabida para momentos triviales o conocimientos que no persistan de eras pasadas; los hechos de menor medida son demasiado lánguidos para unas mentes tan ardientes y casi siempre son consumidos por un amor apasionado, una furia extrema, y una fuerza de voluntad intemporal extraída de sus propios espíritus.

**Apariencia:** Las Cáscaras solimondias tienden a una constitución alta y atlética que les caracterizaba antiguamente como los "guerreros del fuego". Con la excepción de los especímenes más corruptos, son musculosos y elegantes, bañados con una luz interior que denota su buena salud. Su pelo tiende a fluir naturalmente, cayendo en ondulantes cascadas o sobresaliendo en punta. El tono de piel más preferido es el rojizo, muy ardiente y oscuro en individuos robustos que dispongan de una buena reserva de Glamour, y de color pálido y apagado en aquellos enfermos por la Banalidad. Todos los solimondios son fáciles de distinguir por el hecho de radiar calor en todo momento (más perceptible en ambientes fríos) y de poseer un brillo ardiente en los ojos.

**Estilo de Vida:** Estos huérfanos del Imperio del Fuego visten Cáscaras en breves pero intensos periodos de tiempo, extinguiéndose literalmente en un puñado de años antes de verse forzados a encontrar una nueva fuente natural a la que amoldarse. Mientras tanto, se entretienen en la Tierra realizando varias búsquedas y cruzadas personales. En ciertos aspectos, los solimondios aún recuerdan la tarea establecida antes de que la Llama purificara el mundo a través de la transformación, de ahí que se desplacen por los territorios de los feéricos en un incesante esfuerzo por precipitar un cambio radical. El tiempo ha inculcado la soledad en muchos de ellos, pero aún demuestran conservar un deje gregario en sus personalidades; muchos se han unido a las órdenes caballerescas de los changelings de carne o a otras comunidades más extrañas.

- Los **Infantiles** son llamas salvajes incontrolables. Son nuevos en el mundo y quieren experimentarlo todo a la vez. Existió un tiempo en que todos los solimondios pertenecían a la Naturalidad, pero ahora muchos se han unido a la Artificialidad. Los infantiles, más que cualquier otro, tienen mayor presencia entre los artificiales y se deleitan ante las oportunidades que ofrece.

*“Todo llega a su fin. Bajaré hasta la madriguera del humo parlante y nos extinguiremos mutuamente. Recuerda que te amo cuando nos veamos la próxima vez. Seré diferente, pero me reconocerás por mis ojos. No llores”*

## Estereotipos

**Sobre los Glomios:** Indigestos y sofocantes. Un glomio puede asfixiarte con horas de insustancial conversación.

**Sobre los Kuberas:** ¡Arded! ¡Arded! ¡Arded!

**Sobre los Ondinas:** Son los únicos a los que tememos ya que por sí solos pueden extinguirnos.

**Sobre los Parosimias:** Son como nosotros... comprenden nuestro deseo de libertad.

**Sobre los Maniquies:** Extrañas criaturas. Pueden ser divertidas, pero no como nosotros.

**Sobre las Estirpes:** Lo único que sabemos de ellos es que arden muy bien...

- Los **Rebeldes** son más comunes y constituyen el grueso de la cruzada de redención solimondia contra los artificiales. La mayoría de estos espíritus, de hecho, comienzan habitando llamas artificiales con cierta conexión al Glamour (chimeneas de cabañas, velas sagradas, fraguas tradicionales, llamas conmemorativas) pero terminan renegando de su modalidad artificial y convirtiéndose en campeones de la Naturalidad. La mayoría de los que experimentan una atracción especial hacia estas criaturas más débiles y frías, no pueden evitar sentirse responsables de su protección.

- Los **Gruñones** son mucho más conscientes del miedo y del odio que gran parte de las otras castas sienten por su raza. Algunos están comenzado a reprimir sus actividades en un intento por formar alianzas con los otros imperios.

**Afinidad:** Pyros.

## Privilegios

- **Claridad de Visión:** Una vez que un solimondio salte lo que quiere, no permite que nada se interponga en su camino. Resta 1 a la dificultad de todas las tiradas de Fuerza de Voluntad cuando alguno intente perseguir uno de sus objetivos.

- **Gota de Fuego:** Gastando un punto de Glamour todos los solimondios pueden liberar una gota de fuego. Normalmente es quimérico, pero puede ser fantástico (si el Inanimae ha Invocado la Fantasía). Las llamas infligen 6 dados de daño pero pueden aumentar en 2 dados por cada punto de Glamour adicional invertido.

## Flaquezas

- **Anillo de Verdad:** Los solimondios son incapaces de comprender el concepto de mentir. No solamente no pueden aprender la Habilidad de Subterfugio ni decir o reconocer mentiras, sino que si tratan conscientemente de manipular la verdad, deben de hacer una tirada de Glamour o adquirir 2 puntos temporales de Banalidad.



her!





# Capítulo Nueve:

## Adhene

No son Kithain. No han seguido el Camino del Changeling. No son los chiquillos bastardos de los Tuatha de Danaan. Una vez sirvieron a los Fomori en la Guerra de los Árboles. No tienen una mitad mortal. Tienen prohibido recorrer la Senda de Plata. Son los Adhene.

En Julio de 1999, un monstruo despertó de su sueño en el Norte de la India, conduciendo físicamente a sus chiquillos hasta él. Su nombre era Ravana. Muchos lo conocían como Ravnos. Era un Vampiro muy viejo. Era muy poderoso. Varios poderes sobrenaturales trataron de pararlo. La batalla comenzó dejando el mundo en caos cuando el Monstruo y sus chiquillos liberaron espíritus y magia en el mundo. Como puedes ver, hace mucho tiempo, Ravana hizo un pacto con la Corte Oscura permitiéndole invocar espíritus-sueño en la realidad. Varios grandes poderes intervinieron. La Tecnocracia envió bombas espirituales al área diezmando un millón de vidas y convirtiendo la tierra en carbón. Finalmente la Tecnocracia, los Ocultos, usaron satélites para redirigir luz solar a Ravana... y así regresaron los Adhene.

Los Adhene han regresado a la tierra por muchas razones. Algunos han venido a para darse cuenta que el plano mortal está atado para siempre a la miríada de reinos infinitos del Ensueño. Algunos han venido en búsquedas para sus amos oscuros. Algunos han venido a ofrecerse a las recientemente despertadas Cortes Blanca y Roja de los Fomori. No importa cómo, están aquí y, en parte, atrapados.

Los Adhene, a diferencia de los Daoine Maithe, no son inmortales. Los Adhene son simplemente muy longevos, aunque su vida media puede ser de eones. Como los Adhene no han tomado el Ritual del Camino del Changeling existen de varias maneras. Los Adhene pueden endurecer sus espíritus para que puedan sobrevivir en el Mundo de Otoño como Quimeras, pueden poseer a un mortal o pueden poseer a un mortal en sus sueños; todas estas habilidades sin necesidad de ayuda de sus Artes.

Como los Adhene no han tomado el Ritual del Camino del Changeling o el Ritual de Inanimae, sus Semblante Feerico no envejece. En su lugar tienen Aria que significa su estado psicologico-mental-emocional. El Aria son: Dionae (El Yo Base), Araimae (El Yo Racional) y Apolliae (El Yo Superior). El Aria también tiene Legados correspondientes y sigue una jerarquía, un Aria dominante, un Aria secundaria y el Aria más débil.

**Nota:** El Yo Superior no tiene nada que ver con la moralidad.

Las razas de Adhene presentadas en este capítulo son:

- Acheri
- Aónidas
- Fir Bholg
- Fuath
- Keremet
- Moirae
- Naraka



# Acheri

Los mitos de la India afirman que los acheri moran en las cimas de las montañas y que si no son aplacados, pueden generar epidemias. En otras zonas reciben nombres distintos: son los aerika en Grecia, los Ma-mo en el Tíbet, los Iamatsu de la Antigua Babilonia y los machaquera de la Amazonia brasileña. Estas criaturas han sido temidas a lo largo de toda la historia por su condición de retorcidas portadoras de enfermedades y corrupción, tanto físicas como espirituales. Los acheri afirman que se trata de prejuicios difamatorios, ya que aunque no niegan este papel en el mundo, realzan su importancia como mantenedores del orden natural. La enfermedad forma parte del equilibrio, ya que se trata de un método para eliminar los árboles muertos, y los acheri son unos simples funcionarios. La poda de los árboles hace que las nuevas ramas emerjan con más fuerza. De igual forma, cuando se les pregunta sobre sus motivaciones para extender la corrupción, afirman que la tentación es necesaria para resaltar la pureza. A pesar de sus justificaciones, la mayoría de estos Moradores desprecian cualquier forma de vida distinta a la suya, aunque existen ciertas excepciones a esta regla. Los miembros de este adhene ven a los acheri que no incrementan el dolor del mundo como unos traidores a la causa, aunque suelen ser castigados verbalmente. Después de todo esos “viles” sentimientos humanitarios representan otra clase de corrupción.

Los acheri comparten con los redcaps el honor de ser las hadas más odiadas tanto en el mundo diurno como en el Ensueño. Estos adhene nómadas han seguido las migraciones de la humanidad desde el inicio de sus días, por lo que tienen más conocimientos de los humanos y sus debilidades que el resto de Moradores. Hollaron la Tierra por primera vez en una época en la que las enfermedades no se asociaban a los virus y las bacterias, sino a las maldiciones y a los espíritus malvados. Pero los tiempos han cambiado, y los acheri con ellos. Incluso durante el Miririm, mantuvieron vigilada a la humanidad, dejando que su corrupción dejara marca en el progreso humano siempre que fuera posible. De hecho, hay casi tantos acheri entre los Evanescientes como aónidas, aunque estas últimas son mejor recibidas por la Estirpe. Aquellas hadas que dedican su existencia a preservar la vida ven a los acheri como abominaciones, por lo que muchos de ellas han intentado eliminar a los que permanecieron con vida tras el Tessarakonta. Tras su destierro, algunos acheri han continuado ejerciendo su papel en el orden cósmico, aunque otros se han dedicado a perseguir sus propios objetivos.

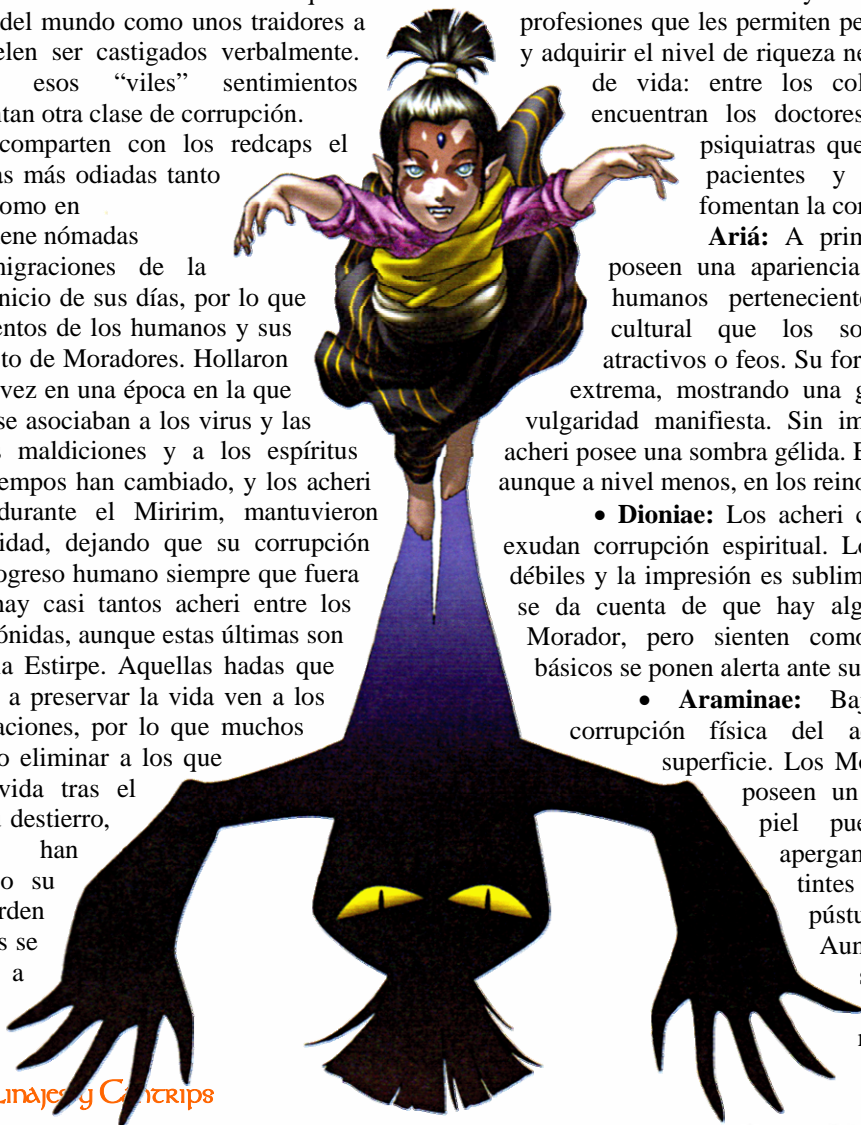
Unos pocos han canalizado sus esfuerzos a eliminar a los seres perversos del mundo a pesar de las burlas de los miembros de su propia raza. Debido a su papel como espíritus de corrupción, son especialmente sensibles a las tentaciones.

**Estilo de Vida:** Los acheri son criaturas de conductas extremas, pudiendo comportarse como remolinos de vida desatada o como hedonistas que disfrutan de las comodidades de la vida. Los primeros consideran que los segundos son unos diletantes que han olvidado su tarea sagrada de acotar el planeta. Los últimos creen que los primeros son deprimentes. Los acheri suelen ser unas criaturas solitarias, por lo que no entablan relaciones profundas (esto también es aplicable entre ellos). Su vida familiar es bastante parecida a un infierno, ya que estos Moradores suelen abusar de sus congéneres. Sin embargo, algunos de los miembros de esta raza pueden buscar compañía para saciar su sed de sensaciones. Muchos acheri, para pulir su imagen externa, suelen afirmar que son excepciones benignas a la regla que afirma que su raza es maligna por naturaleza. Los acheri evanescentes, habiéndose familiarizado con el mundo de los humanos en mayor medida, suelen adoptar profesiones que les permiten perpetuar su corrupción y adquirir el nivel de riqueza necesario para su estilo de vida: entre los colectivos favoritos se encuentran los doctores que no curan, los psiquiatras que vuelven locos a sus pacientes y los abogados que fomentan la corrupción.

**Ariá:** A primera vista los acheri poseen una apariencia similar a la de los humanos pertenecientes al primer grupo cultural que los soñaron. Pueden ser atractivos o feos. Su forma de vestir suele ser extrema, mostrando una gran elegancia o una vulgaridad manifiesta. Sin importar el Ariá, todo acheri posee una sombra gélida. Esto también es cierto, aunque a nivel menos, en los reinos diurnos.

• **Dioniae:** Los acheri con esta personalidad exudan corrupción espiritual. Los signos físicos son débiles y la impresión es subliminal. Mucha gente no se da cuenta de que hay algo excepcional en el Morador, pero sienten como sus instintos más básicos se ponen alerta ante su presencia.

• **Araminae:** Bajo esta forma, la corrupción física del acheri emerge a la superficie. Los Moradores en este Ariá poseen un aspecto extraño, su piel puede ser pálida y apergaminada o adquiere tintes rojizos y se llena de pústulas y ampollas. Aunque esta situación no suele tener consecuencias negativas en las





habilidades del Acheri, su Apariencia disminuye en 1 punto.

- **Apolliae:** En esta forma la sombra del acheri cubre su semblante feérico, transformándolo en una silueta oscura de ojos pálidos o rojizos. Los acheri en esta Ariá son reencarnaciones vivientes de la enfermedad y la corrupción, llegan a olvidar sus propios placeres y se dedican de forma exclusiva a su mezquina profesión (indicada a través del Legado dominante del Morador).

**Afinidad:** Actor o Hada.

## Privilegios

- **Plaga Nervosa:** Los acheri son maestros, aunque algunos llegan a afirmar que progenitores, de una quimera conocida como Plaga Nervosa. El Morador puede, gastando un punto de Glamour, separa su sombra del cuerpo para infectar al blanco con una potente enfermedad quimérica. Para conseguirlo debe realizar una tirada contra su Glamour actual (dificultad 6). La sombra cobre forma durante un turno por cada éxito obtenido y posee la velocidad y habilidades de combate del propio acheri. Cualquiera que sea tocado por ella cae presa de una enfermedad quimérica (a discreción del Narrador). El morador puede infectar un determinado blanco una vez por día. Además, puede invocar la Fantasía para crear enfermedades quiméricas especialmente virulentas en el mundo diurno, una sombría perspectiva ya que muchas de estas enfermedades carecen de cura conocida en él. La última ventaja de este poder es que hace que el Morador adquiera inmunidad extrema tanto a las enfermedades como al veneno.

- **Tentación:** Los acheri engloban tanto a la corrupción espiritual como física. Cuando asumen el papel de destructores o tentadores, intentan alejar a sus víctimas de sus ideales más valiosos. Por ello, cuando utilizan su astucia para alejar a alguien del camino de la virtud, los acheri añaden +1 a su reserva de dados de Carisma y Manipulación (+2 bajo el Ariá de Dioniae), incluso si ello hace que obtengan un Atributo temporal superior a 5. Este nivel no es real y no debe marcarse en la hoja de personaje, ya que sólo es útil para corromper. Los “virtuosos verdaderos” pueden reaccionar de forma adversa hacia el espíritu una vez conocen su verdadera naturaleza (-1 o más a todos los Atributos Sociales del acheri con respecto a esa persona). Esta clase de personas acaba convirtiéndose en blanco especialmente atractivo para estos moradores.

## Flaquezas

- **Rebote:** Las mayores víctimas de la influencia corruptora de los acheri son ellos mismos. Muchos cultivan sus vicios como si fueran lujosos vinos y tienen dificultades para llevar a cabo planes a largo plazo que no tengan que ver con sus placeres más básicos. Cada acheri debe optar por una adicción de alguna clase (comida,

## Esteriotipos

**Aónidas:** Hermosas hedonistas, tientan a los humanos para conseguir placer, y nos facilitan el trabajo.

**Fir-Bholg:** Fueron nuestros líderes durante el Tessarakonta. Si volvieran a alzarse con el liderazgo los seguiríamos, ya que en el pasado han demostrado que no son más inmunes a nuestra influencia que cualquier otra hada.

**Fuaths:** Inconsecuentes.

**Keremet:** Ten cuidado. Estos cadáveres andantes son inmunes a nuestras influencias. Han causado casi tantas muertes como nosotros, pero no obtienen placer del trabajo. Lástima.

**Moirae:** Hipócritas arrogantes. Sirven al destino a su manera y mejor harían en dejarnos servirle a la nuestra.

**Naraka:** “Tigre, tigre, brillo ardiente. Creado por la luz atómica del hombre”. “¡Ja!”. Los recordamos desde antaño, incluso a pesar de que ellos no se acuerdan. Se han convertido en criaturas portadoras de ciega destrucción en busca de reconstruir su pasado. Quizá les ayudaremos, quizá no...

**Changelings:** La carne en la que se envuelven puede protegerles de la Banalidad, pero no de nosotros. Están poco más iluminados que los humanos.

**Humanidad:** Nos crearon con sus sueños, los mataremos con los nuestros. No es nada personal, es ley de vida.

sexo, drogas...). Cuando se encuentra ante el objeto de sus deseos, debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para evitar dar rienda a sus instintos hasta saciarse. Cuando el acheri se encuentra bajo el Ariá Apolliae, la dificultad de la tirada se ve reducida en dos o más. Bajo este estado, su odio por dejarse llevar por la tentación puede ser doblemente perjudicial. Algunos acheri dejan de corromper, pero los más acéticos lo hacen con relucencia y se acaban castigando por su debilidad en orgías de autoflagelación y mutilación. Incluso aquellos acheri que dan rienda suelta a su decadencia suelen odiarse a sí mismos.

- **La Prohibición Escarlata:** Debido a su estado sagrado, los acheri nunca utilizarán sus Privilegios contra cualquiera que lleve puesta una prenda de ropa roja o un accesorio del mismo color (pequeñas cantidades de rojo mezcladas con otros colores no les afectarán). Los caballeros de la División Roja, debido a esta prohibición y a su pureza inherente, son blancos del odio acheri. Estos Moradores pueden utilizar otras Artes o acciones físicas contra cualquiera que utilice este color, pero no pueden quitarle la prenda roja. Esta Flaqueza finaliza en el momento en que la víctima se despoja de su prenda de vestir. Ponerse algo de este color una vez el Morador ha golpeado carece de efectos. Los acheri no suelen comentar esta flaqueza, por lo que no es demasiado conocida.

*“¿Atrás, sucio corruptor? Estoy decepcionado. Sólo buscaba hablar contigo y creía que estabas por encima de esos mezquinos prejuicios.”*



# Aónidas

La aónidas o “musas” afirman poseer un linaje similar al de los sátiros. Trazan su descendencia del Monte Olimpo, proclamando que son los hijos e hijas de Zeus, señor de los Dioses, y del titán Mnemosyne (o Memoria). Las aónidas son unas criaturas de gran erotismo y aman a los humanos de forma apasionada. Por desgracia, el amor y el odio se entremezclan en su interior en igual medida. “El Hades es menos fiero que una aónida despechada”. Estos Moradores pueden ser muy crueles en el juego del amor. Se ven atraídos por la creatividad humana como una polilla a una llama. Mientras que todas las criaturas del Ensueño necesitan Glamour para sobrevivir, las aónidas son adictas a las consecuencias que acompañan las epifanías que inspiran. Las musas unen su existencia a las vidas de los artistas que las rodean, creando nuevas obras de arte. Cuando los soñadores no se encuentran en mitad de un acto creativo, las musas dirigen la conversación hacia este campo. Se comportan como unas aficionadas crueles, criticando las inspiraciones de aquellos que les rodean. Pasan gran parte de su tiempo inspirando a los humanos y atacan a los que carecen de habilidad para crear. También son grandes artistas y la mayoría de ellas posee una forma de arte que tratan como su tótem personal, uniendo su sentido de identidad al proceso creativo. Estos adhene ven como poseedores, a aquellas musas que carecen de talentos artísticos propios, pero que inspiran estos dones a los mortales. Estos seres acaban teniendo un gran papel como señores y guardianes del Glamour.

Las aónidas acaban compartiendo las emociones con los Soñadores a los que inspiran. A veces los tratan como mascotas, comportándose de forma sumisa con ellos, pero manteniendo su identidad de superioridad. Las musas suelen asumir que los Soñadores serían unos seres inútiles sin ellas, ya que carecerían de inspiración, por lo que suelen sobrestimar su intervención en el proceso creativo. Los Soñadores influenciados por ellas acaban creyendo que serían incapaces de crear sin su presencia. Cuando una aónida y un Soñador se separan, el Soñador cae en un vacío creativo que dura hasta que se sobrepona al golpe emocional.

**Estilo de Vida:** Las aónidas conocen la cultura humana mejor que cualquier otro Morador. Frecuentaban el mundo mortal en los días anteriores al Miririm,

obsequiando a los videntes mortales con su presencia e inspirándoles en sus creaciones artísticas. Muchas aónidas recuerdan a los sátiros de los viejos días, cuando la vida estaba formada por canciones, bailes y sexo a las orillas del Mediterráneo. Pero hoy en día sólo les queda sumergirse en los corazones y loas mentes de los Soñadores. Inspiran y destruyen con mayor ahínco que la Estirpe. Una musa no es nada si no está inspirando a

alguien. A menudo crea lazos emocionales con los Soñadores, y esta relación puede catalizar un cambio de Ariá. Las aónidas pueden pertenecer a cualquiera de los dos sexos y la mayoría es bisexual. Sólo unas pocas poseen preferencia por un sexo para establecer relaciones románticas. Cuando una aónida está enamorada de alguna persona, suele adoptar forma humana para estar cerca del objeto de su deseo. El

Morador suele adoptar el aspecto físico de alguien atractivo para la víctima. Si el amante escogido por la aónida ya posee una pareja, la musa suele asumir su aspecto, entrando y saliendo en escena cuando el amante verdadero está fuera, creando grandes confusiones en este proceso.

**Ariá:** Aunque las musas trazan su línea hasta la antigua Grecia, suelen adoptar la imagen obtenida a partir de los deseos eróticos de cualquier soñador. Su complexión, altura, color de pelo y de ojos varían de forma considerable. Las aónidas suelen ser atractivas, y aunque no son tan hermosas

como aparentan, están versadas en el arte de la ilusión. Las togas y los vestidos griegos forman parte de su vestuario. Su apariencia exterior no suele cambiar de forma significativa con su Ariá, aunque acaba reflejándose en cambios menores en su vestuario, peinado o maquillaje. Las aónidas suelen vestir de forma elegante, aunque su expresión es desconcertante incluso con la actitud más calmada. Poseen una gracia y un gusto sutil inspirado en la belleza natural. Pocas criaturas del Ensueño tienen una apariencia tan humana como las aónidas, ya que incluso su semblante feérico puede pasar por mortal.

• **Dioniae:** Las musas no tienen competencia en la búsqueda del placer. En esta Ariá, la aónida puede ser despreocupada y sensual, buscando el placer por encima de todo o puede estar tan deprimida como el poeta trágico más inspirado. Las aónidas del primer grupo abrazan el





hedonismo. Las del segundo suelen ver el mundo como un lugar cruel y trágico. Esta Ariá, conocida también como Ariá Mnemé, por los dolorosos recuerdos involucrados, les impulsa a buscar sensaciones extremas. Las aónidas suelen asumir esta forma cuando son rechazadas por un amante o son “contrariadas” por cualquier otra situación.

- **Araminae:** Para una musa no todo es arte y amor. En este estado del día a día, la aónida suele ser más proclive a afrontar las necesidades mundanas que tienen que ver con sus galerías, el trato con agentes o la contabilidad. Debido a que la vida de las musas está surcada de remolinos de pasión, algunas disfrutan de la oportunidad que se les brinda de “aterrizar” por unos instantes. Las aónidas suelen entrar en esta Ariá cuando se les amenaza o se les daña, usándola como barrera contra sus propias debilidades.

- **Apolliae:** Bajo esta forma, la musa promueve tanto el amor como el arte desde el estado más sublime y abstracto. Por este motivo está más relacionada con el amor verdadero que con el deseo carnal, un estado en el que la musa otorga su iluminación en un acto de generosidad inspirado en el arte de las pasiones más puras.

**Afinidad:** Actor o Escena.

## Privilegios

- **Gracia de Calíope:** Las aónidas poseen un cierto talento para las manipulaciones sutiles. Incluso cuando no lo hacen de forma intencionada, su aspecto es siempre encantador, ganándose la amistad de todos los que les rodean. La Gracia de Calíope no radica en la belleza, sino en el uso controlado de las inspiraciones y en la sugestión de manipular los actos ajenos. Todas las aónidas añaden 2 puntos a su Manipulación o a su Carisma (a elección del jugador), incluso si esto les hace superar la puntuación de 5. Las aónidas no pueden pifiar tiradas relacionadas con la Persuasión o la Interpretación. Además, a diferencia de otros Moradores, las musas están exentas del Edicto de Plata.

- **Estrago de Adonis:** Este Privilegio otorga a las aónidas una gran ventaja para conseguir Glamour. Además de los métodos normales, pueden robar Glamour seduciendo a sus víctimas. Se requiere un abrazo apasionado para poder usar este Privilegio, ya sea un beso ardiente un beso ardiente o un acto sexual completo. Las aónidas no utilizan de forma automática este Privilegio con todos los que se relacionan, ya que el Estrago de adonis debe ser activado de forma consciente. La mayoría lo utilizan para “tomar un poco” cuando lo necesitan, pero con este Privilegio, pueden convertir la pasión en un arma. Estos Moradores suelen utilizar la Gracia de Calíope para atraer a sus enemigos y convertirlos en seres Banales e inútiles tras someterlos al Estrago de Adonis. Para ello, una vez que la musa ha seducido a su víctima, el jugador debe realizar una tirada de Manipulación + Subterfugio contra la Fuerza de Voluntad del blanco. La aónida roba un punto de

## Esteretipos

**Acheri:** Criaturas desagradables. No te acerques demasiado a ellas, podrías pillar algo.

**Fir-Bholg:** Brutos sucios. Deja que continúen pululando por los bosques para que no asusten a nuestros precioso Soñadores.

**Fuaths:** La magia y la sabiduría de estos Oscuros es fuerte, utiliza tus encantos para poner su poder a nuestra disposición.

**Keremet:** Son tan cínicos... No los queremos ver entre nuestros Soñadores.

**Moirae:** Las recordamos de los viejos tiempos, y nuestra rivalidad continúa vigente en la actualidad. Se consideran unas protectoras de la humanidad y pueden actuar con violencia cuando inspiramos a uno de sus elegidos. Desconfía de ellas: no están contentas con nosotras.

**Naraka:** Estos Moradores son temibles en combate, por lo que podrían ser muy útiles. Muéstrales respeto, ya que poseen habilidades de las que carecemos. Nunca sabemos cuándo podremos necesitar la ayuda de un brazo robusto. Hagas lo que hagas, no te enfrentes a ellos, si lo haces, no tendrás una vida larga.

**Changelings:** Algunos miembros de la Estirpe son útiles, otros son aburridos. Los sidhe tienen la llave del poder en la sociedad de los sueños y la Casa Fiona parece ser especialmente fácil de seducir. Recordamos a los sátiros, nuestros compañeros del pasado. Continúan recelando de nosotras, pero todo eso ocurrió hace mucho tiempo. Ahora los consideran como unos seres depravados en ves de cómo unos amantes inspirados. Los miembros de la Estirpe que representan una amenaza (como los redcaps y sus semejantes) deberían de ser vaciados de su poder creativo.

**Humanidad:** No seríamos nada sin ella. Ámala, inspírala, goza con su imaginación, pero nunca la temas. Al fin y al cabo, tan sólo son humanos.

Glamour por cada éxito, pero no puede incrementar su valor temporal de Glamour por encima de su valor permanente.

## Flaquezas

- **La Locura de Arachne:** Las aónidas no pueden soportar la humillación de admitir que alguien posee más talento artístico que ellas. Insisten en verse como los seres más creativos del Mundo de Otoño y del Ensueño. Si una de ellas escucha que alguien es mejor que ella en su disciplina artística principal, desafía al “principiante” a una competición para determinar quien es el mejor. La audiencia del duelo, si este se lleva a cabo en un escenario o en una galería, decide el ganador. Si la aónida pierde, desata su ira hasta las últimas consecuencias. El Morador hará todo lo que esté en sus manos para convertir la vida del desdichado artista (y la de los estúpidos jueces) en un pozo de miseria. Debido al incremento de esta Flaqueza en el Ensueño, las aónidas no pueden adquirir al Defecto Exceso de Confianza.

*“Inspiramos lo mejor que la humanidad puede ofrecer: amor y creatividad.  
¿Acaso existe alguien más importante que nosotras?”*



# Fir Bholg

Los fir-bholg, creados en los albores de una época mítica, fueron aplastados entre el martillo de los fomorianos y el yunque de los Tuatha dé Danaan. Arrojados a los reinos oscuros, se han convertido en una hoja afilada ansiosa por volver a hender su filo en los reinos de la carne. Estos seres, antiguos maestros de Irlanda y de los reinos marítimos olvidados, perdieron su lugar como gobernantes hace mucho tiempo. Pero la rueda del destino vuelve a girar y los fir-bholg luchan por reclamar su señorío de antaño. La mayoría de las hadas, aunque se muestran desconfiadas con este adhene, suelen verlo como un reflejo gris de sus ancestros. Los fir-bholg son espíritus de la naturaleza expertos en el conocimiento vegetal y animal, pero ignorantes de todo lo que esté relacionado con la civilización. Debido a su relación de enemistad con los Tuatha dé Danaan y con sus "descendientes" (los "sidhe y el resto de los changelings"), algunos de ellos sirven a los fomorianos con la esperanza de volver a reconquistar glorias pasadas. Otros siguen su propio código de honor, desconfiando de los Señores Oscuros.

Los fir-bholg, a través de todas sus penalidades, se han convertido en la raza más desarrollada de depredadores. Empujados por las Nieblas hacia un mundo extraño, se enfrentan a su destino con corazones de hierro y ánimos encendidos. El Ensueño y los reinos de la carne están situados en el borde de la Noche Eterna y los fir-bholg son los catalizadores de una nueva era. El nuevo ciclo ha hecho que la ignorancia y el miedo se adueñen del reino, por lo que los reyes-bestias están dispuestos a regresar para reclamar su gloria. Los fir-bholg, salvajes e incultos, llenan el hueco que se abre entre los fomorianos y los Tuatha dé Danaan, por lo que comparten rasgos de ambos. Estos Moradores están atrapados para siempre en su salvaje forma sobrenatural. Las plantas y los animales del reino de la carne reaccionan de forma extraña ante ellos, y las herramientas de los hombres se hacen a un lado ante las fuerzas que los gobiernan.

Pero a pesar de los cambios que los Reinos Oscuros han infligido sobre ellos, los fir-bholg recuerdan las glorias pasadas. Como primeros reyes verdaderos de Irlanda, se sienten atraídos por la poesía y el lenguaje. No han perdido el sentimiento de amor y lealtad, pero casi siempre se trata de amor y lealtad hacia ellos mismos. Son solitarios por naturaleza y prefieren vivir en lugares del mundo alejados de la confusa mezcla de las ciudades. A pesar de ello, estos neófitos del reino de la carne buscan la compañía de otros adhene, de changelings e incluso de Nunnehi. Pese a sus fieras palabras y a sus rudos juramentos, son

conscientes de que la Estirpe vive en un mundo compuesto mitad de carne y mitad de sueños, un mundo que nunca llegarán a comprender por completo. Sólo los fir-bholg más tozudos niegan que estos "changelings" poseen conocimientos que ansian. Estos Moradores suelen apoderarse de los cuerpos de los que han tenido un encuentro reciente con la muerte. A partir de este acto, el espíritu del fir-bholg toma forma y comienza a crecer.

**Estilo de Vida:** Los fir-bholg son portadores del caos. Aunque se ven a sí mismos como seres estables, el caos se desata a su alrededor, afectando las zonas que frecuentan. Sin embargo, cuando ocurre algo imposible, los fir-bholgs aparecen para ayudar a los sorprendidos supervivientes. Buscan lugares en los que los poderes de la naturaleza se hayan impuesto a los de la civilización.

**Ariá:** Ya sean machos o hembras, los fir-bholg poseen una presencia amenazadora. Altos e imponentes, se alzan como árboles despojados de hojas en el bosque. Poseen grandes cornamentas que cuidan con gran orgullo. Cuando no están desnudos (algo natural en su ambiente natal) visten con sencillas ropas fabricadas con pieles de animales y adornos.

- **Dioniae:** Los fir-bholg en esta Ariá se encuentran lo más cerca posible de su sangre fomoriana y sus instintos primitivos. Sus cornamentas son largas y afiladas y se enorgullecen de su naturaleza singular y de sus sacrificios. Las leyes (salvo sus tradiciones) no existen, a no ser que haya algo o alguien dispuesto a hacerlas cumplir. ¡Pobre del que se interponga entre un fir-bholg y el objeto de su deseo!

- **Araminae:** Esta Ariá hace que los fir-bholg establezcan una síntesis de instinto e intelecto. Poseen la paciencia, la reflexión y la persistencia necesaria para cumplir sus objetivos. Su cornamenta se alarga y ponen gran cuidado en su discurso, dotando cada palabra de significado, autoridad y gracia.

- **Apolliae:** Los fir-bholg en esta Ariá intentan ocultar algunos de sus aspectos más primitivos. Dirigen su atención a conocer cómo se hacen las cosas y cómo se organiza la gente. Las repercusiones de sus actos les persiguen, ocupando sus pensamientos.

**Afinidad:** Naturaleza o Hada.

## Privilegios

- **Aliento de Firchlis:** Los fir-bholg han aprendido a reconocer las sendas del paisaje mutable del Ensueño. Cada uno de estos Moradores se ve a sí mismo como un punto estable rodeado por olas de entropía. Alrededor de un fir-bholg "ocurren cosas": las plantas florecen en pleno invierno o mueren al cabo de minutos. No hay forma de detener el Aliento del Firchlis, pero el fir-bholg puede intentar controlarlo. Para





afectar los objetos del Ensueño, el Morador debe gastar un punto de Glamour y lanzar su Glamour actual (dificultad 8). Un éxito indica que el fir-bholg ha invocado el Firchiis sobre una zona. Los efectos varían desde el más pequeño (1 éxito, las orejas de un pooka crecen algo más, las hojas cambian de color) pasando por el más extraño (5 éxitos, aparecen enjambres de insectos o roedores quiméricos) hasta el verdaderamente terrorífico (5 éxitos, las Nieblas descienden en la zona circundante). El efecto de este Privilegio dura hasta que el fir-bholg abandona la zona o un minuto por cada éxito (lo que sea menor). La fuerza y la duración del efecto no se acumula con los usos sucesivos de este Privilegio. Los fir-bholg carecen de control directo sobre un efecto específico, esto depende del Narrador. El jugador puede realizar sugerencias que el Narrador puede adaptar.

Si el fir-bholg gasta puntos adicionales de Glamour puede trasladar los cambios al reino de la carne. Esto se consigue mediante una tirada de Glamour contra la Banalidad de la zona. El número de éxitos determina la importancia del efecto. En este caso, las consecuencias fluctúan desde una pequeña molestia (los coches no arrancan), pasando por cosas que ponen los pelos de punta (cae granizo de un cielo sin nubes) hasta lo realmente terrorífico (una grn tormenta aparece en un día soleado).

## Flaquezas

• **El Apetito de Eochaid:** Cada fir-bholg posee unos hábitos dietéticos especiales que suelen tener realción (aunque no siempre) con sus lazos fomorianos. El Morador debe comer cierto tipo de alimento crudo una vez a la semana, ya se trate de peces recién pescados, carroña, raíces de roble o agua de lluvia. Aunque puede alimentarse de otras cosas, debe tomar esta clase de comida para continuar existiendo. Si no puede acceder a ella pierde un punto de Resistencia por cada día que pase tras la primera semana. Además, debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para resistir el impulso de devorar la primera fuente de este alimento que encuentre. Cuando su Resistencia llega a 1, comienza a perder un nivel de Salud por día; en este estado hará todo lo posible para conseguir lo que necesita, llegando a robar a su jefe o asaltar a sus compañeros. Si su salud llega a Incapacitado, muere.

• **Sacrificio:** Estos hombres-bestias, antiguos señores de la humanidad, crearon potentes hechizos para incrementar su colección de sueños a través de sacrificios. Conforme pasaron los milenios, esta magia fue cayendo en el olvido, por lo que ahora deben realizar sacrificios para obtener el Glamour necesario. Sin este ritual, todas las tiradas que realicen en el Mundo de Otoño para conseguir Glamour poseen una dificultad de +3. Esta Flaqueza requiere que un soñador humano ofrezca al Morador un objeto de gran valor. El fir-bholg que recibe la ofrenda ceremonial debe realizar una tirada

## Esteriotipos

**Acheri:** Espíritus sucios que se esconden en las colinas. Pueden ayudarte a eliminar los indeseables de tus territorios, pero no dejes que su sombra se cruce en tu camino.

**Aónidas:** Tienen contacto con el reino de la carne. No les sigas el juego, a no ser que te ofrezcan algo tangible.

**Fuaths:** Bonitos rostros, horribles deformidades. Cuando regresen los maestros mataremos a la mayoría y dejaremos que el resto se ocupe del ganado. Hasta entonces debes mantenerte alerta, ya que son unos guerreros letales.

**Keremet:** Las Nieblas han bloqueado sus memorias, pero no las nuestras. Fueron servidores de los sidhe y traidores durante el Tessarakonta, estas horribles hadas son como el chucho que regresa para lamer sus vómitos. Las cazaremos en el Despertar de la misma forma que lo hacemos en los reinos oscuros.

**Moirae:** Su habilidad de contactar con Dan les convierte en enemigos peligrosos. El destino se ha interpuesto en nuestro camino en multitud de ocasiones. ¡Nunca más! Serían más sabias si se mantuvieran alejadas de nuestros pasos.

**Naraka:** Guerreros peligrosos y formidables, ellos y la Estirpe representan el mayor obstáculo en nuestro avance hacia el Ensueño Cercano y los reinos de la carne. Han cambiado demasiado en los últimos tiempos y ahora son imprevisibles.

**Changelings:** Criaturas extrañas y traicioneras. En ocasiones muestran semejanzas con los Tuatha de Danaan. Están atados al Mundo de Otoño y tal y como está escrito en los reinos de la carne, perecerán allí. Los Oscuros son algo más próximos a nosotros en el sentido de que sus ojos miran con avaricia los cambios futuros.

**Humanidad:** El cruel destino hizo que estos seres estúpidos tuvieran tanto poder sobre los hijos del Ensueño. Están ciegos ante el mundo que le rodea y luchan por proteger lo poco que tienen. A veces puedes encontrar aliados y apoyo entre ellos.

de Glamour (dificultad 6). Cada éxito anula la penalización de la Flaqueza durante una semana. El fir-bholg puede utilizar cualquier método para persuadir, obligar o intimidar a la persona que realiza el sacrificio, pero no puede hacer que dos sacrificios tengan efecto durante la misma semana. Las ofrendas posteriores eliminan los sacrificios preliminares tanto en efectividad como en duración.

La ofrenda puede ser una posesión querida, un animal o un humano. Si se trata de un objeto, éste debe consagrarse al fir-bholg y destruirse. Los humanos o animales sacrificados pueden destruirse o dedicarse al servicio del Morador. Tanto los animales como los humanos sacrificados no necesitan ser valiosos para el donante.

*“¿Acaso ha regresado la época de la lluvia ardiente? ¿Sangra el cielo y tiembla la tierra? El presente no es para ti, pequeña Estirpe. Abandona tu corte y acércate, te protegeré bajo mi cornamenta, mis manos te alimentarán y te enseñaré a sobrevivir al Largo Invierno”*



# Fuath

Los fuaths conforman una serie de especies oníricas compuestas por una amplia variedad de espíritus salvajes que han adquirido diversos aspectos por todo el mundo. En la tradición celta incluyen a los caoineag, los urisk, los glaistig, los glashtin. Son los deives de Lituania, los berchta o "destripadores de estómagos" de la mitología germánica y los chertovka rusos. Cada uno de ellos posee un rasgo animal (situado normalmente en la parte inferior de su cuerpo, pero a veces puede estar en su cabeza). A diferencia de los pooka, no pueden asumir una forma animal completa, pero al igual que los sátiros, el rasgo es permanente. A menudo poseen una forma de pensamiento más animal que humana, por lo que suelen evitar los grandes centros urbanos, y prefieren los reinos naturales como el Bosque o los ducados animales de Quox y Mux (aunque no suelen compartir el comportamiento frenético de los nativos de esa zona).

Los fuaths representan a las fuerzas de la naturaleza y son sus protectores, por lo que pueden comportarse de forma amable y protectora o sanguinaria y cruel. Estos Moradores son caprichosos y actúan de forma impredecible ante una determinada situación. No suelen olvidar fácilmente, y su capacidad para amar es casi tan ilimitada como el alcance de su odio. Es imposible encontrar un amigo más leal o un enemigo más implacable. Hay pocas experiencias más aterradoras que contemplar los ojos salvajes y las garras afiladas de los fuath en el bosque nocturno. Las viejas leyendas hablan sobre los fuaths que apacentaban el ganado y cuidaban de los niños enfermos, pero también mencionan su perversa pasión en seducir, ahogar y devorar a cualquiera que se acercara demasiado a sus estanques.

Sus atributos animales han llevado a muchos a especular acerca de una relación lejana con los sátiros. Si esto fuera cierto, estas semejanzas serían meramente físicas. Mientras que los sátiros se relacionan tanto con la naturaleza como con la civilización humana, los fuaths son criaturas salvajes. Las hembras son violentas y territoriales, guerreros formidables que utilizan sus habilidades para defender sus propios territorios en vez de arrebatar tierras ajenas. Esto también resulta cierto (aunque en menor medida) en el caso de los machos. Mientras que las hembras suelen ser espíritus gregarios que se encargan de la caza y de defender las fronteras tribales, los machos suelen ser más solitarios y están más interesados en los

secretos profundos de la naturaleza. Esto también ocurre en el mundo diurno, ya que las hembras fuaths han creado gran cantidad de grupos de apoyo que les ayudan a sobrevivir y a explorar los Reinos de Otoño, mientras que los machos sobreviven por sí mismos. Los machos pueden ser igual de peligrosos o amables que las hembras, pero sus cambios de personalidad no son tan abruptos.

**Estilo de Vida:** Los fuaths prefieren lugares naturales tanto en el Ensueño como en los Reinos de Otoño. Para ellos, las ciudades son grandes perversiones, agujeros muertos en el tapiz de la creación. El agua es el principal componente de sus vidas y muchos de sus rituales están unidos a ella.

**Ariá:** Cada fuath representa una dicotomía entre su naturaleza humana y animal, por lo que sus características físicas y mentales reflejan esta división. Ya posean las piernas de cabra de los glaistig, las patas de ciervo de los Baoban Sith, la cola de pez de los ceasg, los ojos de buho de los deives o el rostro de perro de los Pi Nereske; sus rasgos pertenecen a animales exiliados del mundo humano por los Tuatha de Danaan. Mas a pesar de la profundidad de su dicotomía física, ésta queda empujada por la de su psique.

• **Dioniae:** Los fuaths bajo esta forma reflejan sus instintos más primarios. En esta Aria manifiestan de forma visible su atributo animal, aunque algunos pueden intentar ocultarlo bajo sus ropas. En el aspecto emocional se comportan como si fueran animales, ya que sus instintos no se ven difuminados por su inteligencia humana. Los fuaths en este estado son extremadamente alegres, violentos y libres.

• **Araminae:** Esta Aria hace que el fuath asuma un comportamiento humano, aunque hay algo vagamente animal en ellos. La forma en la que caminan, hablan, o comen refleja vestigios de su verdadera naturaleza. De todas formas, pueden resultar atractivos para los humanos y se rumorea que utilizan esta forma para atraer a sus víctimas hacia la destrucción. Conforme la forma animal desaparece, también lo hace su naturaleza, por lo que el fuath acaba sumiéndose en un estado emocional más "humano". Por desgracia, pocos fuaths poseen la capacidad de apreciar esta porción de su psique, por lo que esta Aria es la menos favorecida. Algunos afirman que se sienten "enjaulados" en su forma humana.

A menudo acaban canalizando el odio que sienten por su propia naturaleza humana hacia la humanidad (y hacia los changelings) en general.





• **Apolliae:** Aunque no se diferencia demasiado con el Aria Dioniae en apariencia (el fuath conserva sus rasgos animales), este Aria reconcilia los extremos opuestos de la naturaleza animal y humana. Las pasiones animales y la inteligencia humana cooperan en esta forma, cristalizando en sofisticadas conductas de gobierno, astucia y estrategias militares propias de los generales más apasionados.

**Afinidad:** Naturaleza o Escena.

## Privilegios

• **Lengua Animal:** Los fuaths son seres capaces de comunicarse con todos los espíritus de la naturaleza. Sin embargo, en el Mundo de Otoño, esta habilidad se ve reducida. El fuath sólo puede conversar con animales, aunque este Privilegio se extiende a todos los animales mundanos sin necesidad de invocar la Fantasía. La clase de criatura a la que se dirijan define las limitaciones en la comunicación. Algunas pueden negarse a hablar con el Morador mientras que otras pueden no ser unos oradores notables. Esta habilidad también le otorga una bonificación de +1 a todas las tiradas de Carisma que tengan que ver con el inanimae elemental y el resto del naturae.

• **Naturaleza Animal:** Los fuaths poseen las habilidades de los animales con los que comparten rasgos físicos. Estas habilidades son muchas y variadas. Los fuaths acuáticos poseen importantes capacidades natatorias y la capacidad de respirar bajo el agua. Existen leyendas que hablan de la presencia de fuaths voladores en el Ensueño Profundo, aunque no se recuerda haber avistado a alguno en los Reinos Oníricos. Estos Moradores poseen la velocidad de los sátiros y pueden moverse 25 metros + el triple de su Destreza por turno en su medio ambiente nativo. Todos ellos poseen la robusta constitución de los sátiros, lo que hace que puedan añadir +1 a su Resistencia incluso si esto hace que aumente por encima de cinco. Además, estos depredadores poseen atributos animales afilados (ya sean colmillos, cuernos, garras o pezuñas) capaces de causar Fuerza + 1 de daño agravado.

## Flaquezas

• **La Locura de la Ménade:** Los fuaths, creados a partir de los instintos animales y de la predilección humana por la venganza, suelen sufrir ataques de locura. Éstos suelen ocurrir cuando el Morador se encuentra en una situación de vida o muerte, aunque otras

## Esteriotipos

**Acheri:** Estos portadores de enfermedades y de corrupción afirman que son una fuerza natural como cualquier otra. No te dejes engañar. Gozan con su trabajo y a diferencia de las fuerzas que afirman personificar, pueden caer destrozados bajo nuestras garras.

**Aónidas:** Criaturas apasionadas, debemos admirar mucho de ellas. Sin embargo, ten cuidado, ya que intentarán manipularte para que sirvas a sus propios fines.

**Fir-Bholg:** Bestias crueles y traicioneras. Nos traicionaron en los primeros tiempos del Miririm y todavía continúan asolando nuestras tierras.

**Keremet:** Estas sombras sucias y antinaturales son cadáveres que caminan por el Ensueño. Expúlsalos de nuestros bosques, pues su presencia es un mal presagio.

**Moirae:** Los moirae han de ser respetados, incluso si sus declaraciones son moleestamente crípticas a veces.

**Naraka:** Seres peligrosos, en especial en su encarnación actual. Todavía sabemos poco de estas criaturas.

**Changelings:** Los changelings son los descendientes de nuestros antiguos adversarios en la Guerra de los Árboles, pero no por ello son nuestros enemigos. A pesar de nuestras viejas enemistades, no son tan malos. Si alguno de ellos confía en ti, devuélvele tu confianza.

**Humanidad:** Odiosos y encantadores, amables, indiferentes y agresivos. Quizá sea adecuado pensar que éste fue el motivo por el que hadas tan distintas surgieron de sus sueños contradictorios. ¡Y dicen que somos caprichosos!

provocaciones también le pueden hacer saltar. Durante estos episodios, el fuath puede estar enfadado, atemorizado o exultante. Entra en un estado de trance y no puede parar de pelear hasta que derrote a todos sus enemigos o esté Incapacitado. Por desgracia, en este estado los fuaths son incapaces de distinguir entre amigos y enemigos (tirada de Percepción + Empatía de dificultad 8 para discernir entre amigos y enemigos en un combate determinado). Nunca atacarán a otro miembro de su propia raza en este ataque de locura. Para resistir el frenesí, la criatura debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad durante cada turno posterior al primero (dificultad 8). Cuando haya acumulado tantos éxitos como su Glamour permanente, puede abandonar este estado.

*“¿Tú te consideras como el depredador definitivo y te alimentas de los descendientes más débiles de tu especie? Acércate, seguro que un cazador como tú no debe tener miedo de mis garras.”*



# Keremet

Los keremet, seres suspendidos en el instante infinito que separa la vida de la muerte, no son hadas, sino humanos encantados que se adentraron en el Ensueño en el momento de su muerte. Los escogidos para este destino suelen ser (aunque no siempre) Soñadores o Familia. Muchos fueron famosos en vida por su piedad o su depravación, seres humanos propensos a las emociones extremas, que vieron cómo estas sensaciones les eran arrebatadas en el proceso que les dio nueva vida. Los keremet poseen diversos nombres alternativos a lo largo del mundo. Entre los más conocidos se encuentran los sri del Tíbet, los langsuir malayos o los nalet rusos. También se encuentran detrás de las leyendas de la Caza Salvaje. Estas sombras grises, carentes de un Dan en el Cielo, en el Infierno o en el Inframundo, atraviesan las sendas tenebrosas que comunican la vida y la muerte llevando a cabo oscuras misiones. Todavía existen discrepancias acerca de si esta existencia es una maldición o una bendición, discrepancias que alcanzan a los propios keremet.

Estos espíritus, poseídos por una sed sin límites, realizan actos extremos para poder experimentar las emociones más sencillas. Algunas de estas criaturas continúan con sus acciones de antaño, transformados en espíritus hambrientos celosos de aquellos seres que pueden experimentar sensaciones que les son negadas. Otros siguen una senda de redención, con la esperanza de poder pagar por sus pecados pasados y librarse de la rueda de la existencia. Los keremet buscan, por encima de todo, cierto sentido en su existencia, ya sea castigando a los retorcidos, actuando como guardianes de los muertos o llevando a cabo alguna tarea inacabada (esta última actitud pierde su significado cuando el keremet ata todos los cabos sueltos de su existencia anterior y no consigue escapar de su existencia). Algunos acaban abandonando la búsqueda de un sentido y dedican el resto de su existencia a obtener el máximo placer de su estado. Son estas criaturas las que infligen grandes sufrimientos a otros para conseguir una mínima recompensa emocional. De forma similar, ciertas sombras, dándose cuenta del valor de su existencia pasada, dedican su existencia a proteger las vidas de las hadas y los humanos.

Muchas de estas tristes y pesimistas criaturas albergan sentimientos de muerte, pero la misma voluntad que les impulsa a existir les convierte en unos grandes supervivientes. Por ello, muchos keremet buscan situaciones peligrosas con la esperanza de poner fin a su

existencia, pero cuando se encuentran en ellas, luchan como locos por sobrevivir. Los keremet intentan compensar esta falta de emociones estableciendo un código de honor, una lógica o unos deseos inflexibles. Por este motivo, su exagerado sentido del deber unido a su falta de emociones les ha convertido en herramientas útiles tanto para los fomorianos como para los sidhe. De hecho, los keremet que lucharon bajo la bandera fomoriana se acabaron convirtiendo en asesinos formidables. Los sidhe de ambas cortes crearon un círculo de nueve keremet por cada corte, conocido como los Portadores de Almas, para que se encargaran de acompañar las almas humanas a Arcadia mientras los sidhe poseían sus cuerpos en el Mundo de Otoño. Ningún sidhe que ha vuelto a la Tierra recuerda este hecho. Este pequeño grupo de criaturas que cabalga los pasos secretos entre el Ensueño y el Inframundo conoce la verdadera situación de Arcadia. La pérdida reciente por parte de un Portador de un alma humana intercambiada por la de Lord Harroth Balor es vista como una calamidad por este grupo de adhe poco propenso a las emociones.

**Estilo de Vida:** Confianza, esperanza y amistad; estos conceptos son extraños para los keremet. Estos seres solitarios suelen tener pensamientos cínicos durante la mayor parte del tiempo. Debido a sus pocas necesidades emocionales y psíquicas, no suelen sentir el deseo de abandonar una tarea o de iniciar una relación.

**Ariá:** A pocos keremet les importa su apariencia física y suelen cubrir sus cuerpos con harapos procedentes de las prendas de vestir que llevaban en vida.

• **Dioniae:**

Como los keremet no suelen experimentar emociones, esta Ariá representa cierto bálsamo para algunos, aunque para otros, las emociones olvidadas que inspira pueden convertirlo en un tormento. En esta forma, el keremet adopta la misma apariencia que tenía en vida y posee un fuerte deseo por experimentar sensaciones y relaciones humanas. La Melancolía se reduce en esta forma (disminuyendo las penalizaciones en uno) y es bajo esta forma en la que el Morador puede olvidar cualquier carga impuesta por el Pacto de Dagda.





• **Araminae:** Bajo esta forma la piel del keremet adopta una tonalidad pálida o grisácea. En este estado, el Morador puede pasar por un ser humano ante una mirada rápida, pero causa cierto nerviosismo en los espectadores. Los ojos se hunden en las órbitas y brillan con un enfermizo color amarillo, azul o verde. El Morador adquiere una apariencia demacrada o desgarrada. Los keremet que se encuentran en este estado pueden enfrentarse a los asuntos "diarios" liberados del deseo de sensaciones que impone el Aria Dioniae o el rígido sentido del deber del Ariá Apolliae.

• **Apolliae:** Los keremet en esta Aria se convierten en unos temibles violadores de almas, no obtienen placer de su trabajo pero lo realizan con gran eficacia. En este estado sus orígenes se ponen de manifiesto y adquieren una apariencia cadavérica que exuda hedor a carroña. Por razones obvias, su Flaqueza Melancolía se incrementa en esta forma (las penalizaciones se incrementan en uno) y dedican todos sus esfuerzos al cumplimiento de sus juramentos. Sus ojos son brillantes y oscuros, como trozos de ónice suspendidos en aceite. Muchos creen que esta apariencia es resultado de mirar en el abismo durante demasiado tiempo.

**Afinidad:** Actor u Objeto.

## Privilegios

• **La Senda Sombria:** Debido a su estado de espíritus de la muerte, los keremet pueden atravesar las Sendas Negras de Balor que conducen al Inframundo. Estos seres pueden ver y comunicarse con los no-muertos, pero carecen de cualquier clase de control sobre ellos. A diferencia de otros Moradores, los keremet no están afectados por el Edicto de Plata y por ello pueden transitar las Sendas de Plata.

• **Fuerza Interior:** Estos espíritus del Ensueño tan sólo necesitan Glamour para sobrevivir. No necesitan respirar o alimentarse y son inmunes a todas las enfermedades (salvo las enfermedades quiméricas más exóticas). No sienten placer ni dolor. Mientras que el keremet tenga como mínimo tres puntos de Fuerza de Voluntad, posee los beneficios del Mérito: Voluntad de Hierro y puede resistir casi todas las torturas físicas. Además, de cara a resistir penalizaciones por heridas, cada dos puntos de Fuerza de Voluntad (redondeando hacia arriba) que tenga resta un nivel de penalizaciones de salud de cualquier herida sufrida por la criatura. Como ejemplo, un keremet que haya perdido seis niveles de salud (Tullido, -5 de penalización) y tenga un Fuerza de Voluntad de 3 o 4 sufrirá las penalizaciones correspondientes a un estado de Herido (-2 de penalización).

## Flaquezas

• **El Pacto de Dagda:** Los keremet, a cambio de su exención del Edicto de Plata, se sometieron a un ritual que les obliga a cumplir su palabra cuando han jurado sobre este pacto. Este juramento, similar en cierto modo al Vínculo del Deber de los trolls, anula la "Fuerza

## Esteriotipos

**Acheri:** Creen que son nuestros "socios". Tienen suerte. Realizan su misión y su existencia posee cierto sentido.

**Aónidas:** Hedonistas frívolas, están entre las pocas que pueden inspirarnos emociones. Por ello debemos amarlas... y temerlas (si es que podemos albergar estos sentimientos).

**Fir-Bholg:** Buscan conseguir su antigua grandeza, pero no se han dado cuenta de que su raza ya está muerta.

**Fuaths:** Bestias del campo, su único propósito consiste en continuar existiendo. Por desgracia, tienen un concepto equivocado de nosotros.

**Moirae:** Escucha a las damas del Destino, ya que poseen la llave de nuestra existencia.

**Naraka:** El dolor que rodea a su muerte y a su resurrección les ha vuelto locos. Ahora amenazan con destruirnos a todos. Enséñales el camino hacia la cordura siempre que sea posible, destruyelas si es necesario.

**Changelings:** Algunos de nosotros han servido a los sidhe y hay muchas cosas valiosas en los trolls. Los sluagh, sin embargo, son los únicos que pueden llegar a comprendernos.

**Humanidad:** Muchos humanos viven sin sentir lo que significa estar vivo. Una tragedia.

Interior" del Morador hasta que sea capaz de purgar su falta de fe (cumpliendo una nueva promesa o la que había roto con anterioridad). A diferencia de los trolls, los keremet no son más honrados que cualquier otra raza de hadas. No sufren por una promesa incumplida más que cualquier otro changeling, salvo que hayan jurado sobre el Pacto de Dagda. Por este motivo, la mayoría de estos Moradores evitan realizar este juramento, pero casi todos los Oscuros saben invocarlo cuando lo necesitan.

• **Melancolía:** Aunque recibe este nombre por las connotaciones de tristeza que inspira, la falta de sentimientos del keremet va más allá de la depresión, llegado a rozar el límite de la muerte emocional. Las capacidades intelectuales y de razonamiento de la criatura no se ven afectadas, pero cualquier emoción es sentida a través de una densa niebla que la convierte en un profundo sentimiento de pérdida. Debido a ello, los keremet sufren una penalización de +1 a todas las tiradas Sociales. Además, tienen problemas para comprender los estados emocionales ajenos (+2 a la dificultad de todas las tiradas de Empatía). Estos Moradores sólo sienten emociones fuertes cuando absorben Glamour de forma directa de un Soñador mortal. Como a estas criaturas les resulta muy difícil inspirar Ensoñación en la mayoría de los humanos, el Saqueo y la Siega son las únicas formas disponibles en las que pueden recuperar Glamour en el mundo diurno. Además, una pifia hace que el keremet pierda un punto de Glamour y que el Soñador caiga en un estado de Rapsodia. No hace falta decir que esto les convierte en unos seres impopulares entre las hadas locales. Algunos keremet se vuelven adictos a esta experiencia.

*"Es el invierno de nuestro descontento..."*



# Moirae

Las moirae, oráculos y guardianes de la humanidad, fueron desterradas del Mundo de Otoño a pesar de su papel en la transmisión de las enseñanzas de Dan a la humanidad. En la Grecia y Roma antigua fueron conocidas como los oráculos deíficos. Predecían el destino de los humanos en oscuros templos, dejando que los mortales tuvieran la última palabra para luchar o aceptar los designios de los hados. A menudo, sus profecías ayudaron a evitar desastres. Otras veces, las presunciones del oyente le llevaban hacia su perdición. También actuaron como guardianas de la humanidad, y en especial de los niños. En la tercera noche de vida del bebé, tres moirae se acercaban a la cuna del recién nacido. Tras alimentarse con la comida sacrificial dejada por los padres, estos espíritus bendecían a la criatura y predecían su futuro. Las pocas madres lo suficientemente afortunadas como para ser testigos de la revelación, guardaban este recuerdo como un amuleto de buena suerte para toda la vida.

Por desgracia, la vida en un pasado idílico no prepara para enfrentarse al futuro. Debido a la mentira de las moirae en una profecía importante, las Parcas las maldijeron y las desterraron al Ensueño Profundo. Nadie, salvo ellas y las Parcas, recuerda la profecía y estos Moradores no suelen comentar sus fracasos con extraños. En los Reinos de Pesadilla, comenzaron a mutar y a cambiar. La humanidad las olvidó, pero su fascinación por el Destino no murió. Un sinfín de catástrofes a lo largo de la historia dio lugar a toda una colección de sueños humanos que reclamaban venganza y compensación. Estos sueños, desde los silenciosos crímenes domésticos hasta las matanzas de inocentes, estaban dirigidos hacia las moirae. Por este motivo, acabaron asumiendo el papel de justicia vengativa de las arpías de antaño y juraron que los crímenes de la humanidad no escaparían a su castigo. Cuando los sidhe aparecieron a través de las Nieblas desde Arcadia, algunas les atacaron, confundidas por las visiones que vieron en los nobles. Sabían que los sidhe eran la fuente de un gran sufrimiento, pero las Nieblas les impedían discernir si sus crímenes habían tenido lugar en el pasado o eran parte del futuro.

También fueron receptores de otras esperanzas humanas. Los seres humanos comenzaron a preguntarse que hubiera pasado si hubieran vivido de forma distinta. Deseaban conocer que habría sido de su vida si hubieran realizado otras elecciones. Estos sueños, producto del desagrado y de la desilusión, así como la Banalidad que les acompañaba horrorizaron a las moirae. Juraron que cuando regresaran satisfacerían las esperanzas de la humanidad mostrándoles

los deseos y oportunidades perdidos en sueños.

**Estilo de Vida:** Las moirae son unos seres solitarios que se comportan de forma reservada salvo cuando están cumpliendo una misión. Debido a su profundo sentimiento de servicio a la humanidad, suelen vivir cerca de asentamientos humanos, administrando sus sueños y sus destinos hasta que su propio Dan les impulsa a mudarse. Si se encuentran con la necesidad de dispensar justicia, se encargan de encontrar al culpable y aterrorizarlo. Si descubren a una persona con sueños por cumplir, le muestran los motivos por los que no debería perseguir ese futuro o le ayudan a cumplirlos a cambio de Glamour. Las moirae dependen de sus Soñadores, por lo que los ven como propiedad exclusiva y les protegen de cualquier amenaza, ya sea mortal o proveniente del Ensueño. Pasan la mayor parte de su existencia en los alrededores de un determinado sueño, aunque a veces cambian de persona. Estos Moradores no son unas simples marionetas del Destino, cada una de ellas interpreta los dibujos del Destino a su propia manera. Algunas pueden llegar a intentar cambiar sus dictados, aunque el castigo que pueden llegar a sufrir por este comportamiento puede ser importante.

**Ariá:** Estos Moradores, debido a su relación con las Parcas, poseen aspectos trifacetados que reflejan sus tres propósitos y sus manifestaciones físicas (doncella, mujer y anciana). Al inicio del juego, el jugador debería colocar cada uno de estos aspectos en cualquiera de la Ariá que elija. Por ejemplo, la anciana puede asociarse con la vengativa Dioniae o con la caprichosa Araminae.

• **Dioniae (Furias):** El aspecto de las moirae en este estado es terrorífico, ya que refleja la naturaleza de las urias de la antigüedad. Su rostro se convierte en una máscara impassible de colmillos afilados y ojos relampagueantes, llegando a desarrollar cuernos. Cualquier ser sabio permanece fuera del camino de estos horrores grotescos, dándole lo que deseen o huyendo. Las moirae bajo esta Ariá muestran gran crueldad y disfrutan con la caza, encontrando miles de inocentes y de víctimas para vengar. Sus víctimas sufren pesadillas en las que padecen los mismos males que han infligido. Desde la perspectiva del Morador, algo de Saqueo tras el castigo no hace ningún daño. Han dispensado justicia y la venganza tiene sus recompensas.

• **Araminae (Capricho):** El cuerpo de una moirae en esta Ariá está rodeado de luces luminosas, reflejando deseos ocultos y caminos vírgenes. En este estado, su apariencia es tentadora y muestra a la gente lo que podría haber sido de sus vidas si hubieran tomado otras decisiones, animándoles a seguir su Dan. Las moirae en esta Ariá exploran los sueños no realizados de la psique del objetivo, dedicándose a hacerlos emerger y cumpliéndolos o suprimiéndolos. Dar a los mortales lo que desean en sueños puede ser





enervante o inspirador dependiendo del mortal.

• **Apolliae (Oráculo):** Este aspecto es el más antiguo, por lo que representa el rostro original de las moirae antes de ser transmutado por los sueños de la humanidad. Normalmente, el Morador aparece como un oráculo con velo vestido con una túnica blanca, o como un ángel de luz. Las moirae que siguen esta Aria suelen ser las más benevolentes. Son portadoras de esperanza, e incluso si poseen un Legado maligno, creen que sus verdaderas intenciones son buenas. Cuando una moirae siente un gran Dan en una persona, puede visitarle en sueños para aconsejarle o rescatarle del agujero banal en el que vive. El Morador con este aspecto inspira en los que visita un sentimiento inofensivo.

**Afinidad:** Actor o Hada.

## Privilegios

• **Percepción del Aura:** Las Moirae han conservado esta habilidad desde la Edad Mítica, cuando servían principalmente como oráculos para las hadas y para la humanidad. El Morador es capaz de ver el Dan de la persona como una serie de imágenes etéreas que danzan alrededor de su cuerpo, revelando el destino del ser, su pasado y su conexión en el tejido. Algunas personas tienen un Dan más fuerte que otras, y no son necesariamente los seres más importantes en la sociedad. Una "persona normal" puede tener más influencia en el mundo que un líder importante. Estas imágenes no lo revelan todo, sólo dan pistas. El Dan no es una cadena de sucesos predestinados y puede cambiar. Este privilegio está siempre en efecto a bajo nivel y puede hacer que una habitación llena de gente cree un efecto desorientador. Para conseguir algo útil, el jugador debe gastar un punto de Glamour y lanzar la puntuación de Glamour actual (dificultad 7). Si tiene éxito, puede retener una imagen individual de la persona perteneciente a su pasado o a su futuro por cada éxito obtenido. Este Privilegio puede utilizarse en un determinado objetivo una vez por escena. Las moirae reciben una penalización de -3 cuando intentan averiguar su propio destino. Además, debido a su relación con el destino, estos Moradores añaden un dado a su reserva de dados cuando intentan realizar cualquier cantrip de Adivinación.

• **Fata:** Estar al servicio de unas criaturas tan poderosas como las parcas tiene sus ventajas. Las moirae están exentas de las restricciones impuestas por el Edicto de Plata y pueden atravesar las Sendas de Plata. Pocos seres se cuestionan las prerrogativas de estos Moradores, ya que existen antiguos pactos por los que el Ensueño castiga a aquellos que interfieren con sus mensajeros. El castigo suele consistir en el Defecto: Maldito y varía tanto en intensidad como en duración según las relaciones del trasgresor con el Destino y la importancia del crimen. Pequeñas interferencias consistentes en faltas de respeto tienen como consecuencia castigos menores (una Maldición de 1 punto que dura un día). Capturar, herir o ultrajar a una moirae (mientras que realiza una misión) resulta en una Maldición de 2 a 3 puntos que dura hasta que el Morador sea liberado o pueda escapar. Matar a uno de estos seres mientras no están "de servicio" puede acarrear una Maldición de 4 puntos de uno o más años de duración. Matar a una de ellas mientras realiza una misión para las Parcas puede resultar en una Maldición de 5 puntos de duración ilimitada. Castigos alternativos pueden incluir el Defecto: Pesadilla y/o el Imán Quimérico. Este Privilegio sólo se aplica mientras la moirae

## Esteriotipos

**Acheri:** Un mal necesario. Son un reflejo de todo lo que existe.

**Aónidas:** Hedonistas despreciables, nos roban a nuestros Soñadores para sus propios fines.

**Fir-Bholg:** Algunos merecen la pena y otros no.

**Fuaths:** Muchos los ven como animales sin mente, pero jugarán un papel vital en el destino final del Ensueño. Trátales con respeto.

**Keremet:** Muchos de ellos fueron creados por nosotras, mancillan todo lo que desean. Mejor que no nos den motivos para continuar la lección.

**Naraka:** También conocen el significado de la venganza, pero su estado de desgracia hace que en la actualidad su destino colectivo quede fuera de nuestro alcance (aunque como individuos no sean tan difíciles de leer). Debemos observarlos con cuidado.

**Changelings:** Algunos respetan las prerrogativas del Dan, otros sufrirán por sus acciones. Los sidhe. En especial, piensan que lideran el destino del tapiz del Destino. Pero no nos controlan y tienen mucho a lo que responder.

**Humanidad:** ¡Se han mantenido separados de nosotras demasiado tiempo! Observa como languidecen al verse privados de nuestra sabiduría. Debemos ayudarles a deshacer el lío en el que se han metido.

permanezca en una actitud neutral, ya que queda sin efecto si el Morador ataca a alguien de forma directa, ya sea físicamente o mediante el uso de Artes. En último lugar, debido a su conexión con la Fantasía, estos Moradores poseen una dificultad de -1 para Invocar la Fantasía.

## Flaquezas

• **Superstición:** Las moirae son criaturas del Destino, por lo que son más susceptibles a algunos de sus efectos, entre los que se incluye la superstición humana. Deben evitar las cosas que puedan atraer "mala suerte" o sufrirán Pesadillas. Esta prohibición incluye tanto supersticiones menores, como atravesar bajo una escalera o dejar que un gato negro se cruce en el camino, como transgresiones mayores (robar una piedra de una isla sagrada). Si un ser posee una reputación de gafe, las moirae deberán andarse con cuidado o sufrir las consecuencias. Animamos a los Narradores para que den rienda suelta a su creatividad. Las moirae pueden verse asediadas por las Pesadillas o reducir sus efectos dejando su misión a un lado (a discreción del Narrador). Además, si una moirae viola un Geas, una Prohibición o cualquier otro tipo de juramento, sufre un dado adicional de intensidad en el castigo infligido. Ten en cuenta que los sidhe, los adeptos más aptos en la Soberanía, poseen su propias tradiciones en lo referente a manipular el Destino de tal forma. Las moirae obligadas a realizar acciones prohibidas bajo coacción física o mental pueden ver como el castigo dura la mitad de tiempo, mientras que aquellos que las coaccionaron pueden verse maldecidos por el Privilegio Fata.

*"Personificamos la venganza y nuestras enseñanzas son dolorosos. Tenlo en cuenta cuando busques satisfacer tus deseos más animales."*



# Naraka

En verano de 1999, la zona del Ensueño que rodeaba Bangladesh casi desapareció, destruida por el fuego celestial. Cuando el polvo volvió a asentarse, los naraka entraron en el Mundo de Otoño. Como todos los seres recién nacidos, la primera imagen que contemplaron fue la de su madre: Kali, la diosa hindú de la destrucción. El fuerte olor de la devastación lo impregnaba todo. Al ser testigos de la carnicería, los descendientes de Kali comprendieron su naturaleza. Sus cuerpos representaban pesadillas desnudas sobre un desierto estéril. Al principio no sintieron el escalofrío de Banalidad, y mientras caminaban bajo Samvarta, la Nube del Juicio, los cadáveres y las ruinas no mostraron su extrañeza. No recordaban el aspecto que tenía la tierra antes de que su madre la modelara a su imagen. Sentían de una forma vaga que su existencia era el producto de temores y creencias de los que habían existido. Los Naraka carecen del recuerdo de su "nacimiento", desconocen de donde vinieron y este hecho les atemoriza. Muchos naraka están obsesionados por aprender la mitología de la cultura que les dio vida para obtener cierto sentimiento de identidad.

Paradójicamente, los naraka son unos seres letales a la vez que infantiles. Su lado de pesadilla es casi inocente por su falta de experiencia. Aunque sienten los impulsos vitales, el mundo es un lugar nuevo y extraño para ellos. Los olores, texturas y colores les llenan de una maravilla casi infantil. De igual forma, las cosas más triviales pueden llegar a frustrarlos. Por este motivo, aunque son la personificación de la destrucción, también pueden encontrar que otros seres, lugares u objetos son irresistibles o dejarse llevar por una celebración antes de continuar con sus metas normales. Se relacionan con la sociedad con el objetivo de adquirir más conocimientos acerca de sus enemigos potenciales y sobre el funcionamiento del mundo. Son como los niños que sonrían ante un nido de hormigas antes de aburrirse y destruirlo por completo.

La existencia de los naraka representa un estado de transición. Estos seres, creados para detener la locura que vio nacer, saben que han nacido para destruir, pero no están demasiado seguros de sus objetivos. Intentan descubrir el culpable de su nacimiento agónico y acaban golpeando contra el mundo presas de su odio y temor. Cualquiera que pueda canalizar sus energías destructivas contra sus enemigos se alzarán con la victoria, pero puede

acabar convirtiéndose en una víctima más de su propio torbellino.

**Estilo de Vida:** Los naraka se encuentran perdidos en el mundo mortal. Para ellos, las cosas son extrañas y frustrantes, o despiertan su interés por un breve período de tiempo. Estos seres nacidos del caos desprecian el orden, por lo que encuentran restrictivas las reglas y las tradiciones que imperan en el Mundo de Otoño. Por este motivo no las obedecen. Su actitud combina una buena dosis de anarquía con cierta cantidad de nihilismo. Desprecian la debilidad humana; ya que para los naraka, la muerte y la destrucción son las únicas acciones redentoras del Mundo de Otoño, por lo que valoran el proceso de cambio por encima de los valores imperecederos de las situaciones estáticas.

**Ariá:** Los naraka poseen una forma estilizada y mesmérica en cualquiera de sus Ariá. Su cuerpo es oscuro y suele estar rematado por una melena clara. Sus ojos brillan con luz blanca o roja y carecen de pupilas. A diferencia de muchas otras hadas, poseen orejas redondeadas en vez de puntiagudas. En la guerra pintan sus cuerpos con símbolos sánscritos de destrucción, cambio y caos. Su piel oscila entre el color marrón oscuro y el púrpura según el estado de su Ariá. Cuando son provocados o se enfrentan a sus enemigos, pueden crear brazos múltiples. Estas extremidades adicionales pueden convertirlos en unos seres tan letales como la propia diosa Kali.

- **Dioniae:** Esta Ariá recibe el nombre de Aria Aditi o "forma onírica". En este estado, los naraka son extremadamente violentos, volátiles y primitivos. Carecen de sentimientos como la compasión y el honor, los que les convierte en unos asesinos temibles.

- **Araminae:** En el Ariá llamada Ariá Prajapati o "forma mortal", los naraka se muestran caprichosos y deprimidos. Aunque pueden enfadarse, son más propensos a sufrir ataques de melancolía al intentar recordar sus orígenes. Por otro lado, experimentan con más intensidad las emociones de alegría y de pasión ya que poseen un mayor equilibrio interior. En esta forma, son capaces de apreciar la belleza estética.

- **Apolliae:** Bajo esta Ariá conocida como Ariá Brihaspati o "forma onírica viviente", los naraka son fríos, calculadores e impasibles, un estado que buscan con interés. En esta forma, no muestran emociones salvo que un cantrip u otro poder les implante de forma mágica el sentimiento.

**Afinidad:** Hada o Escena.





## Privilegios

• **Ira de Kali Ma:** Los naraka pueden expeler llamaradas ardientes a través de sus bocas. El jugador lanza un número de dados igual a Glamour actual del personaje (dificultad 7). El ataque posee un rango de un metro, inflige un nivel de daño no agravado por cada éxito y puede esquivarse de forma normal. Su activación cuesta un punto de Glamour. Este Privilegio también confiere cierta inmunidad al fuego: todo daño ígneo que se les haga no es agravado y reducen la dificultad para absorberlo en -1.

• **Brazos de Ravana:** Este Privilegio permite a los naraka crear brazos adicionales para combatir o intimidar. Los apéndices extras emergen del costado del Morador, y tardan un turno en ser operativos. El jugador debe lanzar un número de dados igual a su Glamour actual (dificultad 7), creando un número de brazos adicionales igual a los éxitos obtenidos en la tirada. Cada éxito añade un dado adicional para cualquier tirada posterior de Pelea o Armas Cuerpo a Cuerpo. Además, por cada par de brazos, el naraka es capaz de realizar una acción física adicional (redondeando hacia arriba). Invocar este Privilegio cuesta un punto de Glamour y dura un turno por éxito o hasta que el Morador decida volver a su forma normal.

## Flaquezas

• **Maldición de Shiva:** Los naraka poseen una debilidad fatal: la música. Cuando escucha una música vivaz, el naraka debe dejar todo lo que esté haciendo y bailar, salvo que supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad variable en función de las aptitudes del intérprete). El número de éxitos indica los turnos que el personaje es capaz de resistir sin sucumbir a los efectos de esta Flaqueza. De forma alternativa, puede gastar un punto temporal de Fuerza de Voluntad para ignorar la Flaqueza. En términos generales, cuando los naraka no se encuentran en situaciones de vida o muerte, se dejan llevar por la música y bailan.

• **Posesión Selectiva:** El Geas y las costumbres de los naraka les imponen limitaciones acerca de los seres que pueden poseer. Según las leyes sagradas, sin importar la forma de posesión que el Morador elija utilizar, sólo puede habitar el cuerpo de un seguidor de la fe hindú. Aunque no representa una gran desventaja en la India o en las grandes ciudades cosmopolitas, puede ser importante en otras regiones. Los naraka pueden escoger otros métodos para interactuar con el mundo mortal que no impliquen posesiones. Además, debido a su génesis, ninguno de ellos puede comenzar el juego con el Trasfondo: Recuerdo.

## Esteriotipos

**Acheri:** Como nosotros, suelen dejar un rastro de muerte. Admiramos su potencial de iniciar cambios radicales con su presencia. Nosotros somos criaturas de la guerra y ellas de la pestilencia. Caminamos a su lado en la misión de cambiar el mundo.

**Aónidas:** Las aónidas tienen mucho que enseñamos. Son los seres más versados en las costumbres humanas y poseen la capacidad de manipularlos para que se comporten de forma autodestructiva. Las aónidas, como los changelings, inspiran a la humanidad, aunque su regalo empuja al receptor hacia el límite de la cordura.

**Fir-Bholg:** Criaturas irritables, su conocimiento de los aspectos naturales del mundo es importante, pero su ignorancia de la humanidad es tan grande como la nuestra. Hacen afirmaciones grandilocuentes de los tiempos pasados, pero su historia no nos interesa. Creen que cierta calamidad arrasará las Tierras de Otoño, quizá seamos nosotros.

**Fuaths:** Son unos seres tan caóticos y vengativos como lo somos nosotros. Quizá merecería la pena incluirlos en nuestros planes para convertir en cenizas el Mundo de Otoño. Su magia reforzaría nuestra capacidad de combate.

**Keremet:** Estas almas humanas perdidas en el Ensueño se han convertido en los adhe ne más inhumanos.

**Moirae:** Las moirae forman parte de los Moradores más temibles. Poseen una fuerte relación con la Fantasía, la fuente que hace que nuestros poderes de pesadilla sean reales en este mundo. Por desgracia, intentan proteger a la humanidad, y esto les pone en mitad de nuestro camino para hacer que el Mundo de Otoño vuelva a ser un espejo luminoso.

**Changelings:** Algunos de ellos poseen una actitud justa, y en su mayor parte pertenecen a la variedad Oscura. Los Luminosos tienen la idea absurda de que el Ensueño no sería nada sin la imaginación humana. Pero por otro lado afirman ser más antiguos que las primeras tribus humanas. ¿Cómo puede ser? ¿Acaso sueñan los animales y los árboles? Deberíamos forjar alianzas con aquellos Oscuros que puedan ayudarnos en nuestra misión de detener la locura de la humanidad, ya nos encargaremos de las interferencias de los Luminosos en su momento.

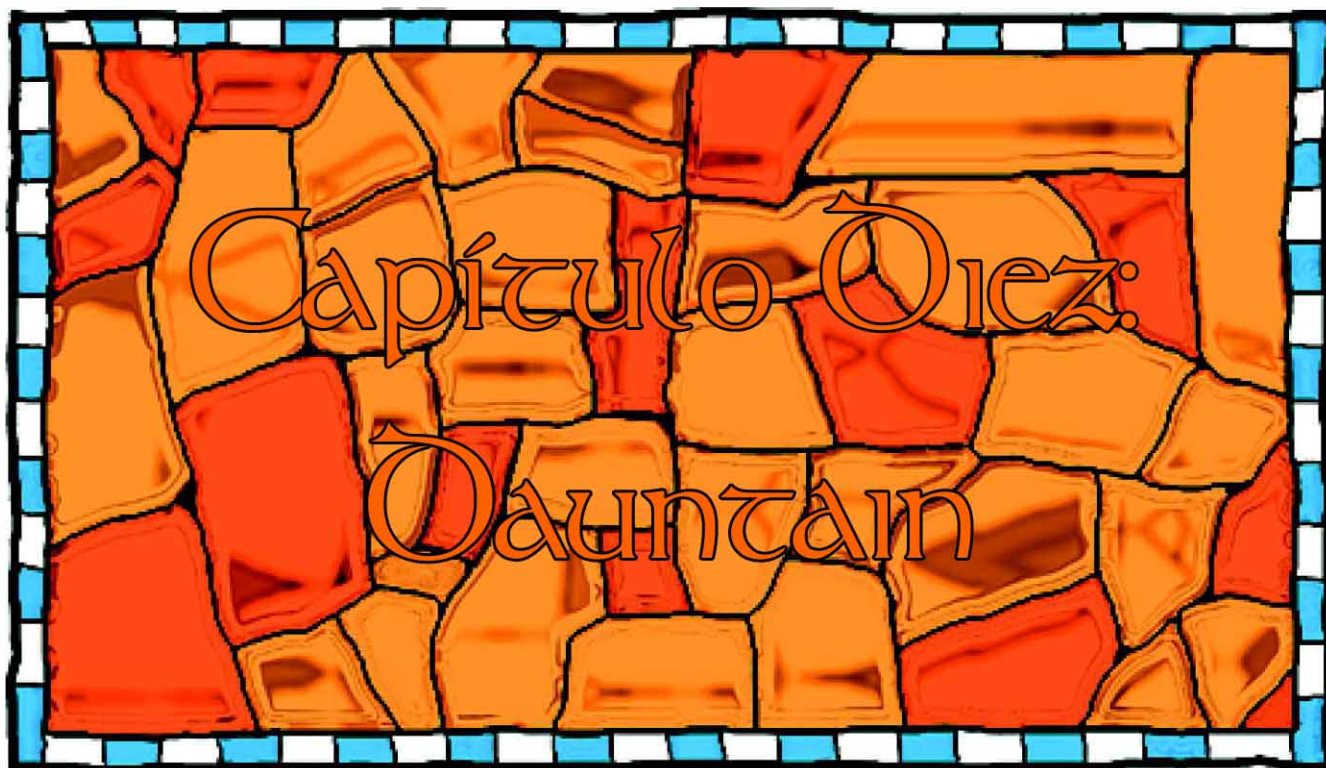
**Humanidad:** ¡Despreciables y estúpidos debiluchos! Aprende todo lo que puedas de ellos y de sus intenciones. Mátales siempre que tengas ocasión, pero no te dejes atrapar. El nombre "Mundo de Otoño", con que nos referimos a su mundo, proviene de las reglas y estructuras que lo hacen languidecer. Carecen de respeto por la belleza y la creatividad del caos. Nuestro deber nos obliga a mostrarles el error de su comportamiento.

*“Disfrutad de vuestros ultimas instantes, ya que hemos venido para traer la dama de la destrucción a vuestro mundo”*









Los Dauntain son algo más que los terribles cazadores de hadas. Los Dauntain son las hadas caídas, las hadas que han cedido a la Banalidad de uno u otro modo. En realidad son retorcidos reflejos de lo que eran antes. Y sobre todo, son completamente sorprendentes, nunca hay dos Dauntain iguales.

Principalmente los Dauntain se pueden dividir en dos grupos, los que han escogido el camino de la Banalidad (ya sea por las ansias de poder o de venganza) y los que quedaron atrapados por la locura. Los primeros son normalmente conscientes de lo que hacen, pero es triste pensar que fueron ellos los que decidieron abandonar el Ensueño. Los segundos, por el contrario, suelen caer en la Confusión (algunos inmediatamente tras pasar su Crisálida) y sencillamente necesitan algo a lo que aferrarse; algunos de estos Dauntain desarrollan incluso un odio instintivo a la Estirpe, a la cual culpan de su locura.

Gracias a que, a la vez que caen en las garras de la Banalidad, están rebosantes de Glamour, los dauntain no son destruidos inmediatamente, sino que su caída se vuelve larga y agónica como la caída de los antiguos héroes y magos. Aunque al final llega el momento en que ni siquiera el Glamour les permite manipular las fuerzas destructivas de la Banalidad.

## Magia Dauntain

No todos los Dauntain saben utilizar cantrips, e incluso algunos saben utilizar activamente las fuerzas de la Banalidad mediante poderes denominados Asuntos. Cuando un dauntain realiza un cantrip, realiza el gasto habitual de Glamour, aunque puede elegir gastar un punto de Banalidad temporal y no realizar un disparate.

**Apestados:** Algunos incluso olvidan su capacidad de manipular el Glamour, aunque suelen mostrar extrañas habilidades para manipular la Banalidad. Claro que siempre hay excepciones.

**Apóstatas:** Usan sus cantrips como arma para convencer al resto de la Estirpe para que se una a su causa. En caso de aquellos que sean completamente reticentes los usarán como herramienta para eliminarlos.

**Magos Negros:** Por lo general su uso de las Artes no sólo se mantiene, si no que en muchos casos aumenta y se engrandece; a esto hay que añadir su recién descubierta afinidad con la Banalidad y el creativo uso que pueden dar a los Asuntos.

**Malditos:** Aunque en el principio de su caída pueden realizar cantrips de forma normal, sus usos de las Artes se volverán rápidamente mucho más banales.

**Nihilistas:** Pueden y usan los cantrips de forma normal, aunque normalmente van dirigidos a que les dejen en paz. Además, normalmente cuando dejan el mundo por completo suelen dejar su huella.

**Los Perdidos:** La mayoría de ellos ni siquiera conoce su potencial de Artes y Privilegios, y los pocos que las usan activamente lo hacen sólo para cancelar otros usos del Glamour.

## Los Estigmas

Los Estigmas son marcas que la Banalidad implanta en el dauntain, normalmente afectan al aspecto feérico y suelen afectar más al alma que al cuerpo del dauntain. Por cada Estigma que posee un Dauntain hace que cualquiera que pretenda descubrir algo inusual en él pierda un dado de Percepción. Si con esto la Percepción cae a cero el Dauntain parece un humano normal.



Por cada Estigma que gana el Dauntain gana también un punto permanente de Banalidad, acelerando así la Destrucción del Dauntain. No todos los dauntain poseen Estigmas y son muy pocos los que poseen más de uno o dos. Los Estigmas pueden variar por completo de un dauntain a otro, algunos incluso son completamente únicos.

Los Dauntain están invariablemente marcados por su fuerte conexión con la Banalidad. Estas marcas normalmente se manifiestan en su aspecto feérico, quizá provocando que se vuelva marchito y más mundano. A algunos, sin embargo, estos estigmas les dota de medios con los que dirigir la Banalidad para sus propios fines. Son marcas que afectan más al alma que al cuerpo, y muchas pueden darle al Dauntain un aspecto bastante irreconocible, igualándolo a un humano normal. Cada Estigma que posea el personaje quita un dado de Percepción a cualquiera que se proponga descubrir algo inusual en el individuo. Si la percepción cae a cero, el Dauntain es indistinguible de un humano normal.

Un Dauntain puede ganar un Estigma a voluntad del Narrador, quizá después de gastar puntos de experiencia para conseguir su objetivo. Si quieres una regla clara respecto a los Estigmas, se puede considerar que cuando un Dauntain toma uno, también gana un punto permanente de Banalidad. Por eso, aunque son muy poderosos, aceleran la Destrucción del Dauntain.

En muchos casos, los Estigmas de este tipo son raros y únicos. No todos los Dauntain los tienen, y todavía menos poseen más de uno o dos (la mayoría son suicidas). Es muy recomendable que a cada Dauntain se le den poderes únicos basados en sus propias personalidades y motivaciones. He aquí algunos ejemplos:

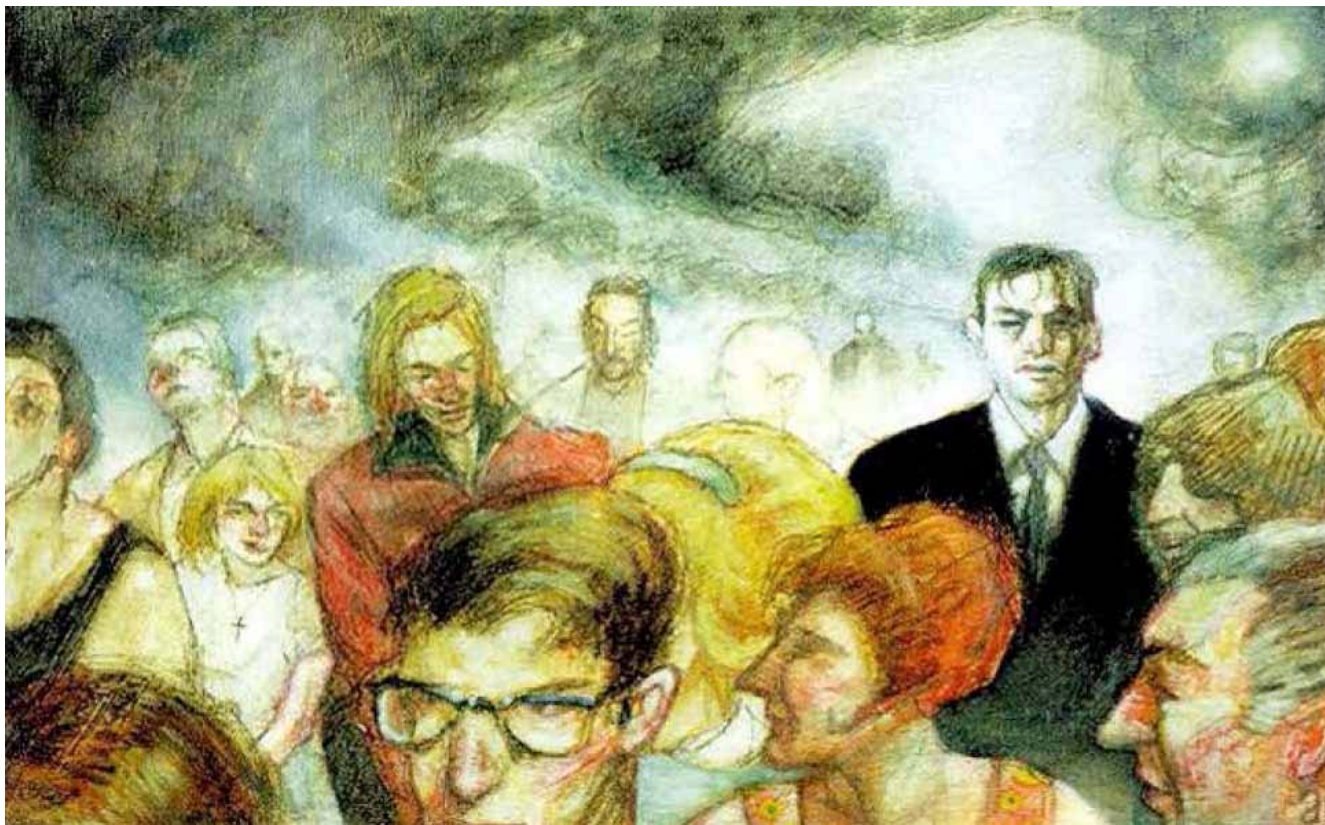
**Conversión:** Este poder aterrador puede transformar el Glamour en Banalidad. El Dauntain hace

una tirada contra el Glamour del hada. Por cada éxito, se convierte un punto de Glamour temporal en Banalidad temporal cada vez que se use este Estigma.

**Descreimiento:** Los Dauntain pueden dañar a cualquier quimera o efecto basado en el Glamour mediante su falta de fe en las cosas feéricas. Esta habilidad no requiere un foco o pensamiento: simplemente ocurre. El Dauntain hace una tirada de su Banalidad contra el Glamour permanente objetivo. Cada éxito elimina uno de los éxitos del hada. También se puede utilizar para dañar quimeras. Una tirada de Banalidad contra el Glamour de una quimera causa un Nivel de Salud de daño por éxito hasta que la quimera es destruida. Esta tirada se hace sólo una vez por cada ocasión en que el objetivo entra en el entorno del Dauntain (que no necesita saber si está siendo visto por su objetivo; su subconsciente es el que hace el daño). El Dauntain puede seguir inhibiendo los cantrips o quimeras (si conscientemente los percibe y de forma activa niega su existencia) gastando un punto de Fuerza de Voluntad por cada tirada adicional que desee hacer.

**Insensibilidad:** Muchos Nihilistas pueden destruir emociones. Como Descreimiento, este Estigma no se usa de forma consciente. De todas formas, quienes caen bajo este conjuro dejan de preocuparse por el mundo que les rodea. Haz una tirada de Banalidad contra Glamour. Cada éxito transforma un punto de Fuerza de Voluntad temporal en una de Banalidad temporal.

**Odio:** El Dauntain con este Estigma puede dirigirlo a la fuente de su rabia para dañar de forma directa la mente feérica del hada (no el cuerpo físico). Se hace una tirada de Banalidad contra Glamour (como Descreimiento), aunque el hada puede hacer una tirada de su Glamour contra la Banalidad del Dauntain para resistirse. Cada éxito causa la pérdida de un punto de Glamour: los Malditos no quedan satisfechos







simplemente matando a su enemigo: deben destruirlo.

**Pillaje:** Similar al Saqueo usual, pero permite al Dauntain robar Glamour de todo lo que lo posea. Puede extraerlo de la Estirpe, de quimeras, humanos, tesoros, artes, etc. Puede hacer que las hadas olviden lo que son y quiénes son. Si lo repite lo suficiente, la pérdida de memoria se volverá permanente. Haz una tirada enfrentada de Glamour. Cada éxito toma un punto temporal de Glamour y lo añade al total del Dauntain. Opcionalmente, con la Estirpe, puede añadir un punto de Banalidad temporal por éxito. Los Dauntain ganan un punto temporal por utilizar este Estigma, o un punto de Banalidad permanente cada vez que un hada es Destruída usando esta habilidad.

**Protección Contra el Hierro:** Algunos Dauntain son muy resistentes al contacto con el hierro frío, ya que al separarse del Glamour tienen una mayor protección. Es sorprendente para un hada que se ha esforzado mucho para encontrar un arma de hierro frío usarla sobre un traidor que se ha convertido en Dauntain y comprobar que se ríe de sus golpes. Cuando el Dauntain es golpeado con un arma de estas características, tira su Banalidad como dados de absorción.

**Tachar:** El contacto del Dauntain elimina todas las trazas de Glamour de una persona, lugar o cosa. Simplemente caminando por un lugar, o tocando a la persona, destruye literalmente cualquier asociación con el Glamour. Es como el Saqueo, pero mucho peor. El Dauntain hace una tirada de su Banalidad permanente con dificultad 7. Cada éxito substrahe un punto de Glamour temporal del objetivo. Cada uso de este Estigma absorbe un punto temporal de Glamour del Dauntain o añade un punto a su Banalidad temporal.

## Asuntos

**Duración de los Asuntos:** Si no se indica una duración determinada, la duración de un Asunto depende del número de éxitos.

Éxitos	Duración
1	Un minuto (tiempo de juego o real).
2	Un minuto (tiempo de juego) o una escena (tiempo real).
3	Cinco minutos (tiempo de juego) o una escena (tiempo real).
4	Un día.
5-6	Una sesión.
7-8	Una historia.
9-10	Permanente hasta que se invierta el efecto.

Si se indican dos tiempos, elige la duración más larga. Si el efecto es “permanente” no puede ser revertido hasta que el recuerdo del objetivo sobre el evento sea borrado o suceda un hecho en la historia que pueda afectar de forma drástica a la personalidad del personaje (como para un Luminoso convertirse en Oscuro).

## Desgaste

Los idealistas ganan los corazones y las mentes de aquellos que les rodean, pero las más frías almas pueden bloquear sentimientos y pensamientos para negar la voluntad de uno. Cuando se intenta usar cualquier poder de este Asunto, el personaje ha de hacer una tirada de Empatía + Manipulación.

### • Bloquear la Mente

El Objetivo será incapaz de pensar en un tema que el durmiente profundo escoja. Por ejemplo, un sátiro puede ser incapaz de pensar en el sexo o un trovador ser incapaz de interpretar con su laúd.





### •• **Cautivar el Corazón**

El objetivo no podrá sentir una emoción positiva que el lanzador elija. La dificultad de su ejecución se incrementa si la emoción es particularmente fuerte (no sentir felicidad es una tirada común; sin embargo, la dificultad para detener el Amor Verdadero puede incrementarse en tres).

### ••• **Obsesión**

El objetivo se obsesionará con una actividad e intentará cumplirla hasta que la haya terminado con honores. Suele invocarse para molestar repetidamente al objetivo hasta que se rinda (“¡No olvides pagar tus impuestos! ¡No olvides pagar tus impuestos!”).

### •••• **Adquisición**

El objetivo se obsesionará en conseguir algún tipo concreto de objeto. Por ejemplo, de pronto se que da hechizado con la idea de buscar peniques por el suelo, o de coleccionar tebeos malos de superhéroes.

### ••••• **Despiste Total**

El objetivo pierde todo interés en las cosas que le gustaban y adopta una afición aburrida. Su cambio de personalidad es tan relevante que todas las tiradas que implican interacción social se ven incrementadas en dos. (“¡Sí! ¡Te quiero! ¡¡Permíteme interpretarte mi última canción de amor con mi nuevo acordeón!!”).

## **Estulticia**

Este Asunto tiene como objetivo alterar la percepción del mundo que tiene el objetivo. Si se le inculca constantemente una visión excesivamente mundana, aprenderá procedimientos de análisis y

procesos de deconstrucción. Cuando se utiliza este poder el personaje ha de tirar Percepción + Liderazgo.

### • **Ver en Rosa**

El Objetivo revisa cualquier tema que antes aborrecía e instantáneamente le encuentra algún mérito. Hablará repetidamente de él de forma favorable e intentará convencer a los demás de lo brillante que es su nuevo descubrimiento. (“La Abeja Maya no era tan mala. Nunca me había dado cuenta de lo mucho que me identifico con Willy”). Las hadas de Otoño o los Dauntain con al menos tres puntos en Informática pueden usar este Asunto en Internet, creando “páginas del buen rollo” llenas de smileys [ :) ] y :: abrazos ::

### •• **Lerdez Compulsiva**

El objetivo lleva a cabo una tarea inofensiva y embotador de forma repetida mientras dure el Asunto. Esta actividad primaria se volverá la cosa más importante del mundo para él. Algunos ejemplos incluyen lavar el coche, quitar el polvo del piso o lavarse las manos repetidamente. Podrá hacer otras actividades, pero luchará físicamente contra aquel que intente detener esta acción compulsiva (“¡Soy el centro de gravedad de este coche, y nadie va a moverme!”).

### ••• **Proselicismo**

El objetivo se ve afectado por la Lerdez Compulsiva, pero intentará por todos los medios que los demás hagan lo mismo. Si el que ha empleado el poder sigue cerca, gana un punto adicional por cada víctima que convierte a su causa la víctima original (hasta un máximo de tres dados adicionales). Si acumula cinco o más éxitos, el efecto se aplicará a ideas y lealtades en vez de actividades.



#### •••• Procedimiento Adictivo

El objetivo examinará una actividad, analizando cada uno de los pasos del proceso. Las actividades normales cuestan el doble de tiempo. Si quien lanza el efecto obtiene como mínimo tres éxitos, el objetivo debe recitar cada paso hasta que acabe la tarea.

#### ••••• Microgestión

Similar al anterior, pero el objetivo crea procedimientos para cualquier cosa. Después intentará enseñarlos a los demás. ¡Si tiene éxito, su “alumno” puede aprender una nueva Habilidad a un coste reducido! (se reduce el coste en dos, pero nunca por debajo de un punto).

### Tejer

La conformidad y el éxtasis son la fuerza de la Tejedora. Al carecer de creatividad, las huestes de la Tejedora cosen la realidad a su telaraña deshumanizada.

#### • Tejer Telaraña

El invocado puede reforzar una sustancia concentrando tanto su atención en ella para que su mundanidad aumente. Por cada éxito, la sustancia inflige un nivel adicional de Salud (si se emplea como un arma) o gana un Nivel de Salud adicional (en caso contrario). La duración es de una sesión. La “aplastante rutina” cobra nuevos significados...

#### •• Encogimiento Aplastante

El invocador se vuelve terriblemente aburrido, haciendo que un objetivo cercano pierda un Nivel de Salud por los serios dolores de cabeza. Por cada éxito adicional se puede afectar a un objetivo más. Es especialmente efectivo en una reunión de negocios.

#### ••• Retorcer la Voluntad

Las actividades del invocador sumen a los que le rodean en un purgatorio de aburrimiento. Por cada éxito se reduce la Fuerza de Voluntad o el Glamour temporal de todos en uno. Se puede usar una vez por sesión.

#### •••• Salirse con la Suya

El invocador complica cualquier proceso hasta el punto que nadie puede comprender lo que está haciendo. Cualquiera que estudie la actividad se distraerá tan fácilmente con cosas más entretenidas (como los árboles o las rocas) que aumentará en uno la dificultad de sus tiradas por cada éxito en el Tedio (hasta un máximo de +3). Por ejemplo, puede afectar a las tiradas de Rastrear e Investigación.

#### ••••• Grita Aghaulë

El invocador llama a un espíritu de la Tejedora. El nivel de poder de la entidad depende del número de éxitos obtenidos. Puedes encontrar información sobre estos espíritus en Hombre Lobo: El Apocalipsis o Mago: La Ascensión. Como ejemplos están los espíritus de la Paradoja de la Esfera Mente, las Arañas del Patrón y los Vagabundos de los Nexos. Es algo extremadamente peligroso, y muestra la naturaleza inherentemente destructiva de la inmovilidad.



# APESTADOS

Éstas son las hadas que en ocasiones se convierten en Dauntain mediante una consciente o inconsciente elección propia. Se han podido alimentar de la sangre de un vampiro, su Glamour puede haber sido devorado por un Dauntain o una quimera, o simplemente haber caminado por el lugar equivocado. La exposición prolongada a la gente imbuida de Banalidad puede en ocasiones conducir a esto. Igual que en otros casos, sin embargo, no hay reglas fijas.

La manera más común de infección implica estar cerca de una Persona de Otoño. Quizá ha sido tratado por un psiquiatra debido a su enfermedad mental y es eso lo que la vuelve loca de verdad. No es la más común de las formas, claro está. Muchos son hadas que han estado abiertas a la maravilla de la magia y el Ensueño, sólo para volver a sus vidas diarias, a sus trabajos de cada día. Para mucha gente mundana, sus trabajos son insoportablemente tristes. Imaginad lo peor que debe ser para alguien cuya esencia es el Glamour. Si permanecen en esta situación insostenible, todo empeora debido a que cada día se ven más sujetos a una mayor Banalidad. Finalmente, algo cede. Son las hadas que no saben cuando marcharse. Deberían encontrar una manera de vivir menos nociva para su naturaleza, pero debido a su inflexibilidad se niegan.

Nadie tiene la certeza de quién puede ser susceptible a este tipo de transformación. Algunos creen que es más un problema de propósito que de hechos concretos; otros que está en la naturaleza de la Banalidad a la que

la estirpe está expuesta. Estar alrededor de Hadas de Otoño tiende a llenar el alma de las hadas de una niebla oscura. Ésta puede ser la causa más insidiosa, pero las hadas no se dan cuenta de lo que sucede hasta que es demasiado tarde. En verdad, nadie sabe realmente cómo son conducidas esas víctimas al redil de la Banalidad.

La salvación para un Apestado consiste en que alguien elimine la causa de la infección.

**Apariencia:** Como todos los Dauntain, los Apestados varían mucho de forma. Alguien que se asocie con vampiros puede volverse pálido y flaco, con los ojos rojos y una insinuación de garras, mientras que alguien expuesto a la Gente de Otoño puede parecer perfectamente normal. Un humano normal, queremos decir.

## Actitud

**La Estirpe:** ¿Yo era así? ¿Cómo pude ser tan cándido? Ahora entiendo muchas más cosas, pero desearía que no fuera así.

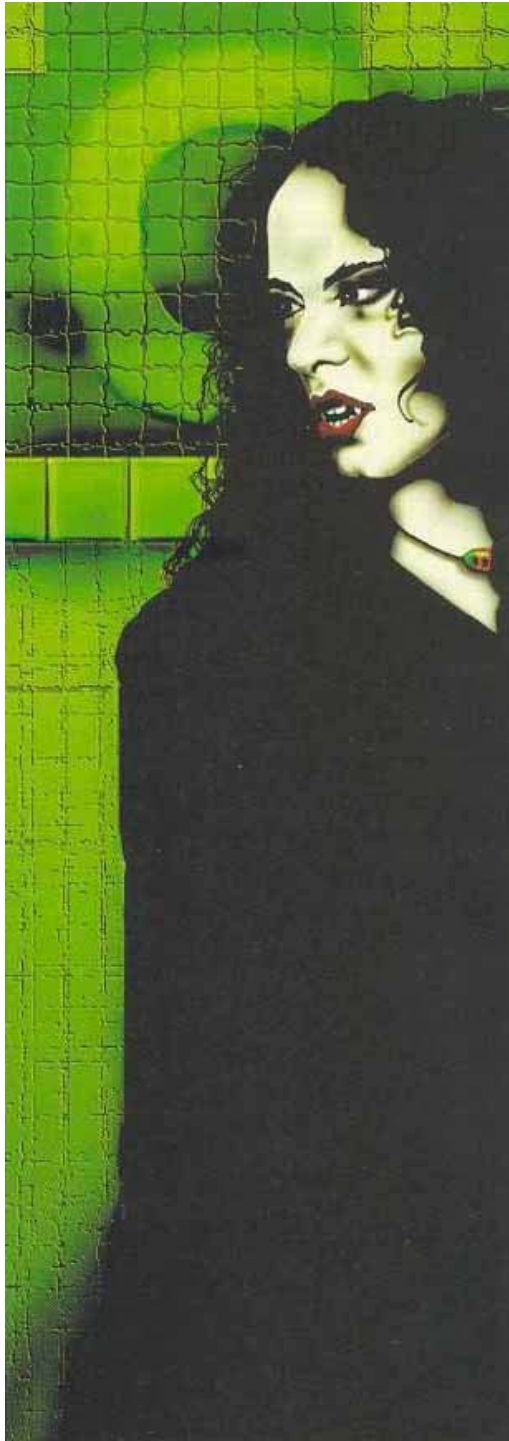
**Apóstatas:** ¡Están locos por creer en un sin sentido! La religión no tiene más significado que el que le damos. ¿Dónde está la gracia de intentar involucrar a todo el mundo?

**Magos Negros:** Para mi tranquilidad, no tenemos mucho en común. Desearía que desaparecieran.

**Los Malditos:** Qué pérdida de energía tan grande. ¿Qué significado tienen los juramentos?

**Nihilistas:** Naces, vives, mueres. Ellos han hecho un hábito de lo último.

**Los Perdidos:** Pienso que es útil saber por dónde andan. Puedo usarlos contra mis enemigos.



*“¿Dónde hay flores? Las echo de menos, floreciendo en la primavera.  
Ahora hace tanto frío. ¿Por qué pasa esto?  
¿Es que el sol no va a brillar nunca más?”*



# APÓSTATAS

El Apóstata busca la salvación en la Banalidad. Ha desarrollado una creencia en la que de alguna manera une la victoria final de la Banalidad con el retorno a la perdida Arcadia. De algún modo ha determinado que la destrucción no es en realidad la muerte final, si no un renacimiento en el hogar de las hadas.

Éste es un sentimiento herético y doloroso para cualquier hada. Es una negación completa de todo lo que se les ha enseñado desde su Bautizo. “¿Cómo” debes pensar, “puede algo que es la antítesis de nuestra propia alma ser nuestra salvación?” El Apóstata contesta que es porque eso no destruye, sino que fuerza al Glamour a regresar a Arcadia, que es donde pertenece. La Banalidad no es destructora, es algo que equilibra.

Muchos intentan convertir a otros a su causa. Para algunos, su principal significado es extender la destrucción y la disensión entre la Estirpe. Cuando esto falla, intentan matar a aquellos que rechazan su salvación. Su objetivo final es destruir todas las cosas imbuidas de Glamour que hay en la Tierra y nunca perder de vista este objetivo, por poco razonable que parezca.

Se trata de desequilibrados peligrosos, dedicados a su causa con un fanatismo que es realmente aterrador. Si se les da rienda suelta destruyen todo el Glamour del que son capaces. Su salvación

consiste en aprender que el Glamour pertenece a la Tierra lo mismo que a Arcadia.

**Apariencia:** El Apóstata tiene los ojos rebosantes de locura y dolor. En ocasiones sus ropas son harapos, por culpa de la despreocupación. Es dado a las afirmaciones estrafalarias y a lanzar aterradoras proclamas en cualquier momento; piensa en la mirada salvaje de un integrista.

## Actitud

**La Estirpe:** Creen estar encerrados aquí para siempre, pero nosotros hemos encontrado la llave.

**Apestados:** Han de ser despachados de forma limpia tan pronto como sea posible, antes de que se expandan e infecten a otros.

**Magos Negros:** Egoístas. Estúpidos. Locos. Serán la ruina de todos nosotros.

**Los Malditos:** Tan concentrados en sí mismos... Deberían concentrar sus fuerzas en salvarnos a todos, no en maldecir a unos pocos.

**Nihilistas:** Para ser capaz de aceptar ayuda uno tiene que ser capaz de ayudarse primero.

**Los Perdidos:** Sirven a nuestra causa y no se dan cuenta. Como se cabrearían y enfurecerían si supieran la verdad.



*“Debes entender que hago esto por tu propio bien. Por favor, cuando veas a mi familia en Arcadia, dile que vendré pronto. Que tengas buen viaje.”*



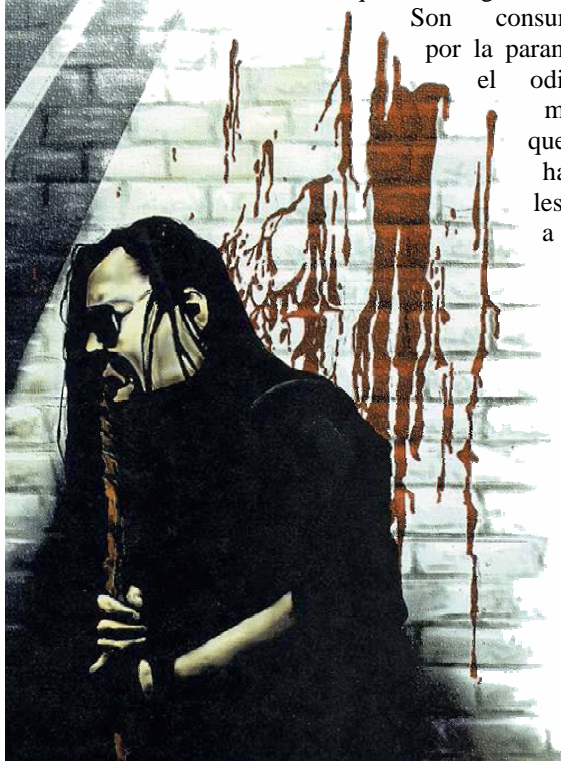
# MAGOS NEGROS

Son los menos conocidos de los Dauntain, aunque quizá los más peligrosos. Los Magos Negros han escogido conscientemente tomar el frío camino sin retorno de la Banalidad en una pura voracidad por el poder. No buscan nada en esta senda que no sea la absoluta consecución de todos sus deseos. Entienden que este camino puede llevarles al poder a través de los sueños más salvajes, pero su propio orgullo les impide reconocer el precio último de su elección.

El primer paso, por supuesto, es la elección. En el momento en que el Dauntain decide abrazar el poder de la Banalidad. Esto puede tomar muchas direcciones. Imaginad a un hada que empieza a usar de forma regular la Banalidad para repeler los efectos del Glamour. Pronto descubre que puede usarla de diferentes maneras para destruir activamente las cosas hechas de Glamour, para conducir a la Estirpe a sus apariencias humanas, para borrar de forma selectiva ciertos aspectos del Glamour (por ejemplo, previniendo que un hada haga uso de su privilegio, o para alterar la espera o el efecto de un hechizo) y más cosas aún. En los ejemplos anteriores los Dauntain ganan la habilidad de usar sus Artes o reinos en conjunción con la Banalidad. Otros modos de tomar este camino son matar hadas con frecuencia o cualquier actividad consciente (no una simple exposición) que pueda resultar un aumento de la Banalidad.

Es un sendero maldito simplemente porque nunca proporciona todo lo que el Dauntain busca, aunque siempre sienta que está cerca de conseguir su objetivo. Por lo general es Destruído antes de llegar a su destino. Desafortunadamente, causan grandes daños a la sociedad de las hadas antes de su muerte o de ser devorados por las fuerzas que manejaban en su loca búsqueda de la gratificación.

Son consumidos por la paranoia y el odio a medida que su hambre les lleva a lo largo de



caminos más y más oscuros. Al poco de volverse así, hasta sus compañeros más cercanos son sospechosos a sus ojos. Borrarán cualquier potencial amenaza a su poder creando caos por todo el mundo.

A pesar de todo, el Mago Negro es el más épico de los Dauntain. Su búsqueda es realmente antiheroica: persigue lo que nunca puede tener y destruye todo lo que puede atesorar. Para él, tener éxito es fracasar. Su salvación radica en enseñarle el daño que ha hecho y convencerle de que renuncie a su poder lleno de locura.

**Apariencia:** Para la Estirpe, los Magos Negros son amenazadores y siniestros. Parecen habitar en la oscuridad de las sombras, que se acercan a ellos como las polillas a la llama. Su voz tiene una gélida determinación que hace que la Estirpe (incluso los Sidhe) se estremezca.

## Actitud

**La Estirpe:** ¡Locos, todos ellos! No pueden entender aquello que voluntariosamente ignoran. ¡Pero no me ignorarán cuando llegue a sus umbrales y destruya sus feudos alrededor de sus orejas puntiagudas.

**Apestados:** Irresponsables, eso es lo que son. Me pregunto si uno me podría indicar dónde hay sangre de Pródigo. He oído que tiene asombrosas propiedades.

**Apóstatas:** Son fácilmente manipulables. Su ridículo sistema de creencias es un frágil castillo de naipes que espera que una mano lo derribe. Diles que tu enemigo es una terrible amenaza para su fe. Si les hablas con su lenguaje, lo más probable es que no pierdan ni un segundo más discutiendo.

**Los Malditos:** Son como niños jugando con cerillas en una gasolinera. No saben el poder que maneja, el potencial que derrochan.

**Nihilistas:** No tienen ninguna importancia; no pienses en ellos. Quizá se vayan. Éste es, de todas formas, su último deseo.

**Los Perdidos:** Engañados, dementes, ¿Cómo pueden pensar que son realmente diferentes al resto de nosotros.

*“El poder es la verdad, la verdad es el poder. La Belleza es una ilusión, una mentira tejida por tus mayores para mantenerte en su rígido camino. Para ver la verdad tienes que ver lo que realmente será la Estirpe.”*



# MALDITOS

La venganza puede llevar a cualquiera hasta el extremo, y las hadas no son excepciones; en realidad, a menudo llegan más lejos que los humanos. Cuando un changeling ha sido ofendido por alguien (o siente que ha sido ofendido) y el desaire está más allá del posible perdón, puede cometer el mayor error de su vida y tomar el Juramento de la Destrucción.

Este juramento es una declaración de eterna enemistad hacia otra hada, hasta la muerte. En muchos casos la ira del ofendido le lleva hasta el punto de estar dispuesto a sacrificar su existencia y su cordura para destruir al ofensor.

Ésta es el hada que escoge el camino de la Banalidad desde el odio o la venganza. Es de las más peligrosas, y se convertirá en el más aterrador de los Dauntain. En el calor del momento pronunciará una aterradora maldición o un juramento para destruir a sus enemigos. Si el juramento es formulado de la manera correcta (o equivocada), el Dauntain se encontrará de forma irrevocable atado a la Banalidad.

La conexión con la Banalidad no es siempre evidente cuando mantiene la apariencia de su naturaleza original. Las diferencias se podrán observar con el tiempo, cuando su aspecto se imponga a la apariencia de su familia. A pesar del cambio, mantiene todas sus Artes y Reinos, sumados a cualquiera de los poderes concedidos por el juramento y la Banalidad a la que se ha atado.

El Maldito puede elegir este camino porque ve que es el único para conseguir sus objetivos, que raramente benefician a nadie.

Puede desconocer el precio de su senda, pero una vez pone el pie en ella, en raras ocasiones vuelve atrás. De hecho, regresar implica a menudo romper el juramento que lo inició todo.

A veces los primeros pasos en esta senda pasan por el camino de los Oscuros, aunque no siempre es el caso. En ocasiones, al rendirse a los excesos de esta Corte, estas hadas alimentan el helado abrazo de la Banalidad sobre su propio corazón.

El Maldito tiende a estar entre la peor clase de Saqueadores, ya que su pillaje de la creatividad humana se refuerza por la presa que tienen la Banalidad sobre el mundo. El primer signo de su cambio de objetivos es, en ocasiones, que el

nuevo Dauntain Saquea a sus amigos feéricos para obtener su Glamour. También se cuentan entre los más temidos, ya que son la encarnación más visible de aquello que destruye el brillante corazón de la Estirpe. Son la Banalidad con forma y sustancia que viene a devorar la belleza y a reemplazarla con el frío y la verdad sin perdón.

Su salvación reside en hacerles ver las consecuencias de sus acciones, y convencerles de que las expíe.

**Apariencia:** El Maldito es el odio personificado. Sus ojos brillan de forma peligrosa y sus dientes y uñas se vuelven colmillos y garras. Siempre parece estar lleno de una energía violenta que un pequeño error puede liberar. Para ellos la Banalidad no es algo mortal y escalofriante: está viva y hierve con rabia.

**Juramento de la Destrucción:** "Ojo por ojo, diente por diente. Ningún desprecio pasará desapercibido, ninguna herida sin venganza. Perseguiré hasta la muerte a mi enemigo (nombre del enemigo) por las cuatro esquinas de la Tierra, y no descansaré hasta que mi enemigo o yo seamos Destruídos. Cuando lo encuentre le arrancaré el corazón con la hoja más aguda de hierro frío que pueda encontrar. Haré todo lo que esté en mi poder para reducirlo a la nada y a menos que la nada."

Este Juramento tiene un significado horrible. Aquel que lo hace gana un punto permanente de Banalidad y debe hacer una tirada de Glamour con su nueva Banalidad como dificultad. Un éxito significa que siente las consecuencias antes de que acabe el juramento y que puede abandonarlo. Un fallo significa que termina el juramento y que está sujeto a él hasta que lo cumpla. Si se rompe la promesa se pierde un punto de Fuerza de Voluntad permanente; si se completa, se gana un segundo punto de Banalidad permanente y se repite la tirada explicada antes. Este es un juramento terrible, pues implica la destrucción de otra hada, lo que fortalece la Banalidad. Como en muchos juramentos, éste no es el único enunciado posible, sólo el más popular.

## Actitud

**La Estirpe:** Ignóralos. No es asunto nuestro; sólo nuestra caza lo es. Nos ha ofendido, así que pagará por ello.

**Apestados:** Evítalos a toda costa. Son un peligro para nosotros igual que para cualquier hada.

**Apóstatas:** ¡Inconcebible!

**Magos Negros:** Llevados por una lujuria loca, son los peores traidores de nuestra familia.

**Nihilistas:** Alguien así merece ser ayudado ¿Quizá nuestro enemigo le hizo eso?

**Los Perdidos:** ¡Aterradoros! ¿Cómo una verdadera hada puede convertirse en algo así? Ser uno con la Banalidad sería como... morir... para un hada.

*"De este modo lanzo una maldición sobre ti y tu casa hasta la última generación. Tus hijas traerán al mundo vástagos enfermos y tus hijos no se casarán. El primero de cada generación será herido por la sociedad de las hadas sin remedio. Te lo juro, no descansaré hasta que tú y tu familia seáis devorados por la estéril fuerza de la Banalidad."*



# NIHILISTAS

El camino de los Nihilistas es particularmente solitario, pues permanecen en la depresión y la desesperanza. La Estirpe ve los efectos de la creciente Banalidad en todo lo que le rodea y pierde la voluntad para luchar. Simplemente deja de enfrentarse a ella para mantener su Glamour. Esta rendición al destino en ocasiones se manifiesta en su aura, que devora el Glamour de su alrededor. Su hogar parece particularmente monótono y falto de interés, incluso para una persona normal (aunque una típica Persona de Otoño se puede sentir como en casa). A la Estirpe le parecerá muerto y sin vida, completamente falto del gozo y del color del Glamour.

A medida que el tiempo pasa esta aura se extenderá afectando a la gente y a los lugares que la rodean. El joven artista famélico que vive en el estudio de al lado puede sentir que pierde la inspiración.

¿Qué sucede con este Glamour? El Dauntain lo devora lentamente. Está lleno de un dolor que sólo puede ser satisfecho consumiendo Glamour; de hecho, destruir a otras hadas y quimeras es sólo un incentivo... o una maldición.

Se debe notar que el Nihilista no es consciente del daño que causa. Lo cierto es que es incapaz de darse cuenta de su propio sufrimiento. Se le debe mostrar, aunque eso le puede hundir más en la depresión. En realidad, el mundo exterior no guarda ya para ellos el menor atractivo.

Su rescate radica en la posibilidad de convencerle que actúe para cambiar el mundo. Si se logra sin hundirlo más y sin incitarle al suicidio, se despertará de su somnolencia.

**Apariencia:** Los nihilistas se vuelven más pequeños en su apariencia. Para el resto de la Estirpe parece que se han retraído y vuelto inofensivos. Desprenden un aura lóbrega, llenando a los que se les acercan con el frío toque del desespero.

## Actitud

**La Estirpe:** Actúan como cachorros en un escaparate, chocando hacia el cristal. ¿No se dan cuenta de que no sirve de nada? Todos vamos a morir.

### Apóstados:

¿Cómo era aquello sobre el gato y la curiosidad?

### Apóstatas:

Después de que la Banalidad los tome serán bendecidos con el olvido. ¿Qué más podemos decir?

**Magos Negros:** El poder no es nada. Es como un fuego que intenta consumirse a sí mismo.

**Los Malditos:** ¿Es realmente un problema adónde cae el polvo? No.

### Los Perdidos:

¡Qué ridículos! ¿No saben que todo el mundo está desilusionado? Sólo que algunos se esconden mejor que otros.



*“Éste es el final, amigo mío. ¿Por qué correr y creer que no es así?  
Tan sólo acéptalo; después lo llevas mejor, de verdad.  
No podemos luchar en su contra. Lo sabes.”*



# PERDIDOS

La primera y más común de las maneras en que un changeling cae es la negación de su naturaleza feérica. Humanos un día y hadas al siguiente, experimentaron la Crisálida sin ningún changeling alrededor para guiarlos. No pudieron aceptarlo. Su mente no pudo aislarse al repentino cambio en la realidad, a la pérdida de un suelo firme que creían real. Donde ayer había una biblioteca, hoy se alza un castillo de brillante cristal, y los leones guardianes son ahora grifos vivientes. Puede ser demasiado para que la mente humana lo asuma.

Estos Perdidos raramente se reconocieron, y la mayoría se perdió dentro de su Crisálida. Cuando otro changeling los encuentra, en ocasiones los cree como una Persona de Otoño especialmente peligrosa con más Banalidad de la normal. Cuando son identificados, se les considera la definición de los Dauntain: hadas corrompidas por la Banalidad que tienden a destruir todo el Glamour.

Por lo general, las percepciones cambiadas no son una dificultad para el hada media: podría asumir su aspecto y olvidar, o aceptar instintivamente que ha visto un nivel más profundo, aunque reaccione con incredulidad. Con los Perdidos no sucede ni lo uno ni lo otro: desde el fondo de su corazón rechazan lo que ven como algo absolutamente irreal.

El Perdido elige la Banalidad. Para no enfrentarse con la maravilla de un nuevo mundo, se retira a la conformidad de lo viejo, pero no es un retiro que conduce al olvido y a un eventual despertar: es un abrazo voluntario. Como el Dauntain no ha perdido el conocimiento del Glamour tal y como es, todavía puede verlo, sentirlo, notarlo.

Se vuelve un tormento cuando su salud mental empieza a fallar, y por ello busca destruir lo que no puede entender. En el caso de los que acaban de darse cuenta de su naturaleza, se pueden considerar a sí mismos completos dementes cuyo mundo contradice todo lo que ahora ven. Para evitarlo construyen un mundo fantástico a su alrededor, y aquí está la ironía, tan cercano a su percepción como les es posible. Los Dauntain creen haber descubierto cierta forma de demencia que deben parar. Con bastante frecuencia, su deseo de luchar contra la locura se extiende a todos los miembros de la Estirpe que se encuentran, y con este fin harán cualquier cosa con tal de eliminar hadas. Con toda probabilidad desarrollarán un intenso odio por todos los

seres feéricos, y posiblemente incluso un complejo de venganza, creyendo que las hadas son las responsables de lanzarlos a este horrible e irreal mando del que no pueden escapar.

En ese caso, los Perdidos comenzarán a construir elaborados esquemas y engaños para justificar sus acciones ante ellos y ante los demás. Pueden ser muy bizantinos en su esfuerzo por evitar la verdad del mundo que les rodea. La posible terapia para ellos incluye hacerles ver la verdad de su existencia, devolviéndolos al redil.

**Apariencia:** Los Perdidos, si alguna vez tienen apariencia feérica, se parecen a las víctimas de una hambruna. Su aspecto no será muy diferente de lo que parecen, aunque será obvio que han cortado los lazos con aquellos que los alimenta. Con cada hada destruida, el perdido se vuelve más flaco y enfermizo... hasta que al final queda Destruído.

## Actitud

**La Estirpe:** Pobres idiotas engañados. Deben ser llevados hacia la luz de la razón para hacerles entender que el mundo de sueños en el que viven es justamente eso: un producto de la fantasía. Nuestros métodos pueden ser rigurosos, pero hemos de afianzarlos en la sólida realidad cuanto nos encontremos con ellos.

**Apestados:** En ocasiones es típico de los que han sufrido enfermedades mentales intentar culpar a los demás. ¿Pero intentar echar la culpa por ser curados? Desgraciados.

**Apóstatas:** Escupen cosas sin sentido ni gracia. Como los otros, necesitan ayuda antes de que extiendan su desilusión a los demás.

**Magos Negros:** Engañados traficantes de poder que harán lo que sea para tener un trozo más grande del pastel. Tan malvados que no entienden que están aferrándose a una ilusión.

**Los Malditos:** Están perdidos en sus propias fantasías, igual que esos locos que intentan rescatarme para el mundo den los sueños. La diferencia es que éstos son peligrosos psicópatas.

**Nihilistas:** Idiotas locos, perderlo todo por nada... ¿Qué gracia tiene eso? Si no actúas para mejorar el mundo eres parte del

problema.



*“¿Qué soy qué? ¿Perdona? ¿Me dices que estoy loco porque no creo en algo sin sentido? Creo que es mejor que hablemos sobre lo que es real y lo que no, ahora mismo...”*







# Capítulo Once: Óraocht

## Lanzamiento de Cantrips

### Paso Uno: Escoger un Arte

Lo primero que ha de hacer el duende cuando lanza un cantrip es escoger un Arte. Nunca puede haber más de un Arte implicada en un cantrip. Para lanzar el cantrip el jugador ha de describir el efecto que desea realizar.

### Paso Dos: Escoger Reinos

El jugador decide ahora que Reino (o Reinos) son necesario para lanzar el cantrip en base al efecto que se desea crear. Normalmente el Reino describe al objetivo del efecto. Se pueden usar también Reinos modificadores (como Escena y Tiempo) en este momento. Estos dos Reinos sirven principalmente para modificar los efectos de un cantrip haciendo que se active tiempo después de haber sido lanzado o que afecte a todos aquellos que se encuentren dentro de una determinada zona, respectivamente. Además, la dificultad del cantrip aumenta en 1 por cada objetivo afectado después del primero en caso de que se utilice el Reino Escena.

Además, se pueden usar Reinos secundarios en el cantrip. Los cuales aunque no se suman a la reserva de dados sí reducen la dificultad en 1 por cada Reino añadido. Para esto se ha de poseer el nivel necesario del Reino en cuestión. (Por ejemplo: con el cantrip de Desplazar se suele usar el Reino Actor o Hada cuando se roba algo a alguien, pero el Reino Objeto podría ser usado como Reino Secundario en caso de poseer el nivel necesario).

### Paso Tres: Determinar la Reserva de Dados

Añadiendo el Atributo apropiado al nivel más alto del Reino principal del cantrip, obtienes el número total de dados que puede tirarse para lanzar el cantrip.

### Paso Cuatro: Escoger un Disparate

El jugador ha de declarar ahora el Disparate que realiza el personaje y el Narrador decide el nivel de éste (de 1 a 5).

### Paso Cinco: Determinar la Dificultad

La dificultad base de un cantrip es la Banalidad del sujeto + 4 o la Banalidad del lanzador + 4, lo que sea mayor. Se resta el nivel del Disparate y se pueden gastar puntos de Glamour adicionales por cada nivel de dificultad que se quiera rebajar. La dificultad siempre ha de ser entre 4 y 10.

### Paso Seis: Determinar el Coste de Glamour

Se determina el coste de Glamour del cantrip y se paga en este momento:

- Todos los cantrips de Fantasía cuestan un punto de Glamour.
- Los cantrips Quiméricos lanzados sobre seres encantados u objetos inanimados no cuestan Glamour, aunque puedes seguir gastando Glamour adicional para reducir la dificultad del lanzamiento.
- Cualquier cantrip lanzado sobre un objetivo banal cuesta un punto de Glamour (no acumulativo con el punto de los cantrips de Fantasía). Los objetivos banales incluyen los mortales y sobrenaturales no encantados y todos aquellos seres sin puntuación de Glamour, incluyendo los duendes que han sido olvidados.



- Lanzar un cantrip sin disparate cuesta un punto de Glamour.
- Se pueden gastar hasta cinco puntos de Glamour para reducir la dificultad del lanzamiento.
- Usar un Reino modificador cuesta un punto adicional de Glamour.
- El coste ha de pagarse antes de realizar el cantrip. Si el duende no puede pagarlo el cantrip falla automáticamente aunque no se pierdan los puntos de Glamour.

**Paso Siete: Realizar el Disparate**

El personaje trata de realizar el Disparate. Suponiendo que funcione, pasa al punto siguiente. El Narrador puede pedir la tirada de un dado, dependiendo de la naturaleza del Disparate.

**Paso Ocho: Hacer la Tirada y Aplicar el Resultado**

El jugador tira la Reserva de Dados de su personaje contra la dificultad y se aplican los resultados.

**Efectos de los Cantrips**

Los cantrips Quiméricos sólo afectan al semblante feérico y a los objetos y criaturas quiméricos, o son lo suficientemente sutiles como para que no sean percibidos por los mortales. Los cantrips de Fantasía afectan tanto al mundo quimérico como al real.

**Reinos**

**Actor**

Este reino trata de los mortales. Cuanto más elevado es el nivel, menos necesita conocer personalmente el lanzador a la persona. Este reino incluye a seres sobrenaturales tales como vampiros, wraiths, etc. pero no a otras hadas.

Nivel	Título	Descripción
•	Amigo Íntimo	Alguien de mucha confianza, compañero, etc.
••	Contacto Personal	Has tenido una larga conversación con esta persona y sabes su nombre.
•••	Cara Conocida	Reconoces su cara, pero no has de saber su nombre.
••••	Completo Extraño	No necesitas información, pero la persona no puede ser tu enemigo.
•••••	Enemigo Acérrimo	Esta persona puede ser tu enemigo, o competir contigo; un amigo contra el que estés jugando a algo entra en esta categoría.

**Escena**

Este reino determina el área de lanzamiento. Permite al hada afectar a múltiples objetivos (aunque debe poseer también los Reinos necesarios para los objetivos afectados. No puede usar Escena 3 por sí solo para afectar un patio lleno de niños).

Nivel	Título	Descripción
•	Cámara	Hasta 8 metros cuadrados.
••	Cabaña	Hasta 60 metros cuadrados.

•••	Casa	Hasta 250 metros cuadrados.
••••	Parque	Hasta 600 metros cuadrados.
•••••	Reino	Hasta 1600 metros cuadrados.

**Hada**

Este reino gobierna a todas las criaturas del Ensueño.

Nivel	Título	Descripción
•	Plebeyo	Un hada plebeya.
••	Noble	Cualquier duende con título.
•••	Quimera	Criaturas u objetos quiméricos.
••••	Galain Elusivo	Utilizable en seres feéricos no categorizados: Nunnehi, Inanimae o cualquier otro inexplicable pero perteneciente al Ensueño.
•••••	Portador de Glamour	Cualquier cosa compuesta de Glamour: cantrips, tesoros, barcia, etc. (Nota: Necesitas poseer este nivel para intentar contrarrestar cualquier cantrip lanzado).

**Naturaleza**

Este reino engloba a los animales, los elementos y las criaturas no sobrenaturales de la naturaleza.

Nivel	Título	Descripción
•	Materia Prima	Materia no viva, orgánica (cuerda, papel, piedra, etc.). Si es inorgánica (acero, etc.) no es de este reino.
••	Bosque Verde	Plantas vivas orgánicas (no animales).
•••	Animal Feroz	Animales no inteligentes vivos (los animales conscientes entran bajo el dominio de Actor).
••••	Fenómeno Natural	Fenómenos naturales: clima, erupciones volcánicas, terremotos, etc.
•••••	Elemento Básico	Elementos naturales (basados en el carbono), o en los cuatro tradicionales: fuego, agua, tierra y aire.

**Objeto**

Objeto gobierna todo lo que no es natural y ha sido creado por manos humanas. Incluye objetos hechos de materias naturales a los que se ha trabajado para convertirlos en otra cosa (esculturas de madera, papel maché, etc.).

Nivel	Título	Descripción
•	Prenda Ornada	Objetos que se llevan puestos normalmente (ropa, anillos, tatuajes, etc.).
••	Herramienta Forjada	Un objeto sin partes móviles (espadas, escudos, pero no armas de fuego, y ni siquiera un mayal).
•••	Objeto Mecánico	Un objeto con partes móviles, pero que no necesita combustible para funcionar (incluidos los ordenadores que necesitan electricidad).
••••	Máquina Compleja	Un único objeto con componentes móviles, a veces electrónicos pero con un



..... Artefacto  
Arcano

mecanismo fácil de entender (tostadoras, coches, presas de impresión, pero no ordenadores, televisores, etc.).  
Cualquier objeto manufacturado no listado anteriormente, con componentes complejos.

Tiempo

Este reino permite al lanzador implantar un “retraso” en un cantrip. Puede lanzar el cantrip, abandonar el área y esperar a que se active sin estar presente. La puntuación determina lo grande que puede ser el retraso, y la dificultad que se aplica al lanzamiento.

Nivel	Tiempo de Retraso
•	1 Turno
••	1 Hora
•••	1 Día
••••	1 Semana
•••••	1 Mes

Reglas Avanzadas para Disparates

Cada vez que un personaje decide que va a lanzar un cantrip, primero debe de realizar con éxito un Disparate para así hacer surgir el Glamour necesario para el lanzamiento. Teóricamente, un Disparate puede ser cualquier cosa desde silbar una tonada, recitar hacia atrás una cita de Shakespeare o saltar en el aire tres veces mientras te sujetas la nariz.

En esencia, el Arte utilizado en el intento determina la naturaleza general del acto que debe de realizarse (Embustes a menudo implica un Disparate verbal de algún tipo y Prestidigitación implica generalmente un ademán físico), mientras que el Reino dicta un objeto o persona que debe de estar implicado también en el Disparate. Cuanto más prolongado y relacionado con el Cantrip sea el Disparate, menor es la dificultad para lanzarlo.

Siempre que crees un Disparate, deberás cumplir los siguientes pasos:

- Determina que se requiere para el Disparate: una frase verbal, una acción física, etc...
- Decide lo complejo que será el Disparate. El nivel de complejidad determina cuanto bajará tu dificultad base. La complejidad mínima es de uno y la máxima de cinco. El Narrador tiene la última palabra a la hora de decidir el nivel de un Disparate en concreto. Los Narradores deberían recompensar a los jugadores ingeniosos y creativos, concediéndoles el beneficio de la duda cuando tengan que decidir el nivel del Disparate.
- Finalmente, debes representar el Disparate. Aunque es recomendable que los jugadores interpreten sus Disparates cuando sean de naturaleza verbal, se recomienda que la mayoría de las acciones físicas sean descritas solamente. Si por alguna razón el personaje es interrumpido cuando representa el Disparate y es incapaz de completarlo, el cantrip no tendrá éxito.

Disparates Genéricos

**Adivinación:** Suele requerir el uso de objetos de adivinación o, en niveles más altos, realizar actos de adivinación en sí.

Mod	Requerimiento	Ejemplos
-1	Un objeto menor de adivinación	Trocear cuidadosamente un trébol de cuatro hojas en cuatro partes. Mirar fijamente un cristal de cuarzo. Tirar un par de dados.
-2	Un objeto mayor de adivinación	Sujetar un mechón del cabello de tu blanco. Barajar un mazo de cartas de tarot. Agitar una bolsa llena de runas.
-3	Realizar un acto de adivinación simple	Esparcir runas en el suelo y realizar una lectura. Perder la mirada en los fragmentos de un espejo roto. Realizar una lectura de Tarot de 10 cartas.
-4	Realiza un acto de adivinación complejo	Realizar una lectura de I Ching. Quemar una bolsa llena de huesos de pollo, cuentas y judías. Salpicar de sangre la arena y realizar la lectura del dibujo.
-5	Realiza un acto de adivinación prolongada	Realizar una adivinación usando una bola de cristal. Mascar la cera de una vela quemada durante siete días. Crear una muñeca vudú que represente al blanco

**Cronos:** El Disparate debería estar relacionado de alguna forma con el tiempo o sus diferentes representaciones. Los requerimientos para estos Disparates están dictados por la cantidad de tiempo necesaria para representar el Disparate en vez de por una acción específica.

Modificador	Requerimiento
-1	Un segundo
-2	10 segundos
-3	Un minuto
-4	10 minutos
-5	Una hora

**Embustes:** Embustes requiere generalmente la representación de un Disparate de tipo verbal. Esto puede ser tan simple como inventarse una nueva palabra o recitar un soneto. Muchos Disparates de Embustes toman la forma de poemas o frases estúpidas, aunque también son válidas las canciones. Por su puesto, todas deben incluir de alguna forma el Reino del cantrip. Al final, debería ser la propia personalidad del perso naje la que determine la naturaleza exacta del Disparate.

Mod	Requerimiento	Ejemplos
-1	Una única palabra	Decir una palabra al revés tres veces. Maldecir en voz alta. Hacer un ruido extraño (relacionado con el Reino).
-2	Una frase corta	Decir una mentira inteligente. Insultar a tu blanco. Gritar tus verdaderos sentimientos.
-3	Al menos una oración completa	Cantar parte de una canción. Decir una cita extraída de una novela o película. Ofrecer un brindis a tu blanco.
-4	Un párrafo o poema corto	Recitar un pequeño poema. Inventarte una nueva maldición en un lenguaje extranjero. Esmerarse en



- 5 Varios párrafos o un poema completo
- comenzar una discusión entre dos personas.
- Narrar cada acción tuya antes de realizarla. Recitar parte de un poema épico. Contar un relato de miedo con tu blanco como protagonista.

**Prestidigitación:** Estos Disparates requieren que el changeling interprete al guna acción o movimiento, generalmente estúpida o superflua.

Mod	Requerimiento	Ejemplos
-1	Un sutil gesto físico	Una reverencia o inclinación. Tirar tres veces del lóbulo de la oreja. Bizquear.
-2	Una acción física apreciable	Beber un litro de soda sin respirar. Saltar tan alto como se pueda y tocar el techo o una rama. Hacer el saludo del alce con las manos sobre la cabeza.
-3	Una acción física evidente	Asumir la posición del loto. Revolcarse por el suelo entre carcajadas. Levantar los brazos hacia el cielo y gritar.
-4	Una acción física compleja que requiera un turno completo	Escribir un poema corto esmerándose en la caligrafía. Realizar un truco de magia. Hacer el pino.
-5	Una acción física compleja que requiera más de un turno	Hacer una figura de origami que represen te al blanco. Hacer malabarismos con tres objetos y añadir un cuarto sin que se caigan. Coger una mosca con palillos chinos.

**Primal:** Requiere el uso de un elemento natural con el que se tenga afinidad. Para Disparates de mayor nivel, el objeto natural debe ser trabajado de alguna manera.

Mod	Requerimiento	Ejemplos
-1	Elemento común	Escuchar una caracola. Bañar al blanco con pétalos de flores. Imitar el sonido de un pájaro.
-2	Elemento infrecuente	Salpicar al blanco con agua de río fresca. Comerse un pastel hecho con muchas especias. Lamer una joya y presionarla sobre el blanco.
-3	Elemento raro	Bañar al blanco con tréboles de cuatro hojas. Quemar champiñones. Derramar leche agria en un cuenco.
-4	Elemento infrecuente trabajado	Golpear al blanco con un látigo que tenga una rama sagrada en su ex tremo. Cortarse la muñeca con la uña del dedo y verter sangre sobre el blanco. Romper una sólida vara de roble con las propias manos.
-5	Elemento raro trabajado	Hacer un masaje con aceites aromáticos. Arrancar de un mordisco la cabeza de un animal pequeño. Agarrar fuertemente una vara recubierta de espinas.

**Soberanía:** Requiere que uno se comporte con los modales de la realeza o se adorne con las prendas de vestir que usan los nobles.

Mod	Requerimiento	Ejemplos
-1	Una simple palabra o gesto	Hablar con acento fingido. Ponerse un par de guantes inmaculadamente blancos.
-2	Hacer una declaración autoritaria	Romper una copa de vino arrojándola al suelo. Dar una orden. Gesticular con un cetro ornamentado en la mano.
-3	Adornar un vestido	Tocar una gargantilla enjoyada forjada por un amigo. Aplicar sobre la cara un complicado maquillaje. Dibujar una runa en el suelo.
-4	Emitir una proclama	Subirse encima de una silla y recitar a Shakespeare. Dar un apasionado beso a los pies de otro. Contar una historia con su correspondiente moraleja.
-5	Realizar un juramento o voto	En adelante, llamar al blanco por un nuevo nombre. Jurar lealtad a tu blanco. Jurar matar a tu blanco.

**Tejer Sueños:** Generalmente, los Disparates para este Arte implican crear una representación del blanco. Esta podría ser desde un rápido bosquejo hasta la creación de una escultura de arcilla o arena.

Mod	Requerimiento	Ejemplos
-1	Un esbozo (no se requieren detalles)	Dibujar un monigote. Hacer una figura con barro o con palitos.
-2	Algunos detalles (deben ser fieles a la realidad)	Hacer una muñeca vudú. Vestir un disfraz que represente al blanco. Hacer un modelo tosco con cristal.
-3	Una imagen clara (debe poder identificarse el blanco)	Dibujar un retrato. Hacer una escultura de arcilla. Realizar una talla en madera.
-4	Una representación detallada (los detalles deben ser precisos)	Una pintura a todo color. Crear una escultura de hielo. Hacer una talla en cristal.
-5	Una reconstrucción muy detallada (con todos los detalles representados)	Crear una obra de arte. Hacer una maqueta detallada del blanco y su entorno.

**Viaje:** Estos Disparates requieren generalmente que el changeling mueva físicamente su cuerpo de algún modo (desde un simple salto o brinco, hasta grandes saltos girando en el aire y aterrizando de cabeza). A niveles superiores, estos Disparates requieren de útiles de algún tipo.

Mod	Requerimiento	Ejemplos
-1	Un simple movimiento rápido	Saltar en el aire. Apuntar al lugar donde quieres estar. Mirar fijamente al cielo.
-2	Un movimiento	Comer a la vez tres rosquillas



- |    |  |  |
|----|--|--|
|    | que implica múltiples acciones o una única que requiera de un objeto | glaseadas. Mover los brazos como si fueras un gran pájaro volando. Comerse una mariposa.   |
| -3 | Una acción que provoque que te muevas de tu posición actual          |  |
| -4 | Una acción que implique gran fuerza física                           | Bajar de un salto un edificio de tres plantas. Trazar con sangre una ruta sobre un mapa. Apilar un pequeño montón de arena sobre la mano y soplarlo. |
| -5 | Una acción que implique un objeto de algún tipo                      | Clavar una espada en el suelo. Contemplar cómo cambia de posición la sombra de un objeto fijo. Dibujar una cara en un huevo y luego romperlo.        |

## Lanzamiento de Cantrips Inanimae

### Paso Uno

Elige una Espina.

### Paso Dos

Elige el reino apropiado.

### Paso Tres

Calcula la Reserva de dados (Atributo de la Espina + nivel del Reino).

### Paso Cuatro

Elige el Material.

### Paso Cinco

Calcula la dificultad (nivel de Banalidad más alto +4).

### Paso Seis

Modifica la dificultad (Glamour, proximidad al Ancla, nivel del material).

### Paso Siete

Tira los dados.

### Paso Ocho

Gasta Glamour para convertir el cantrip en Fantasía (si se desea).

## Material

Como las Estirpes, los Inanimae necesitan una fuerza desencadenante que despierte su poder. La llave para liberar su Glamour es el Material. El Material es una pieza de su reino. Cuando se utiliza, actúa de la misma forma que un Disparate. La única circunstancia en la que un Material no es necesario es cuando un Inanimae usa su propia Espina familiar mientras está en contacto con su Ancla. Cada Espina posee sus propios componentes

Materiales, y cuanto más raros y esotéricos, más poderosa será su activación.

Para lanzar con éxito un cantrip, debe emplearse el Material particular de cada Espina. Puede utilizarse uno diferente si el lanzador gasta un punto de Glamour.

El Material es similar al Disparate en que dependiendo de lo raro o complejo que sea, menor será la dificultad. Su nivel de poder queda a discreción del Narrador, pero abajo se listan algunos consejos.

- **Petros:** El Material para Petros es algún tipo de mineral o metal. La rareza del mineral es un factor decisivo, como lo es la forma de usarlo. Cuanto más se altere, mayor será el efecto. Algunos minerales que se consideran con propiedades mágicas (como la calamita) pueden resultar más poderosos. El único metal que no se puede utilizar es el hierro.

- **Verdage:** El Material para Verdage es una planta o una hierba. Cuanto más rara sea la planta, o la elaboración de su ungüento, más fuerte resultará el Material. Ciertas maderas y plantas tienen propiedades mágicas en mitos y leyendas, como la hierba de San Juan, el roble, el fresno, el espinoso, etc. El Narrador puede investigar las propiedades de algunas plantas para obtener nuevas ideas.

- **Aquis:** El Material para Aquis es el agua que ha sido alterada o posee una forma diferente. Nieve, hielo, rocío de la mañana, agua pesada, o lluvia, son ejemplos de algunos Materiales. Otras ideas pueden ser el agua destilada o contaminada. Éstas podrían utilizarse con cantrips que impliquen pureza o descomposición.

- **Stratus:** El Material que permite controlar el aire es la música. Debe tocarse con un instrumento de madera o latón. Su complejidad determina lo poderoso que es el Material. Para algunos cantrips, puede ser necesaria una melodía de gran pureza y simplicidad.

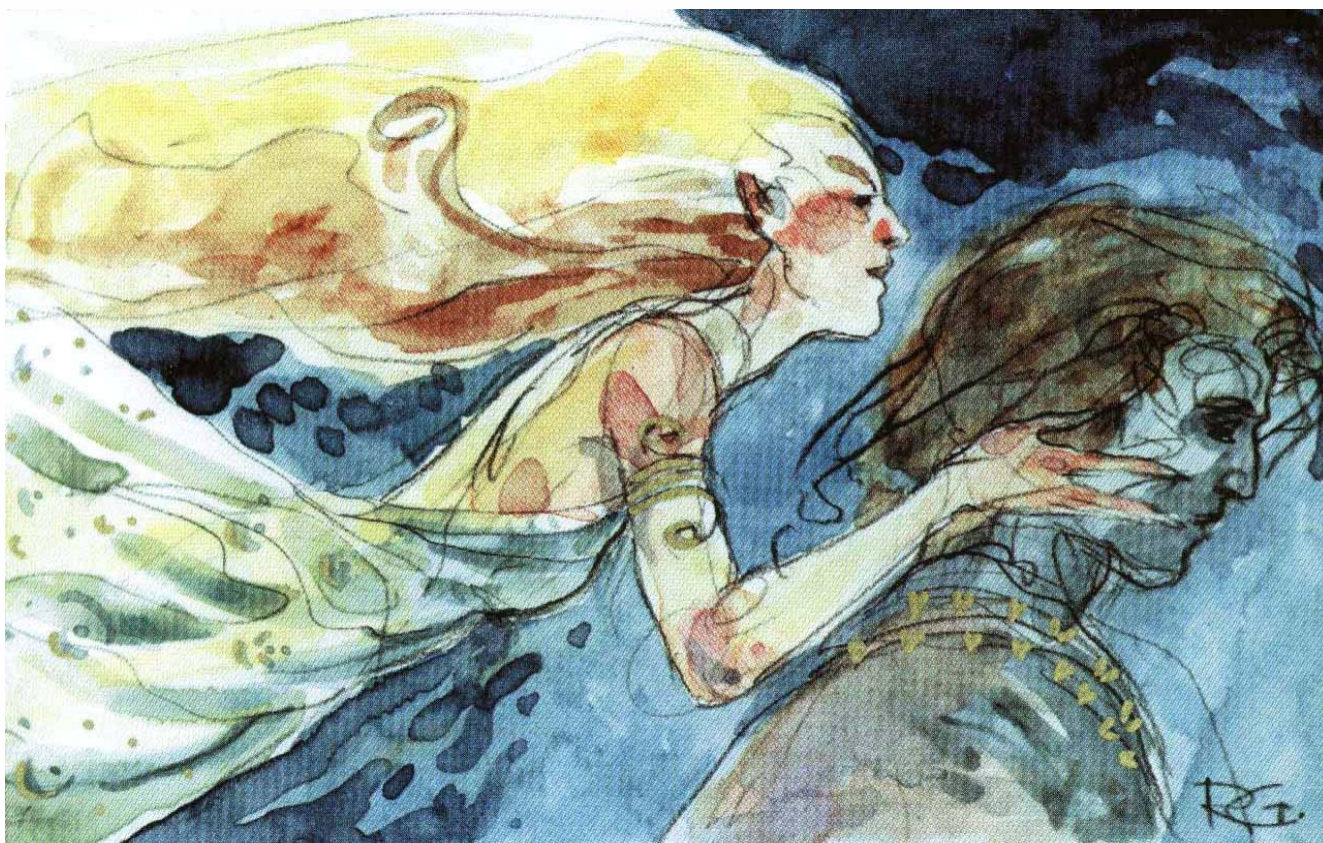
- **Pyros:** El Material para los cantrips de Pyros es quemar combustibles diferentes y de formas diferentes. Destruir algo raro con el poder de las llamas permite obtener un Material poderoso, si bien quemar una hoja suelta no resulta tan eficaz (aunque fabricar un avión de papel, quemarlo, y lanzarlo sería un Material moderado). Su poder queda determinado por la rareza del combustible, la dificultad de prenderle fuego, y el poder de las llamas (incendiar un edificio puede ser excesivo, pero daría resultado).

## Reinos Inanimados

Como las Estirpes, los Inanimae han dividido el mundo en fragmentos que sus poderes pueden afectar. A diferencia de ellos, los reinos inanimados corresponden a los cuatro elementos. Aire, Tierra, Fuego, Agua, y Espíritu. Cada Reino representa un aspecto del ambiente inanimae. Todos ellos comienzan con un nivel gratis en su reino familiar. El principio de las fuerzas opuestas se aplica aquí, por lo que un kuberá encontrará dificultades a la hora de aprender el Reino del Aire, igual que un parosimia aprendiendo el Reino de la Tierra.

Los reinos inanimados funcionan igual que los Reinos de las Estirpes, son necesarios para lanzar cantrips como forma de que el Glamour afecte al mundo. A diferencia de ellos, no se avanza paso a paso. Si se aprende un Reino, se abarca toda su esfera. Su nivel





indica lo hábil que resulta el Inanimae en la comprensión y el control de dicho Reino.

La ventaja de tener una habilidad alta en un Reino en particular es que a medida que un Inanimae gana conocimiento, se vuelve consciente de ese Reino en un sentido más profundo. De hecho, es posible detectar las cosas que acontecerán en él. Alguien con un nivel de habilidad alto en el Reino de la Tierra puede percibir o incluso predecir un terremoto. Aquellos lo bastante habilidosos en el Reino del Fuego pueden sentir las llamas. Los sabios del agua pueden pronosticar la peligrosidad del mar. Los eruditos del espíritu pueden echar vistazos a la Umbra o al Ensueño Profundo.

Siempre cuesta más comprar Espinas y Reinos de un elemento opuesto. Los elementos neutrales cuestan menos y los favorables lo mismo que la Afinidad del Inanimae.

#### Coste de Puntos de Experiencia

Afinidad (Espinas)	Coste	Afinidad (Reinos)	Coste
Favorable	x5	Favorable	x3
Neutral	x6	Neutral	x4
Opuesto	x7	Opuesto	x5

#### Agua

Este elemento controla el entorno mental de una criatura viva. Cualquier cantrip que confunda los sentidos o altere la percepción necesita este Reino para resultar efectivo. Como la Tierra, no puede afectar a criaturas sobrenaturales; para hacerlo, es necesario el Reino Espiritual. Es equivalente al Actor de las Estirpes.

**Casta Afín:** Ondinas.

**Elemento Favorable:** Aire.

**Elementos Neutrales:** Espíritu y Tierra.

**Elemento Opuesto:** Fuego.

#### Aire

Este es el elemento que rodea al globo. Su esfera de influencia se encuentra en el entorno no vivo. Si un cantrip pretende afectar el clima, el aire, la temperatura, o cualquier otra cosa que implique el ambiente del lanzador, u objetivo, este Reino es necesario. Resulta equivalente a la Escena de las Estirpes.

**Casta Afín:** Parosimias.

**Elemento Favorable:** Fuego.

**Elementos Neutrales:** Agua y Espíritu.

**Elemento Opuesto:** Tierra.

#### Espíritu

El Reino Espiritual gobierna todos los aspectos sobrenaturales del mundo inanimado, incluyendo a otros feéricos. A diferencia de los otros Reinos, este afecta tanto al entorno como a las criaturas. Cualquier criatura despierta, o criatura de Glamour (quimera, humanos encantados, etc.) se ve afectada por el Reino Espiritual. Es equivalente al Hada de las Estirpes.

**Casta Afín:** Maniqués.

**Elemento Favorable:** Ninguno.

**Elementos Neutrales:** Agua, Aire, Fuego y Tierra.

**Elemento Opuesto:** Ninguno.

#### Fuego

Este elemento afecta a todos los objetos vivos no sobrenaturales, ya sean plantas o animales. Si una criatura viva posee un aspecto mágico o sobrenatural, el Reino Espiritual es necesario. Si un cantrip pretende afectar a cualquier cosa que este viva, debe utilizarse este Reino. La única excepción es la mente de una criatura;



solamente su aspecto físico puede ser afectado. Este Reino es similar a la Naturaleza de las Estirpes.

**Casta Afin:** Solimondios.

**Elemento Favorable:** Tierra.

**Elementos Neutrales:** Aire y Espíritu.

**Elemento Opuesto:** Agua.

## Tierra

Este Reino afecta a los objetos no vivos. Los cantrips que impliquen o tengan a un objeto no vivo como objetivo necesitan este Reino para poder activarse. También se emplea para influir en objetos creados. Es equivalente al Objeto de las Estirpes.

**Casta Afin:** Glomios y Kuberas.

**Elemento Favorable:** Agua.

**Elementos Neutrales:** Fuego y Espíritu.

**Elemento Opuesto:** Aire.

## Lanzamiento de I Chi

*“Qué es eso, ¿petróleo?”*

*“No, sangre negra de tierra”*

*“¿Quieres decir petróleo?”*

*“¡No, sangre negra de tierra!”*

-Jack Burton y Egg Shen, Golpe en la pequeña China

A continuación se describen los sistemas para utilizar la magia. La siguiente sección contiene un resumen genérico del I Chi, los poderes que posee una Alquimia. Las secciones sucesivas contienen descripciones de modificadores y Fortunas.

Esta sección sigue esta estructura básica para conjurar un efecto:

### Paso Uno

Elige un I Chi y decide si el efecto es Yin o Yang.

### Paso Dos

Añade éxitos necesarios según los modificadores. Esto es opcional. Un I Chi sin modificadores normalmente necesita un éxito para funcionar. Algunos necesitan 2 para aumentar o disminuir un Atributo, una Habilidad o una Reserva de Dados. Los Modificadores requieren éxitos adicionales.

- Abundancia: Número de objetivos.
- Circunstancia: Condiciones que se aplican a los efectos. Continuidad Duración del efecto.
- Dominio: El campo de acción o la esfera de influencia de un efecto.
- Daño: Atacar directamente a un objetivo.
- Magnitud: Tamaño de un objetivo o grado en que la magia lo modifica.

### Paso Tres

Resta un éxito necesario por cada fortuna.

- Color: El lanzador viste con el color apropiado para el elemento.
- Dirección: El lanzador esta situado en un lugar pro picio en dirección al objetivo.
- Dzi Dzat: El lanzador tiene una representación en papel del objetivo o del efecto.

• Festivales: El efecto tiene lugar durante un festival apropiado.

• Poesía: El lanzador ha escrito un haiku para el hechizo.

• Estación: Es una estación propicia para el elemento.

• Sentido: El lanzador y el objetivo experimentan una sensación similar y apropiada para el elemento.

• Técnicas: El lanzador utiliza una técnica relacionada (Medicina, Adivinación, etc).

• Forma wani: Encontrarse bajo su forma wani proporciona una Fortuna automática a los Shinma.

### Paso Cuatro

Tira los dados.

Puede que necesites volver a mirar la descripción del Ciclo Constructivo de los elementos y las descripciones del Yin y el Yang al leer esto.

## Fortunas

Las Fortunas reducen el número de éxitos necesarios para realizar un efecto. Ayudan a equilibrar los éxitos adicionales que se añaden al usar modificadores para usar un I Chi.

Los elementos están ligados a colores, direcciones e incluso festivales. Los Shinma usan esta cadena de correspondencias, para ayudarles con sus Chi. Los hsien astutos esperan los momentos propicios y las circunstancias afortunadas para actuar, haciendo de esta forma que su magia sea más fácil. Aunque las Fortunas proporcionan ventajas importantes, también deben usarse como apoyos a la interpretación.

En la mayoría de los casos, los jugadores tendrán que pensarse las Fortunas bien antes de empezar a actuar. Puede que incluso estas den pie a otras aventuras al intentar usarlas. Si los Li Shen del lugar empiezan a comprar todo el dzi dzat, este empezará a enviar ondas de fuerza por toda la comunidad Shinma. Se anima a los jugadores y Narradores a inventar más Fortunas. De hecho, no se detalla ninguna de las Fortunas que se sugieren en las descripciones de los elementos.

Se considera que la mayoría de las Fortunas afectan al lanzador, no al objetivo. El uso de la Fortuna de Color, por ejemplo, sólo afecta al color de la ropa del lanzador.

**Sistema:** cada Fortuna que utilice el jugador resta un éxito de los que se necesitan para el I Chi. No se puede reducir el número de éxitos por debajo de 1. Con cada forma Wu Tan se enumeran las Fortunas que ésta lleva asociadas.

### Color

Los colores entran en juego si el lanzador lleva ropa del color apropiado. La prenda debe estar limpia y ser al menos de la talla de una camisa. No puede estar tapada, y tiene que ser la prenda más distintiva que lleve el hsien.

El metal se asocia el blanco, la Tierra al amarillo, el Fuego al rojo, la Madera al Verde y el Agua al negro.



## Dirección

Si el lanzador de un I Chi se encuentra en la dirección apropiada hacia el objetivo, obtiene una Fortuna. Por ejemplo, si el lanzador está en Pekín y el objetivo es Hong Kong. La dirección correcta es el norte. El lanzador obtiene una Fortuna si apunta hacia esa dirección.

La dirección afortunada de la Tierra es en realidad una situación, un dentro. La madera se asocia con el este, el calor del sur es propicio para el Fuego, el oeste es la dirección del Metal, y al agua le gusta el frío norte.

## Dzi Dzat

Dzi dzat significa “papel doblado”. En Hong Kong, Macao y los pueblos cantoneses, estos sacrificios de papel se suelen utilizar para apaciguar a los antepasados y pedirles ayuda. El dzi dat tradicionalmente adoptaba la forma de dinero de papel, retratos de comida y hermosas doncellas, etc. En la actualidad, el dzi dzat suele representar lujos modernos: automóviles, maletas, tarjetas de crédito, teléfonos móviles, batidoras eléctricas, etc.

Los hsien usan el dzi dzat como magia propicia. Por ejemplo, al usar un I Chi contra un coche, un dibujo de este lo hace más fácil.

## Festivales

El lanzador debe participar en festivales, aunque sea como espectador. En China hay montones (hay festivales para cada luna). Algunos de los más comunes se enumeran abajo junto con el elemento al que proporcionan una Fortuna.

- Primera Luna: Festival de la Primera Luna (Madera), Tsai Shen, el Dios de la Riqueza (Tierra), Li Hun (Madera).
- Segunda Luna: Dios del Sol (Fuego) y Dios de Tierra (Tierra).
- Tercera Luna: Chi'n Ming, festival de la fertilidad (Madera), cumpleaños de la diosa Hsi Wang Mu (Metal).
- Cuarta Luna: Luna del Verano (Fuego), Festival de los ocho inmortales (Tao).
- Quinta Luna: Festival del Barco Dragón (Agua).
- Sexta Luna: Lung Wang (Agua).
- Séptima Luna: Luna de los Fantasmas Hambrientos (Agua).
- Octava Luna: Festival de la Cosecha (Metal).
- Novena Luna: Cheng Huang, y otros dioses de las ciudades (Metal).
- Décima Luna: Luna Bondadosa (Madera), el Festival de los Muertos.
- Undécima Luna: Festival de la Luna Blanca, Festival de los Ancestros (Tao).
- Duodécima Luna – Festival de la Luna Amarga, Dios de la Cocina (Tierra).

## Fortuna Kwannon-jin

Cada kwannon-jin lleva asociado un elemento por el cual siente afinidad. Al usar I Chi de ese elemento, el personaje recibe una Fortuna automática.

## Mu-jen

Los mu-jen, “hombres de madera”, son muñecos vudú chinos. Al igual que el dzi dzat, pueden servir para propiciar la Fortunas, pero cada uno sólo se puede usar una vez. Debe estar tallado a mano en madera de abrasín o paulonia, y vestida como el objetivo de la magia del hsien.

## Poesía: Haiku

Los tanuki introdujeron la poesía como Fortuna. Componen un poema para cada I Chi de una Alquimia en concreto. Por ejemplo, un tanuki escribiría un haiku para cada uno de los 5 niveles de Tieh Tan. Podría usar el mismo poema creado para el nivel 1 de Tieh Tan, independientemente del efecto. Escribiría otro poema para el nivel 2, y así.

Se deben componer poemas nuevos cada año, normalmente como parte del Festival de Año Nuevo. Cualquier tipo de poema sirve, aunque los Shinma suelen decantarse por los sonetos.

## Estación

La estación del año puede influir en el uso del I Chi del lanzador. La magia de Fuego, por ejemplo, es más fácil de practicar al calor de un día de verano. La Alquimia de Agua es más fácil en invierno, el metal en otoño, y la Madera en primavera.

## Sentido

El lanzador y el objetivo deben experimentar la misma sensación para que pueda utilizarse esta Fortuna. Aunque no es necesario que el objetivo se concentre en la sensación, debe experimentarla. La Alquimia de Agua se asocia al gusto. Tanto el lanzador como el objetivo deben estar saboreando lo mismo al mismo tiempo para que se pueda utilizar esta Fortuna con el I Chi.

Cada elemento lleva asociado su propio sentido. La Tierra está asociada al olor rico de un campo arado. El sabor fuerte del té verde favorece al Agua, mientras que el metal escucha el sonido distante de la campana de un templo o el golpe de una espada contra otra. El tacto de una caña raída favorece a la Madera.

## Técnicas

El uso de la Meditación, las Artes Marciales, los Clásicos, la Adivinación (Feng Shui) o la Medicina (mediante hierbas chinas), puede ayudar también al lanzador. Cada éxito funciona como una Fortuna (restando éxitos necesarios), hasta un máximo de 3. Un Fracaso añade 3 éxitos.

La técnica debe llevarse a cabo inmediatamente antes de conjurar el I Chi, o el personaje pierde las Fortunas. La Medicina es la excepción. Los maestros de la Medicina mediante hierbas (5 puntos) pueden crear Fortunas líquidas. Esas pociones se pueden almacenar durante un mes como máximo, y están asociadas con un elemento en particular. Las pociones de Agua desprenden vapor, las de Fuego brillan con luz de color rojo oscuro, las de Madera están cuajadas de limo, las de Metal parecen mercurio, y las de Tierra emiten un murmullo suave, y parecen barro.



## Forma Wani

La forma wani, la apariencia otorgada por el Augusto Personaje de Jade, constituye una Fortuna automática para los Shinma. Los otros shen ya saben que la magia de los hsien es mucho más efectiva cuando se muestran bajo las formas reales de su linaje.

## Modificadores

A no ser que se indique otra cosa bajo el Wu Tan, un I Chi tiene como objetivo a una persona (a veces simplemente el lanzador) y dura un instan te (un Turno de Combate). Algunos efectos, que corresponden al funcionamiento normal del Reino Medio, pueden durar más. Si un personaje hace que se desborde un río aumentando el agua, al final la corriente bajará terminará, pero el agua adicional no desaparecerá aunque se termine el efecto. Los moretones y otras heridas permanecen hasta que se curan, pero si un maestro del Metal y la Madera crea una espada de hierba tan afilada como el acero, solo durará un turno a no ser que el hsien use el modificador de Continuidad para prolongar el efecto. E Augusto Personaje de Jade no aprueba la manipulación caprichosa del Reino Medio.

Los modificadores permiten a los Shinma usar la capacidad de cambiar la naturaleza del 1 Chi. Al usar modificadores, un fogonazo puede afectar a más de un objetivo, un viento frío puede azotar las calles de toda una ciudad o una tormenta puede caer sólo sobre un edificio.

El uso de los modificadores hace mucho más difícil conjurar efectos. Un I Chi sin modificadores sólo precisa de un éxito para funcionar. Algunos requieren dos éxitos cuando incrementan o disminuyen un Atributo, Habilidad o Reserva de Dados.

Cada modificador añade más éxitos al número

base. Todos los modificadores incluyen el número de éxitos adiciona les que requieren. Todos son acumulativos en el caso de usar varios modificadores. A no ser que se obtengan todos los éxitos, el I Chi no funciona, aunque el Yugen sí se gasta.

Por ejemplo, un personaje nyan quiere ocultar dentro de su cuerpo, durante un día, 1000 gemas que ha robado. Este es un 1 Chi Di Tan (Alquimia Terrestre) de nivel 3. Necesita un éxito para el efecto y 5 más para la Abundancia. La Continuidad hace que el efecto dure todo un día, pero añade otros dos éxitos necesarios. De esta forma, a no ser que se obtengan 8 éxitos con los dados, el intento fracasa. Recuerda, los modificadores son éxitos adicionales.

Los modificadores son subjetivos, no científicos. La magia hsien es más antigua que la ciencia, así que el avance entre niveles de modificadores se basa más en la asociación y la metáfora que en las progresiones geométricas. El rango de un efecto (Dominio), por ejemplo, se basa en la idea del territorio de un señor noble más que en centímetros. Todo esto significa que hará falta algún tiempo para que los jugadores y el Narrador se acostumbren a seguir el sistema.

Aunque algunos de estos modificadores hacen que los 1 Chi sean extremadamente poderosos, añadir sólo un par de ellos a un efecto típico puede requerir de 3 a 12 éxitos, con lo cual la mayoría son imposibles de realizar. Los jugadores pueden reducir el número de éxitos debidos a los modificadores mediante las Fortunas (que se explican más adelante), así que no hay que dejar que los ejemplos más exagerados te asusten tanto como para no usar el Wu Tan.

Las descripciones de los I Chi tienen precedencia sobre las reglas. De la misma forma, no todos los modificadores pueden usarse con todos los I Chi. Lee las descripciones que aparecen debajo de cada





alquimia para estar seguro. Como siempre, el Narrador tiene la última palabra en el uso de modificadores.

Abundancia de las Diez Mil Cosas

Para afectar a más de un objetivo, el hsien tiene que obtener éxitos adicionales. Este antiguo modificador se basa en la historia de la creación de P'an Ku. En principio no había nada. Después estaba el creador. Este separó al Yin y al Yang y nacieron dos cosas. La progresión continuó hasta crearse las Diez Mil Cosas.

Éxitos Adicionales	Objetivos/Abundancia
0	1
1	2
2	3-5
3	6-10
4	11-100
5	101-1000
6	1001-10000
7	10001-100000

Circunstancia del Rey Mono

La Circunstancia es una forma de aplicar un efecto condicional sobre la magia de un hsien. Las Circunstancias se basan en las bromas de Hanuman. Le encantaba crear efectos mágicos asociados a individuos (Únicos) o a grupos (In sólitos). Una vez talló una puerta que imitaba el sonido de una flatulencia cada vez que un Li Shen la atravesaba.

Éxitos Adicionales	Circunstancia
0	Ninguna
1	Común: El efecto actúa sobre grupos, divisiones básicas de la realidad o de la sociedad: sobre día o noche, hombres o mujeres, el próximo que entre en la habitación, etc.
2	Insólito: El efecto actúa sobre grupos más específicos: durante la Hora de la Rata, sobre el Próximo policía que entre en la habitación, etc.
3	Único: El efecto actúa sobre individuos: cuando Xiong Fei entre en la habitación.

Continuidad del Juicio Acreditado

Los Shinma usan la Continuidad para hacer que sus efectos duren más de un turno. A veces, los hsien apelan al Sol y la Luna para mantener activos los efectos de sus hechizos. Por lo tanto, este modificador se basa en el calendario chino básico.

Es fácil que los jugadores abusen de la Continuidad. El Narrador debería estar atento para aumentar otros modificadores cuando los jugadores intenten usar la Continuidad. Por ejemplo, un jugador podría usar un modificador para hacer que un poder afectase a más de un objetivo (Abundancia). Un maestro de Agua podría crear una ola y usar la Continuidad para que la ola siguiera su curso y afectara a más de un objetivo. La continuidad no puede usarse en combinación con el Daño.

Éxitos Adicionales	Tiempo Añadido
0	Turno
1	Escena

2	Hora china (2 horas occidentales)
3	Día
4	Semana china (10 días)
5	Mes (Lunar)
6	Año
7	12 años
8	Sesenta años
9	A decisión del Narrador

Dominio del Gran Señor

El Dominio permite a los hsien extender el radio de acción de su magia. El Dominio se basa en herencia de los antiguos señores chinos y la naturaleza de la Tierra. El Dominio irradia hacia fuera desde el interior del lanzador. Al igual que la Tierra es el centro de todos los elementos, o al igual que un señor puede extender su poder sobre su reino, este modificador puede usarse para extender el efecto de un I Ching a un radio de acción mayor.

Ejemplo: Cang el heng-po usa el 1 Chi Shui Tan de nivel 3 para fundir su cuerpo con las aguas de una cloaca y aparecer en el cuarto de baño de su enemigo. El Dominio es mayor que el Edificio, ya que la acción comenzará fuera de este, así que el jugador usa el de Vecindario, que es el si guiente nivel. Esto significa que necesitará 2 éxitos adicionales para el Dominio, más 1 para el 1 Chi: 3 en total.

Para usar el Dominio se dan por hecho ciertos detalles: Primero, que el lanzador conoce la localización del objetivo. No se puede usar el Dominio para elegir a alguien como objetivo (no puedes elegir Ciudad esperando alcanzar al objetivo si está en la misma habitación que tú). Segundo, para obtener un efecto que abarque un área, el lanzador debe usar Abundancia para incluir a más de un objetivo.

Ejemplo: Cang ve a quince matones tong acercándose a él en el mercado. Utiliza un 1 Chi Shui Tan de nivel 2 para reducir el Alma de Agua de sus atacantes con la esperanza de que perderán la confianza en sí mismos. El Narrador decide que el efecto dell Chi requiere 3 éxitos. Para hacer esto, el jugador de Cang añade 4 más por Abundancia, y 2 por dominio para cubrir todo el enorme mercado. De esta forma, ahora Cang necesita 4 éxitos. Por el cincel de Pan Ku! Cang decide correr por su vida.

Éxitos Adicionales	Dominio
0	Habitación/9 metros o distancia recorrida en un turno
1	Edificio/Distancia corriendo durante un turno
2	Pueblo/Vecindario/Parque
3	Ciudad
4	Provincia/Estado
5	Reino Medio

Daño de Espada Celestial

El Daño permite a los Shinma atacar directamente al objetivo. Imita a la espada vengadora de Wu Ti, el emperador militar. Con este modificador, un 1 Chi puede provocar daño directo a un objetivo, pero el Narrador debería controlar su uso. El Daño no puede usarse para modificar todos los 1 Chi. De hecho, sólo se



pueden generar efectos de Daño con i Chi de niveles 4 y 5. Tampoco puede combinarse con todos los demás modificadores, como la Continuidad.

Un ataque directo es cualquier tipo de asalto, como un dardo de fuego o intentar manipular los elementos del cuerpo de otro para producirle daño, como convertirle la piel en piedra, por ejemplo. Estos ataques directos también pueden consistir, por ejemplo, en puños de madera que salen de árboles, etc. No se incluye el daño provocado por una inundación, terremoto o por un incendio. Los ataques indirectos pueden causar mucho más daño, el inconveniente es que realmente no se los puede dirigir contra el objetivo.

El Daño se considera agravado.

Éxitos Adicionales	Dados de Daño
0	1 dado
1	2 dados
2	4 dados
3	6 dados
4	8 dados

Magnitud de la Creación de Pán Ku

La Magnitud mide dos cosas distintas. En primer lugar es una medida de cambio. Se usa cuando se afecta a un Alma Elemental (1 Chi de nivel 2) o cuando se manipulan las cualidades de los elementos (1 Chi de niveles 3 a 5).

P'an Ku otorgó a los Shinma la capacidad de operar grandes cambios en el Reino Medio. La Magnitud también tiene medidas más concretas. Al afectar a objetos mayores que una persona, un Shinma debe usar este modificador. Esto se llama Magnitud o Forma.

La Magnitud se usa 1 mayoría de las veces junto con el Dominio. También se usa la Continuidad para alargar el efecto durante más de un turno.

Ejemplo: Jlu quiere elevar el montículo que se encuentra detrás de su casa para obtener una alineación fang shib más favorable. Esto le costará 2 éxitos por la Magnitud. No quiere quedarse de pie en el suelo donde levantará el mon tículo, así que usa el Dominio, que le costará dos éxitos más, para poder hacerlo desde el jardín trasero. Para hacer que el montículo dure más de un año, añade 6 éxitos más (Continuidad). Ahora Jlu necesita 1 para el efecto más 10 para los Modificadores: ¡Once éxitos en total!

Éxitos Adicionales	Magnitud de Cambio
0	Cambio menor: de helado a fresco; cambio de humor
1	Cambio básico: de helado a templado; cambio de emociones
3	Cambio significativo: de helado a cálido; cambio de pasiones
5	Cambio importante: de helado a caliente; cambio de percepciones
7	Cambio espectacular: de helado a hirviendo; cambio de psique

9 Cambio Celestial: de helado a infernal; destrucción de Alma Elemental

Éxitos Adicionales	Magnitud de Forma
0	La Mano: un objeto de mano, una cesta, un cubo, una maceta.
1	El Ser: un hombre, una piedra, una bañera, un arbusto.
3	El Camino: una calle, un montículo, un riachuelo, un árbol.
5	El Espacio: un campo, una colina, un río madera.
7	La Extensión: un llano, una montaña, un lago.
9	La Perspectiva: una cima, una cordillera, un gran lago, un bosque.
12	El Horizonte: una region, un océano, un biomedio.

Efectos del Wu Tan sin Modificadores

“¿Lo has visto? Eso no era nada.”  
“Pero así es como empieza siempre... muy pequeño.”  
-Egg Shen, Golpe en la pequeña China

Los I Chi son muy útiles incluso sin modificadores. Lo que es más, son mucho más fáciles de conjurar, ya que un I Chi sin modificadores solo requiere un éxito. Los poderes que convocan criaturas o afectan a los Atributos, Habilidades y Reservas de Dados requieren 2 éxitos por cada punto o dado. Este tema del dos por uno se explica en todos los sistemas.

El efecto exacto depende del nivel de I Chi y de la Alquimia. Sin usar modificadores, un efecto sólo dura un turno y tiene un objetivo. El radio de acción básico es de 9 metros (distancia de movimiento en un turno de combate), y puede provocar hasta un dado de daño agravado.

Un efecto sin modificadores también puede servir para leer las Almas Elementales para averiguar el ánimo general del objetivo (I Chi de nivel 1) o influenciar a alguien ligeramente (I Chi nivel 2). Comunicándose con los elementos de un área (con la Alquimia apropiada) se pueden obtener impresiones generales de la riqueza espiritual/psíquica de esta.

Los modificadores intensifican el efecto, campo de acción, etc. de un I Chi, pero el inconveniente son los éxitos adicionales que requieren. Si añades un montón de modificadores a un I Chi, el número de éxitos necesarios escapará al alcance del personaje.

Las Fortunas pueden usarse para reducir los éxitos que añaden los modificadores. Desgraciadamente, se necesita preparación, suerte y técnica para adecuadamente.





# Adivinación



Adivinación es el arte de la profecía, la predicción y la relación con Dán, la creencia feérica en el destino.

Dán es como un tapiz inmenso, complejo y cambiante, demasiado complicado para siquiera imaginarlo. Todos los seres, sean mortales, hadas o Pródigos, tienen las hebras de sus destinos atrapadas en este tapiz. Agusanados y ciegos, siguen su camino a lo largo de sus hebras, hasta que pronto se dan cuenta de que, sin darse cuenta, han provocado el final al que han llegado.

Ocasionalmente, las fuerzas de Dán se hacen visibles para una persona. Las más dramáticas de estas encarnaciones son las Nornas, o las Tres Hermanas, pero la visita puede ser más sutil. Un sacerdote mira hacia abajo y ve una moneda de oro brillante. En vez de darla a la iglesia, se la guarda para sí. Años después, lo atrapan cometiendo un desfalco con los fondos de la iglesia.

Este Arte es para duendes pensadores y contemplativos. Como tal, se puede encontrar a las hadas que se especializan en Adivinación como videntes y consejeros de los nobles. La mayoría de la Estirpe tiene visiones ampliamente diferenciadas sobre las hadas expertas en el Arte de Adivinación. Los nobles las encuentran útiles para la intriga cortesana, y los plebeyos son cautos sobre su conocimiento. En general, se les tiene un gran respeto.

**Atributo:** Inteligencia.

## ● Presagio

En general, la mayoría de la gente tiene problemas para verse a sí misma como parte del “gran cuadro”. Este cantrip proporciona un atisbo del lugar del objetivo dentro del gran tapiz de Dán. Pistas sutiles del destino final de la persona, lugar o cosa son reveladas al lanzador. Aunque este cantrip es demasiado débil para proporcionar más que un atisbo de del futuro del objetivo, Presagio no es de ningún modo una herramienta inútil.

La información obtenida con Presagio es crípticamente profética. Apunta al futuro del objetivo, pero a veces concierne vagamente al presente inmediato. El hada puede no ser capaz de descubrir que el objetivo es un asesino en serie, pero puede presagiar que las intenciones del mismo no presagian nada bueno para alguien.

**Sistema:** Cuando se lanza un cantrip de Presagio, el Reino lo determina el sujeto del Presagio. En la mayoría de los casos será el Reino de Hada o Actor (dado que la mayoría de los Presagios son sobre gentes), pero es posible lanzar un Presagio sobre un objeto y aprender algo sobre su futuro.

Los éxitos determinan qué información se obtiene del sujeto. Ninguna de las respuestas proporcionadas son directas, y el Narrador deberá mostrar las respuestas como pistas simbólicas visuales. Por ejemplo, el lanzador de un Presagio consigue tres éxitos sobre un troll Oscuro con el Legado Salvaje. El

Narrador puede describir la imagen así: “Ves al troll vagando desnudo por una biblioteca con una mirada de confusión en su rostro. De pronto agarra el libro más próximo y empieza a comerse las páginas”.

- 1 éxito Una pista sobre un plan inmediato del objetivo.
- 2 éxitos Una pista sobre la actitud o la disposición general del objetivo (si es un hada, una pista sobre su Corte)
- 3 éxitos Una pista sobre un objetivo a largo plazo del objetivo
- 4 éxitos Una pista sobre la naturaleza interior (o Legado) del objetivo.
- 5 éxitos Una pista sobre un secreto estrechamente guardado por el objetivo

Un hada que lanza este cantrip no recibe información directa. No puede lanzar este cantrip sobre la tumba de Barbanegra y encontrar su tesoro si consigue cinco éxitos, pero el cantrip podría darle pistas contextuales sobre dónde mirar.

Lanzamientos múltiples no son acumulativos. Cualquier lanzamiento posterior tiene un +1 a la dificultad, y la información tiende a ser más vaga con cada lanzamiento sucesivo (el Narrador debe ser especialmente creativo con los fracasos, y quizá hacer él mismo las tiradas y no revelar el resultado al jugador).

El Disparate usado para activar el cantrip debería implicar algún tipo de adivinación tradicional (Tarot, hojas de té, astrología, lectura de entrañas, etc.).

**Tipo:** Quimérico

## ●● Lo Bueno es Malo y lo Malo es Bueno

Con este cantrip, el lanzador puede afectar más activamente el Dán de un objetivo. Puede maldecir al blanco con mala suerte, o lanzarle un rayo de buena suerte en su camino. En cualquier caso, el cambio no es normalmente mayor; la situación del blanco sólo afecta a los elementos que no están aún decididos en su camino. Los enemigos poderosos no morirán de pronto, pero con un poco de buena suerte, el objetivo puede encontrar un retazo de información que haga cambiar de idea a su enemigo sobre él, o (con mala suerte) el aliado más cercano del blanco decidirá de pronto que no es digno de confianza y se unirá al enemigo. Sea lo que sea lo que suceda, el cambio es normalmente inesperado.

**Sistema:** El Reino lo determina el blanco del cantrip, los elementos afectados y cualquier otro implicado.

Los lanzamientos múltiples no son acumulativos; sólo causan efectos múltiples. Es más, todos los lanzamientos sucesivos sobre un objetivo tienen +1 a la dificultad, y el lanzamiento sucesivo de mala suerte sobre el mismo blanco tiende a perjudicar al lanzador.

El número de éxitos determina la cantidad de buena o mala suerte que recibe el blanco. Para suerte “rápida y directa”, el lanzador puede modificar la



dificultad de una única tirada aumentándola en 3 o disminuyéndola hasta 5.

- 1 éxito Hallar o perder algo crítico (tu salud, nunca mortal; un tomo mágico mayor)
- 2 éxitos Hallar o perder un elemento mayor (un patrón/enemigo poderoso; una espada mágica; un compañero de por vida; la fortuna familiar).
- 3 éxitos Hallar o perder algo de gran valor (un amor apasionado; una herencia considerable)
- 4 éxitos Hallar o perder un elemento mayor (un patrón/enemigo poderoso; una espada mágica; un compañero de por vida; la fortuna familiar).
- 5 éxitos Hallar o perder algo crítico (tu salud, nunca mortal; un tomo mágico mayor)

**Tipo:** Quimérico.

### ●●● Espía

Este cantrip proporciona una forma de espiar a través de un objeto que sea familiar para el lanzador. Con Espía, el hada puede ver cualquier cosa que esté en la proximidad inmediata del objeto. La imagen aparece en cualquier superficie reflectante que desee. Para lanzar con éxito este cantrip, el blanco debe ser bien conocido por el hada, o debe poseer parte de él, o conocer su Nombre Verdadero. Una vez se establece la conexión, puede usar cualquier cantrip o Habilidad basada en Percepción a través del objeto.

**Sistema:** Igual que con cantrips que implican a múltiples elementos, se necesitan varios Reinos para incorporarlo todo. Por ejemplo, un troll quiere espiar a varios Nunnehi que robaron su copa favorita, así como el entorno. Necesitará Hada 4, Objeto 2 y Escena 1. Si sólo quisiera ver la interacción entre los Nunnehi sólo necesitaría Hada 4 y Objeto 2. Si quiere que los demás personajes presentes vean lo que averigua necesitará el Reino adecuado a dichos personajes.

Los lanzamientos múltiples no son acumulativos. No hay límite de alcance para lanzar este cantrip. Algunos usuarios han captado incluso imágenes del Ensueño (si el objeto está en el Ensueño, la Umbra, etc. resta dos de los éxitos totales. Asume que el cantrip falla si el resultado neto es de menos de un éxito).

Cuanto más éxitos se obtienen más detallada e intrincada es la información.

- 1 éxito Destellos reveladores, con interrupciones y saltos si se mueve el objeto. Sólo visual, dura un turno.
- 2 éxitos Una buena imagen que dura aproximadamente cinco minutos, sin sonido ni color. El punto de vista no se puede elegir, y no cambia a menos que el objeto se mueva.
- 3 éxitos La imagen es perfectamente clara, con color y el sonido difuso (es posible oír los sonidos a hasta dos metros de distancia del objeto) El punto de vista se puede mover hacia arriba o hacia abajo, derecha o izquierda. El contacto dura una escena.
- 4 éxitos Igual que el anterior, excepto que se puede oír todo lo que sucede dentro del alcance auditivo normal. Además, el lanzador puede concentrarse (o hacer un “zoom”) en

cualquier detalle cercano al objeto. Con una tirada con éxito de Adivinación + Reino [Banalidad del objetivo +4], el lanzador puede usar Presagio en cualquier sujeto que vea mediante este cantrip. El contacto dura hasta el amanecer o el ocaso, lo que suceda antes.

- 5 éxitos Igual que el anterior, excepto que el lanzador puede mover el punto de vista a donde quiera. Puede elegir un sujeto y seguirle, incluso aunque se mueva fuera del alcance visual del objeto original. Con una tirada con éxito de Adivinación + Reino [Banalidad del objetivo +4], puede usar cantrips de Adivinación de hasta Nivel Dos sobre el objetivo (dando un nuevo sentido a un “encantamiento de buena suerte”) El contacto dura un día entero, pero ha de hacerse una tirada de Resistencia + Meditación [7] para mantener el contacto por cada seis horas.

**Tipo:** Quimérico.

### ●●●● Augurio

Un hada usa Presagio para obtener un pequeño atisbo del Dán de una persona. Con Augurio, puede introducir un elemento mayor en la senda del destino de una persona.

Augurio funciona como una forma limitada de Fuego del Destino. Después de realizar el Disparate (lo que debe incluir alguna forma de adivinación, como en Presagio) y lanzar el cantrip, el duende describe una escena o suceso que tendrá lugar en algún momento futuro. El suceso puede ocurrir en cualquier momento, y el lanzador no tiene control sobre cuándo lo hará. Además, el adagio “Ten cuidado con lo que deseas...” es particularmente aplicable aquí; el hada describe la escena, pero las circunstancias que llevan y siguen a la misma quedan a capricho del Narrador (quien debería dar a los jugadores un poco de manga ancha, a menos que la escena descrita sea un ridículo intento de ganar poder) Por ejemplo, el jugador describe una escena en la que su peor enemigo es despedazado por su propia guardia traicionera. Un Narrador sádico podría ingeniar una trama en la que el lanzador se vea forzado a adoptar con Forma Antigua la forma de su enemigo. Imagina tan sólo las gotas de sudor mientras se aproxima a su “leal” guardia disfrazado con la Forma Antigua de su enemigo. ¿Golpearán ahora? ¡Sólo el Narrador lo sabe!

Nadie sabe si el lanzador de Augurio establece el evento futuro, o si el propio Dán del lanzador es el que trabaja desde el futuro, desplegándolo hacia atrás en el tiempo, implantando la semilla en el Augurio del intrépido lanzador. Es por esta razón que los Adivinos tratan el Augurio con guantes de seda.

**Sistema:** Los lanzamientos múltiples no son acumulativos; no obstante, pueden “encadenar” escenas sucesivas en el futuro. No es posible unir de este modo más de tres escenas, y el Narrador puede añadir tramas y elementos imprevistos entre las escenas unidas (cuanto más intentas controlar tu Dán, más te controla tu Dán a tí, Edipo) El Reino describe todos los elementos mayores del Augurio, incluido el objetivo. Para afectar áreas



grandes fuera de la vecindad inmediata del objetivo, se requiere Escena.

El número de éxitos determina la consecuencia en torno a la que gira el elemento descrito.

- 1 éxito Suceso menor, un elemento meteorológico escénico (ligero cambio meteorológico); se encuentran las llaves del coche; llega una carta inesperada.
- 2 éxitos Suceso poco común, un elemento escénico (tormenta, nieve, choque de 3 coches); un viejo amigo resurge del pasado; Hacienda decide no investigarte.
- 3 éxitos Evento significativo, clima extraño (un rayo alcanza a una persona concreta, o una lluvia de ranas cae sobre Los Ángeles); un perro descubre al asesino de su amo; un aliado llega en el momento justo.
- 4 éxitos Suceso decisivo, elementos más amplios (granizo de tamaño de pelotas de baloncesto, o lluvia ácida y de cenizas durante una semana); la milicia del estado se rebela; Hacienda establece un fondo de ayuda para tí, basándose en tu declaración de renta.
- 5 éxitos Suceso increíblemente concreto, elementos casi imposibles (el presidente admite que es un vampiro, una ciudad sencillamente desaparece); la milicia del estado anuncia su apoyo a Perú; un niño de tres cabezas da una conferencia de prensa.

**Nota:** El lanzador consigue un éxito gratuito (además de los que obtenga) si su Augurio sugerido es un elemento complementario del Dán del objetivo. Por ejemplo, si el blanco es una persona que está muriendo a causa del SIDA y describe una escena en la que muere con todos sus seres queridos presentes, consigue un éxito extra. Si no consigue ningún éxito tampoco logra el éxito extra.

**Tipo:** Quimérico.

### ●●●●● Fuego del Destino

Mucha gente tiene escaso contacto con su Dán; es por ello que el concepto es tan elusivo. El día del juicio no llega normalmente por casualidad. Los lanzadores de Fuego del Destino aceleran el proceso y hacen que el destino de una persona se manifieste antes para bien o para mal, dependiendo del equilibrio.

El lanzador no tiene control sobre la cantidad. Por supuesto, puede hacer sugerencias al Narrador tales como cuál sería la manifestación más adecuada. Los

lanzadores de Fuego del Destino tienen a menudo sueños vagos y portentosos sobre lo que sucederá.

**Sistema:** Igual que con muchos cantrips de Adivinación, el lanzador necesita conocer todos los Reinos que toman parte en el lanzamiento de Fuego del Destino, incluido el del objetivo. Dado que este es un cantrip inusualmente poderoso, el Narrador debería tomarse su tiempo en considerar la manifestación del Dán del objetivo (el destino es normalmente obvio en sus manifestaciones, pero este cantrip no debería desequilibrar por completo la historia... a menos que el Narrador quiera iniciar otra historia cuya trama principal sea el shock posterior al Fuego del Destino).

Los éxitos determinan el grado del Dán atraído sobre el objetivo.

- 1 éxito El objetivo recibe un encuentro afortunado, que le advierte de las consecuencias (o beneficios) de sus acciones. Un soldado preocupado tiene pesadillas sobre la guerra; un mal conductor casi resulta atropellado.
- 2 éxitos El objetivo recibe una ilustración clara sobre su Dán, sugiriendo sus recompensas finales. El soldado recibe en el correo Juan Salvador Gaviota (sin remite); el mal conductor ve cómo dos coches quedan destrizados en un choque.
- 3 éxitos Un cambio repentino en los planes del objetivo que o bien hace volver atrás o le impulsa hacia adelante. El soldado es acusado ante una corte marcial; el mal conductor hereda de pronto un deportivo.
- 4 éxitos El destino aparece dramáticamente y revela el fin de las actuaciones del sujeto. Esto puede significar tanto una calamidad como una prosperidad repentinas. El pelotón del soldado es aniquilado (excepto él), y él abandona el arma para intentar salvar a un niño. El mejor amigo del conductor muere en un accidente de coche.
- 5 éxitos Karma instantáneo. El destino de un personaje sucede instantáneamente. El soldado recibe una visita sobrenatural que le informa que su destino no está ligado a la guerra, sino a salvar vidas. El conductor inconsciente tiene un accidente de coche, pero puede (o no) sobrevivir para convertirse en un conductor más seguro.

**Tipo:** Quimérico.





# Afrodísia



El Deseo es un asunto poderoso. Mientras las aplicaciones sexuales de este arte son obvias, su práctica es demasiado más útil que para la simple gratificación física. La gente racional puede ser convencida de gastar los ahorros de su vida en basura, y aquellos que se caracterizan por ser apáticos pueden atesorar un objeto de por vida. Y, por supuesto, también está el sexo. Este arte fue enseñado a algunos Sátiros en la Edad Media, algunas viejas cabras la desprecian como “falsa emoción”, pero la mayoría que presencia sus efectos le ven como el resultado lógico de la Canción de Pan. Los Tritones son famosos históricamente por emplear este arte en conjunto con invocar la Fantasía, para atraer marineros fuera de la cubierta de los barcos y llevarlos a sus garras.

Este arte es más poderoso cuando su usuario emplea cada poder uno por uno, sutilmente elevando la fuerza del deseo en el blanco, hasta que éste se convence de que su deseo no es sólo natural, sino que tampoco es del todo irracional.

Afrodísia puede ser resistida por la Fuerza de Voluntad, aunque la tirada para resistir es automática e inconsciente; la persona afectada no sabrá automáticamente que alguien le lanzó el Cantrip. El número de éxitos logrado por aquel que lanza el Cantrip determina cuantos éxitos son necesarios en la tirada de Fuerza de Voluntad del blanco para ignorar los efectos de Afrodísia, el testigo debe obtener un éxito más que aquel que lanzó el Cantrip. Por ejemplo, Lady Perue usa Antojo, capricho en una brillante (y drogada) manzana en un tazón de frutas mientras Lord Talbot revisa la mesa del banquete. Si Lady Perue obtiene tres éxitos en su tirada de Antojo, entonces Lord Talbot debe obtener cuatro éxitos en su tirada de Voluntad para no verse afectado.

**Atributo:** Carisma.

## ● Antojo

Este Cantrip permite que alguien note placenteramente algo que de otra manera nunca hubieran visto. Algo de un hada que garantiza una buena primera impresión, hace que un rostro sobresalga de la multitud o que un objeto en particular de una tienda llame la atención. Por supuesto, no hay garantía de que el objeto sea una venta segura, o que el rostro sea el amor de la vida del duque, pero funciona como una buena introducción.

**Sistema:** El reino determina solo quien o que es notado, en lugar de quien lo nota. Como resultado, el changeling debe medir cuidadosamente el momento para usar este Cantrip si no quiere que cualquiera o todos los presentes sean afectados. Por supuesto, algunas veces es apropiado afectar a un grupo, particularmente en funciones de la corte.

Antojo no puede ser empleado para cancelar los poderes sobrenaturales de Camuflaje; aunque podría atraer la atención a un Sluagh ocultándose en los arbustos (y el Sluagh obtendría, al menos, el beneficio de una buena primera impresión), este no señalaría al mismo

Sluagh si estuviese oculto por Embustes Nivel 2: Ojos Velados.

**Tipo:** Quimérico.

## ●● AnheLo

Este Cantrip pone un toque de deseo en la mente del blanco, muy probablemente cuando se encuentre pensando en alguna otra cosa. El blanco repentinamente siente la necesidad por cualquier cosa que haya sido puesta en su mente.

**Sistema:** El Reino determina quien es afectado; usar el Reino Tiempo permite implantar una sugerencia que se “active después” en la mente del blanco. Esta es ciertamente una forma de asegurarse que tu cita de la tarde te llame de nuevo...

No es necesario que el objeto del deseo del blanco esté presente en el momento de lanzar el Cantrip, pero debe resultar familiar. Un Changeling no puede usar AnheLo para hacer que una persona desee algo que solamente le es vagamente familiar, o que ha visto pero que nunca le ha prestado mucha atención. El objeto debe sobresalir de algún modo en su mente, incluso si es tan vago como “esa preciosa chica que vi en la ventana del Café Au Lait”.

**Tipo:** Quimérico.

## ●●● Codicia

Una versión más poderosa de AnheLo, este Cantrip causa que el blanco comienza a obsesionarse con el objeto de su afecto. Mientras que la víctima aun es racional, su objeto del deseo se mueve unos peldaños en su escalera de prioridades. Comienza a perder el sueño, y se encontrara abortando pensando en el objeto de su atención en momentos particulares.

**Sistema:** El Reino determina quien puede ser afectado por este Cantrip. Codicia dura casi por todo un día.

**Tipo:** Quimérico.

## ●●●● Deseo

La víctima deja de ser racional, y el objeto de su deseo es su mayor prioridad. Hará tan solo todo para estar cerca de aquello que desee, mientras no se ponga en peligro a sí mismo, a sus amigos cercanos y al objeto de su afecto.

**Sistema:** El Reino una vez más determina quien puede ser afectado. Los Efectos de Deseo duran por lo menos una escena.

**Tipo:** Quimérico.

## ●●●●● Necesidad

A este nivel de deseo, la cordura escapa justo por la ventana. La víctima saltará al mar para ahogarse con el objeto de su afecto si es necesario. Está completamente obsesionado, y tiene muchos problemas para concentrarse en otra cosa. Esta persona es irracional





y peligrosa, y sería capaz de destruir al objeto de su afecto para evitar que otros se lo arrebaten.

**Sistema:** Necesidad dura una escena. El Reino, de nueva cuanta, determina quien puede ser afectado.

**Tipo:** Quimérico.





# Arte del Tesoro



Cualquier hada puede poner Glamour en un objeto con el fin de Encantar a un mortal. Este Arte lleva esto un paso más lejos, y se convierte en el Arte de crear objetos Encantados, Tesoros (tienen que venir de alguna parte, después de todo). Para empezar, necesitas un objeto normal, mundano, una silla, una moneda, un palo o cualquier cosa. ¡Este Arte no crea objetos quiméricos!

El reino apropiado para este Arte es Objeto. Sólo ocasionalmente se puede utilizar Escena. Los Disparates suelen ser largos y requieren muchos gestos de manos, así como una descripción hablada de exactamente como el objeto debería parecer y lo que debería hacer. A mayor nivel de cantrip, más tiempo lleva realizar el disparate.

## ● Semblante Quimérico

El lanzador utiliza este cantrip para crear un semblante feérico a un objeto mundano. El Semblante Quimérico no tiene porqué coincidir con el aspecto mundano del objeto, pero ha de ser de un tamaño similar. El número de éxitos determina como de detallado es el Semblante Quimérico del objeto.

*Ejemplo: El estegosaurio de juguete favorito del Pequeño Michael es solo de plástico azul en el mundo real, pero para el Encantado, está hermosamente detallado con escalas iridiscentes y dientes de marfil; sus garras afiladas y puntiagudas y los pinchos de su cola son de brillante acero. Si sus padres lo supieran, se lo quitarían.*

## ●● Reserva de Glamour

Con este cantrip, el lanzador puede crear un objeto que es capa de almacenar Glamour que pueda utilizar en esas ocasiones de sequía entre inspiraciones. El cantrip es lanzado en un objeto, y luego el Glamour es puesto dentro exactamente como si fuera utilizado para Encantar a un mortal. El Glamour permanece en el objeto hasta que es extraído, aunque cualquier que pueda usarlo puede extraerlo. Estos tesoros sencillos ganan un Semblante Quimérico instantáneo, exactamente como su semblante mundano, aunque más brillante, si el cantrip Semblante Quimérico no ha sido lanzado sobre ellos.

### Éxitos Capacidad de Glamour

1	2 puntos
2	5 puntos
3	10 puntos
4	20 puntos
5	50 puntos

*Ejemplo: Peaches usa su anillo de bodas para almacenar diez puntos de Glamour, aunque no parece nada sino la sencilla banda de oro que es. Ella los coloca cuando está bien abastecida, y se los suministra cuando los necesita.*

## ●●● Capturar un Cantrip

El lanzador prepara el objeto con este cantrip, y entonces lanza otro cantrip dentro de él, especificando los

efectos particulares (si es necesario) y dándole un desencadenante. El nuevo Tesoro almacena este cantrip para el uso futuro. Cualquier que conozca el desencadenante puede usarlo, y un mismo objeto puede tener múltiples Capturar un Cantrip en él. Como con Reserva de Glamour, el objeto gana un Semblante Quimérico, pero una vez que es usado – una vez que ya no almacena más cantrips – revierte completamente a un objeto mundano. El número de éxitos determina el nivel del cantrip que el Tesoro puede contener.

*Ejemplo: Grimley lleva ese tallo de rosa muerta, todo espinas, que resplandece con ese verde enfermizo en su aspecto feérico. El dice que puede curarte una vez, si lo muerdes por la mitad ¿pero quién querrías?*

## ●●●● Efecto del Cantrip

Como con Capturar un Cantrip, el lanzador prepara un objeto, lanza otro cantrip en él, junto con un disparador y método de recarga. Esta vez, sin embargo, el Tesoro será capaz de usar el cantrip que guarda una y otra vez, mientras se le recargue con Glamour. Las especificaciones del cantrip, si las hay, son controladas por el usuario del Tesoro, y el Tesoro permanecerá como tesoro hasta que no tenga más Glamour para usar – sino es roto o destruido. De nuevo, gana un Semblante Quimérico exactamente igual a su aspecto mundano sino ha sido cambiado. Los éxitos son para Capturar el Cantrip.

*Ejemplo: Tímida Jane tiene una bandana con poderes milagrosos. Si la pone sobre una herida, sanará, siempre, ¡Igual que si lanzara Bálsamo de Brezo!*

## ●●●●● Pensar por sí Mismo

Este cantrip convierte un objeto en una criatura sintiente, incorporando un espíritu con voluntad en él. El espíritu retiene y puede usar sus conocimientos y habilidades (en la medida que el objeto pueda, claro), y puede usar cualquier cantrip que haya sido lanzado dentro de él por medio de Capturar un Cantrip o Efecto del Cantrip. El espíritu cautivo debe obedecer las reglas establecidas para él por el fabricante del tesoro. Si el Tesoro es destruido el espíritu también lo será de igual modo. Esto es habitualmente utilizado como el último toque para un objeto poderoso, pero si es utilizado de forma individual, el Tesoro gana en Semblante Quimérico – al gusto del espíritu. El número de éxitos determina como de bien obedece e espíritu las reglas.

### Éxitos Obediencia del espíritu

1	El espíritu puede romper las reglas si quiere hacerlo.
2	El espíritu puede romper una regla en un acto extreme de Fuerza de Voluntad.
3	El Espíritu ha de adherirse a las reglas, pero puede buscarlas agujeros.
4	El Espíritu ha de adherirse a las reglas estrictamente.
5	El Espíritu ha de adherirse a las reglas tal y como el lanzador las haya establecido.





*Ejemplo: Hay un gran Tesoro llamado Mística. Se dice que es una habitación, escondida e las profundidades del Ensueño, pero tiene alma, e incluso puede hablar con la gente que entra. Mística les pregunta tres acertijos (ha de hacerlo, esas son las reglas). Aquellos que contestan correctamente pueden leer los libros de las estanterías de su interior, aunque no pueden sacarlos fuera de ella. Aquellos que no contestan correctamente se convierten en uno de los libros – con todo lo que saben escrito en su interior. Este poderoso Tesoro fue creado hace mucho tiempo, y se dice que el espíritu de Mística puede mirar dentro de los corazones de aquellos que entrar y determinar sus acertijos por aquello que ve ahí.*

#### ●●●●● **Tesoro Perfecto**

Este cantrip permite que un efecto seguro sea imbuido dentro de un objeto – uno que no tenga relación alguna con el cantrip, aunque pueda. El efecto es especificado por el lanzador aunque puede tener detalles específicos controlables por el usuario. Los efectos están limitados únicamente por la imaginación y buen juicio del lanzador, y la discreción del Narrador. Los éxitos quedan también a discreción del Narrador.

*Ejemplo: Athanasias quiere hacer a su amante sidhe un Tesoro que sea de gran utilidad para el estudiante. Así que toma un libro en blanco, y lanza Tesoro Perfecto en él, convirtiendo el libro en un Tesoro Único. Aunque aún parece un libro en blanco ordinario, con cubiertas de tela, ahora puede ser abierto por cualquier página de cualquier libro de la biblioteca de su amante. Es más, para todas excepto el amante de Athanasias, el libro permanecerá, sin importan quién sea.*





# Canción de la Tierra



Canción de la Tierra es el Arte de leer y recibir ayuda de la propia tierra. Sólo es conocido por los Wandjina, que lo aprenden mediante el uso de pictogramas debido a su incapacidad para hablar. Este método inusual de enseñanza hace más difícil para las hadas que no son Cantasueños aprender el Arte (que cuando lo aprenden sólo pueden utilizarlo con una dificultad de +1). Habitualmente los Wandjina lo utilizan para ayudarse en sus viajes y en su cometido de guías.

**Atributo:** Percepción.

## • Susurro del Viento

Aunque los Wandjina no tienen bocas, algunas personas afirman que les han hablado. Esas personas afirman que su voz es muy tenue, casi un susurro llevado por el viento. Esos testimonios se deben al uso de este cantrip.

**Sistema:** Habitualmente se utilizan los Reinos de Actor y Hada, pero puede utilizarse Naturaleza y Objeto para que la voz salga de un animal u objeto. Cada éxito permite al Wandjina pronunciar una frase con un débil susurro –cinco permiten que el efecto dure toda una escena.

## •• Brújula del Soñador

Este cantrip permite a los Wandjina localizar cualquier objeto, persona o lugar que haya visto o conozca. Los Wandjina utilizan este cantrip para ayudar a quienes guían, para poder llevarlos a sus destinos.

**Sistema:** Se puede utilizar cualquier Reino con este cantrip dependiendo de a dónde lleve un Wandjina a sus protegidos. Cuantos más éxitos obtenga el Wandjina, más rápida y directamente podrá localizar el destino o persona.

## ••• Mirar el Ojo del Corazón

Este cantrip permite al Wandjina mirar a los ojos de otra persona y ver sus recuerdos. Normalmente esos recuerdos se proyectan en el rostro del Wandjina, así que el objetivo también puede ver lo que el Wandjina ve. El uso de este cantrip es raro a menos que el Wandjina sospeche de las motivaciones de quienes gué.

**Sistema:** Normalmente se utilizan los Reinos de Actor y Hada, pero también se puede utilizar Naturaleza para mirar a los animales. Cada éxito obtenido puede gastarse de dos maneras:

–Cada éxito se puede gastar en una pregunta –si el objetivo conoce –o cree conocer– la respuesta, su recuerdo será compartido con el Wandjina.

–Los éxitos también se pueden gastar en otra información sensorial. Toda la información básica de este cantrip es visual –cada éxito añade otro sentido.

Este poder puede atravesar recuerdos disfrazados por medios mágicos (Fuga, Nieblas de Memoria, Profundidades de Voluntad, etc.), pero en ese caso la dificultad se incrementa por la mitad del número de éxitos obtenidos para manipular los recuerdos, redondeando hacia abajo.

## •••• Sueño Guía

Este cantrip permite a los Wandjina implantar sueños en la mente de un objetivo. Por lo general se utilizan como otra forma de guiar a los viajeros hasta su destino y normalmente cuando el Wandjina debe separarse de ellos por alguna razón o por un tiempo, o para fijar un lugar de reunión. El objetivo soñará con el lugar hasta que llegue hasta él.

**Sistema:** Es similar a la Brújula del Soñador, y el Reino utilizado depende del destino. Cuantos más éxitos obtenga el Wandjina, más claro será el sueño.

## ••••• Remodelar los Espíritus

Este cantrip permite al Wandjina alterar temporalmente la forma de un objeto o persona. Este cantrip no permite cambio de forma –sólo alterar la forma actual. Por ejemplo, un árbol podría ser inclinado para proporcionar un refugio, pero no podría ser convertido en un arbusto. Es muy raro que los no Cantasueños vean esta habilidad, pues los Wandjina la mantienen en secreto tanto como pueden.

**Sistema:** Normalmente se utilizan los Reinos de Naturaleza y Objeto, pero Actor y Hada se pueden utilizar para alterar personas y Escena para alterar varios objetos. Los éxitos pueden gastarse en el nivel de alteración o en la duración y se trata de un poder acumulativo.

- |          |  |
|----------|--|
| 1 éxito  | Alteración insignificante (una rama podría apartarse del camino; una roca podría ser más suave) / 1 turno  |
| 2 éxitos | Alteración evidente (una rama puede descender para poder escalarla; las rocas se vuelven tan blandas que si alguien las pisa dejará huellas) / 1 minuto      |
| 3 éxitos | Alteración notable (se puede crear un agujero/hueco en un árbol, roca o en el terreno para poder ocultar un objeto grande en su interior) / 1 hora           |
| 4 éxitos | Una alteración muy notable (Un árbol podría inclinarse por completo hacia atrás si se lo empuja; una roca podría ser modelada para formar una cueva) / 1 día |
| 5 éxitos | Una alteración inmensa (Un árbol podría ser remodelado en un refugio; una roca podría adquirir estado líquido) / 1 semana                                    |





# Canción del Sueño



Canción del Sueño es el Arte de interpretación de las Djangwull. Como son artistas consumadas, no es sorprendente que hayan desarrollado su propio Arte para mejorar sus interpretaciones. Aunque no es lo mismo, es lo más parecido que tiene cualquier Cantasueños al Arte de la Soberanía.

**Atributo:** Carisma.

## ● Lanzar Voz

Este cantrip permite a las Djangwull proyectar su voz a cualquier parte que pueda imaginar. La única restricción es que debe conocer el lugar.

**Sistema:** Normalmente se utiliza Naturaleza y Objeto; Escena permite que la voz aparezca en un lugar (o en varios objetos como un Reino secundario), mientras que Actor y Hada pueden utilizarse para proyectar la voz a través de la persona elegida o hablar en su mente (esta comunicación sólo funciona en un sentido a menos que el objetivo también pueda utilizar este cantrip). El número de éxitos determina la duración de la proyección:

Éxitos	Duración
1	1 turno
2	1 minuto
3	5 minutos
4	10 minutos
5	30 minutos

## ●● Imbuir

Con este cantrip las Djangwull pueden imbuir una obra de arte o interpretación con una emoción. Sólo una emoción puede colocarse en cualquier momento dado.

**Sistema:** Con este cantrip se utiliza habitualmente Naturaleza y Objeto. El número de éxitos obtenidos determina la intensidad de la emoción y su duración.

## ●●● Convencer

Hablando y utilizando este cantrip, las Djangwull pueden hacer que las personas sientan cualquier emoción. Puede utilizarse para cambiar opiniones, parecer importante ante otros o incluso intimidar.

**Sistema:** El Reino es determinado por el objetivo. El número de éxitos como Imbuir, determina la intensidad y duración de la emoción. Si la intensidad es poderosa (4 o más éxitos) a discreción del Narrador la

emoción puede manifestarse de nuevo cuando regrese el mismo estímulo sin necesidad de invocar el cantrip.

## ●●●● Lamento

Este peligroso cantrip permite a las Djangwull emitir un poderoso chillido que daña a quienes se encuentren cerca. No suele ser muy utilizado, pero es un ataque de último recurso muy efectivo.

**Sistema:** El epicentro de la onda sonora determina el Reino, pero debe ser algo que pueda emitir sonido por sí mismo (un árbol o una daga no sirven, un animal sí) y causa un dado de daño debido al dolor en los oídos. Cualquier ser con sentidos incrementados activados sufre el doble de daño. El invocador es inmune a su propio efecto.

## ●●●●● Esculpir

Este increíble cantrip permite a las Djangwull literalmente cantar, pintar, moldear o crear de forma artística Quimeras. Es un cantrip muy costoso, así que no suele ser muy utilizado. No hay restricciones de tiempo – cuanto más tiempo se tome la Djangwull, más fuerte será la Quimera.

**Sistema:** Sólo se puede utilizar el Reino de Hada. El disparate de este cantrip sólo puede ser algún tipo de arte como pintura, escultura, talla, canción, baile, etc. Cada hora que se realiza el disparate, la Djangwull debe tirar su Canción contra su Silencio –cada éxito genera un punto de Quimera, que debe alimentarse con 1 punto de Canción. Un fallo significa que no se generan puntos en esa hora, mientras que un fracaso elimina todos los éxitos y destruye la obra de arte. Además, tras cada 5 éxitos acumulados, la Djangwull debe hacer una tirada de Resistencia + Interpretación (o Pericias) contra una dificultad de 5. Si falla la tirada la dificultad de las tiradas siguientes se incrementa en +1, mientras que un fracaso detiene el cantrip en ese momento, aunque no elimina los puntos acumulados. No obstante, tras un fracaso en la tirada la Djangwull tampoco puede utilizar la Habilidad que estaba utilizando durante 1 semana por “1” obtenido en la tirada.

La obra de arte creada de esta forma se convierte en una Quimera. Las melodías creadas con este cantrip proporcionan Canción espontáneamente cuando son interpretadas (El Narrador decide la cantidad, dependiendo del poder de la Quimera asociada).





# Comprensión



Comprensión es el antiguo Arte Kunapipi de la curación no sólo del cuerpo, sino también del alma. Es la razón por la que los Kunapipi son fabulosos curanderos, a menudo muy solicitados.

**Atributo:** Inteligencia.

## ● Toque del Tiempo del Sueño

Éste es el cantrip por el que los Kunapipi son tan reconocidos. Con él un Kunapipi es capaz de curar a alguien con sólo un roce. Es un cantrip muy poderoso, y algunos dicen que puede curar incluso las heridas causadas con hierro frío.

**Sistema:** Puede utilizarse cualquier Reino excepto Escena. El disparate requiere algún tipo de contacto físico. Cada éxito contra la Banalidad del objetivo permite curar un nivel daño. El daño agravado también puede curarse, pero requiere gastar un punto de Canción por cada nivel curado. El Kunapipi también puede utilizar este poder sobre sí mismo.

## ●● Protección del Sueño

Se trata de un cantrip inusual –coloca al objetivo en un estado de hibernación, reduciendo sus funciones físicas. Normalmente se utiliza cuando la ayuda del Kunapipi no es suficiente para curar la herida en el momento, o si el objetivo está agonizando. En ocasiones también puede ser utilizado para ayudar al Kunapipi si es atacado.

**Sistema:** Habitualmente se utilizan los Reinos de Actor o Hada. Cada éxito después del primero reduce las funciones vitales del objetivo en función de los éxitos: 2 éxitos reducen sus biorritmos a la mitad, 3 a una tercera parte, lo que también reduce el avance de las enfermedades o las consecuencias de las heridas. También se puede utilizar de forma ofensiva reduciendo los movimientos –cada éxito tras el segundo reduce el número de acciones. Con dos éxitos sólo se puede realizar una acción cada 2 turnos, por ejemplo.

## ●●● Lugar de Calma

Utilizando este cantrip un Kunapipi puede crear lugares especiales de calma y paz. Muchos Kunapipi utilizan este cantrip sobre sus refugios para evitar la violencia. Cuando un lugar es afectado se convierte en una ubicación de curación y paz.

**Sistema:** Normalmente se utilizan para este cantrip los Reinos de Naturaleza, Objeto y Escena. Se pueden acumular invocaciones, hasta un máximo de 3 sobre un mismo lugar. Cada éxito puede gastarse de la siguiente manera:

- Para incrementar el área del Lugar de Calma (mínimo 5 m + 5 m por éxito gastado hasta un máximo de 30 m)
- Para incrementar la bonificación de acciones de curación y construcción realizadas dentro de sus

límites (mínimo +1, +1 por cada dos éxitos gastados hasta un máximo de +5).

- Para incrementar la penalización al combate y acciones destructivas realizadas dentro del lugar (mínimo de -1, -1 por cada dos éxitos gastados hasta un máximo de -5).

Las personas con un Silencio elevado (7 o más) son capaces de erosionar el Lugar de Calma tirando su silencio contra la Canción del invocador. Cada éxito debilita cualquiera de las tres categorías en -1. Si eso ocurre, el invocador puede volver a lanzar el cantrip y reparar el daño, pero la dificultad es el Silencio del atacante.

## ●●●● Curar el Sueño

Este cantrip permite a los Kunapipi curar una amplia variedad de enfermedades mentales, ya hayan sido causadas por traumas naturales o medios sobrenaturales.

**Sistema:** Actor y Hada son los principales Reinos utilizados. Tirando contra el Silencio del objetivo el Kunapipi puede debilitar o incluso (con 5+ éxitos) eliminar cualquier enfermedad mental. Los efectos exactos del cantrip quedan en manos del Narrador, pero obviamente cuantos más éxitos obtenidos, más debilitada quedará la enfermedad mental. Las únicas enfermedades que no pueden ser curadas con este cantrip son:

- El trastorno inicial de un Malkavian.
- La mente de un Danzante de la Espiral Negra.
- La locura de un Merodeador.
- La Flaqueza de cualquier Linaje.
- Los efectos de cualquier Juramento.

## ●●●●● Renacimiento

Este increíble cantrip requiere mucha meditación y preparación por parte de los Kunapipi. Permite a cualquier persona que haya muerto en las últimas 48 horas regresar de entre los muertos. Este cantrip se utiliza muy raramente, ya que puede matar al Kunapipi –por lo que quienes sobreviven reciben un gran respeto.

**Sistema:** El disparate de este cantrip requiere el cuerpo intacto y reconocible a resucitar y un día entero de preparación, meditación y cantos del Kunapipi. Sólo se puede realizar en un Lugar de Calma o similar. La dificultad es el Silencio del objetivo, con los siguientes modificadores:

- El objetivo era un Pródigo (en algunos casos puede no ser permitido. No funciona en criaturas no muertas): -1.
- El objetivo estaba Encantado al morir (no se acumula con Pródigo): -2.
- El objetivo era un changeling: -3.
- El objetivo estaba afectado por un Geas sin cumplir: -1 a -3, dependiendo del Geas.





- El objetivo tenía un Silencio elevado: +1 por cada punto por encima de 6.
- El objetivo atacó a un Kunapipi o un Lugar de Calma: +2.
- El Kunapipi está realizando el cantrip contra su voluntad: +2.
- El objetivo fue asesinado con hierro frío: +2.
- El objetivo asesinó a alguien con hierro frío: +3.
- El Kunapipi falló anteriormente realizando este cantrip: +2.
- El Kunapipi tuvo éxito realizando este cantrip anteriormente: -2.

Un éxito es todo lo que se necesita para traer a alguien de regreso de entre los muertos. Se puede gastar un máximo de puntos de Canción igual a 10 –el Silencio permanente del objetivo para reducir la dificultad. El fallo no consigue resucitar al objetivo de entre los muertos.

Un fracaso en este cantrip es catastrófico. Cada “1” obtenido en el fracaso causa dos niveles agravados de daño al Kunapipi, y debilita el Lugar de Calma donde se realiza el cantrip en -1 en todas las categorías. El daño agravado recibido de esta forma sólo puede curarse mediante el proceso natural de curación del cuerpo. El daño al Lugar de Calma no puede curarse hasta que haya pasado un año o el Kunapipi realice un Corroboree y sacrifique todos los puntos de Canción ganados a los espíritus que acudan.





# Cronos



Quizá el elemento más raro de los sidhe sea su extraña relación con el fluir del tiempo. Ellos viven literalmente en un paradigma de tiempo diferente en su totalidad. Incluso a los magos que poseen la Esfera de Tiempo (ver Mago: La Ascensión) les es difícil entender esta relación. Los sidhe son muy “escurridizos” a la Esfera de Tiempo de los magos (todo uso de esta Esfera contra un sidhe se realiza a +2 de dificultad. Los sidhe no poseen dicha dificultad para afectar a los magos). Aunque los sidhe no son tan versátiles en sus manipulaciones del tiempo como lo son algunos magos, pueden realizar unos pocos trucos que los magos no son capaces de hacer (al menos, no sin ser destrozados por la Paradoja). De manera destacada, pueden percibir y afectar al pasado cercano. Este Arte permite a los sidhe una fuerte ventaja sobre otras hadas y es uno de los secretos más celosamente guardados. Muy pocos plebeyos lo conocen y aquellos que lanzan cantrips de este Arte lo hacen a +1 de dificultad.

**Atributo:** Percepción.

## • Fantasía

Cuando es lanzado, el cantrip confunde el sentido del tiempo de aquellos que lo sufren. El destinatario debe realizar una tirada de Inteligencia + Sentido del Tiempo (dificultad 7, se requieren dos éxitos) o quedará confundido acerca de las cosas que suceden a su alrededor. Podría ver a una persona caerse muerta y después oír el disparo que le ha matado. (Todas las tiradas relacionadas con Atributos Mentales se reali/an con un +1 de dificultad).

**Sistema:** Los Reinos determinan quién o qué queda confundido así como la duración: Actor o Hada describen quién queda afectado durante un minuto por éxito obtenido. Naturaleza y Objeto desorillen el objeto causante de la confusión y la duración en este caso es de una hora por éxito. Escena describe el área en el que las personas quedan confundidas (duración de un asalto por éxito obtenido).

## •• Mirada Atrás

Este cantrip permite al changeling ver en el pasado. Esto tiene dos grandes ventajas. La primera es que le garantiza un recuerdo total de cualquier evento que haya experimentado. La segunda es que puede “leer” lo que le ocurrió en el pasado a una persona, lugar o cosa. El uso de este cantrip es obvio y ampliamente conocido (incluso por los plebeyos). Se considera de mal gusto realizarlo sobre otro changeling sin haber pedido permiso primero. Este cantrip es inútil cuando es dirigido contra las Nieblas, o sobre cualquier cosa tocada por ellas. El número de éxitos obtenidos determina cuan atrás es capaz de leer el cantrip. Lanzar este cantrip requiere el gasto de un punto de Glamour.

**Sistema:** La naturaleza del blanco a ser observado en el pasado determina el Reino a usar. Así, si es el pasado del propio lanzador el que se quiere

observar, se requiere el Reino de Hada mientras que para afectar a una localización se podría utilizar el Reino de Escena.

El número de éxitos determina lo atrás que se puede investigar en el pasado.

1 éxito	10 minutos
2 éxitos	1 hora
3 éxitos	1 día
4 éxitos	1 mes
5 éxitos	1 año

## ••• Tiempo de Sueño

Algunas veces llamado el hechizo de “Rip Van Winkle” (como el famoso personaje del cuento de Washington Irving), este cantrip afecta a la velocidad de la progresión del tiempo. Puede acelerarlo o frenarlo. Este cantrip permite al hada envejecer un objeto prematuramente o retrasar su envejecimiento (aunque no tiene efecto contra el acometimiento de la Banalidad). Este cantrip no puede ser combinado con el cantrip de Permanencia (ver más adelante). Acelerar a un individuo, usando el Reino de Actor o Hadas, permite realizar acciones extras en un solo turno. Mientras que frenar a alguien de esta manera puede reducir la capacidad de actuar del blanco. Para no verse afectadas por este cantrip, las víctimas involuntarias pueden tirar Inteligencia + Alerta (+ Sentido del Tiempo, si es aplicable) contra la Inteligencia del lanzador del cantrip + Reino. Algunos changeling creen que este cantrip no altera realmente el tiempo, sino que concede esa ilusión por otros medios (aunque nadie sabe cuáles). Este cantrip no puede ser lanzado sobre un mismo objeto mas de una vez por escena.

**Sistema:** La naturaleza del blanco determina los Reinos que se requieren para lanzar el cantrip. Si se usa Actor o Hada, se puede envejecer a una persona un año por éxito u obtener una acción extra por turno (hasta un máximo de 5). También se puede retrasar el envejecimiento en un mes por éxito conseguido o reducir el número de acciones a la mitad. Con Naturaleza se puede envejecer en un año por éxito o retardar el envejecimiento en un año por éxito conseguido. Si se usa Objeto, el envejecimiento es de 10 años por éxito y se puede retrasar el envejecimiento en un año por éxito. Escena describe el lugar que se ve afectado por el cantrip y permite envejecer el área en 100 años por éxito o retrasar el envejecimiento en 100 años por éxito conseguido.

## •••• Permanencia

Este cantrip afecta a la duración de otras Artes. Cuando es aplicado a la mayoría de las Artes, este cantrip extiende su duración en una unidad de tiempo (variable) por éxito. El Narrador tiene la última palabra sobre cómo afecta esto a un determinado cantrip. La cantidad de tiempo (unidades de tiempo) puede ser contada en turnos, minutos o incluso siglos, dependiendo





del espíritu del cantrip que está siendo afectado. Por ejemplo, la duración del cantrip Confundir de Embustes se cuenta en minutos, mientras que el cantrip la Danza Alegre podría medirse en meses. Los cantrips en los que no se tiene en cuenta la duración (por ejemplo, el cantrip de Primal de Golpe de Acebo) no se ven afectados por Permanencia en modo alguno.

**Sistema:** La naturaleza del blanco a afectar determina los Reinos a utilizar.

El número de éxitos dicta por cuánto se extiende la duración del cantrip.

1 éxito	Duración x2
2 éxitos	Duración x3
3 éxitos	Duración x4
4 éxitos	Duración x5
5 éxitos	Duración x10

### ●●●●● El Revés de la Fortuna

Este cantrip puede dar marcha atrás en los velos del tiempo y “deshacer” realmente un hecho reciente. El número de éxitos obtenidos determina cuan atrás en el tiempo llega este cantrip. En situaciones de combate, la

medida del tiempo se realiza en turnos, mientras que en situaciones menos estresantes (léase paz), es medida en minutos. Lanzar este cantrip agota en exceso ya que requiere el gasto de un punto permanente de Glamour. Este cantrip podría afectar al equilibrio de poder en una partida, por ello el Narrador tiene la palabra final sobre si el personaje de un jugador puede coger o no este Arte.

**Sistema:** La naturaleza del blanco a afectar determina el Reino que se utiliza durante el lanzamiento.

El número de éxitos obtenidos determina lo atrás en el tiempo que llega este cantrip.

1 éxito	Un turno atrás (combate), un minuto atrás (paz).
2 éxitos	Dos turnos atrás (combate), dos minutos atrás (paz).
3 éxitos	Tres turnos atrás (combate), tres minutos atrás (paz).
4 éxitos	Cuatro turnos atrás (combate), cuatro minutos atrás (paz).
5 éxitos	Cinco turnos atrás (combate), cinco minutos atrás (paz).



# Desdén

Muchos nobles Oscuros han sido conocidos por usar el Arte Soberanía, aunque algunos han optado en cambio por contrarrestarlo con su conocimiento del Arte del Desdén. Los plebeyos integrantes de grupos radicales y pretendientes también lo han encontrado útil. Ha suscitado gran controversia el debate sobre si los plebeyos no pertenecientes a la Corte Sombria deberían aprender sus complejidades, pero por el momento, tan sólo los plebeyos de las sombras lo practican.

**Atributo:** Astucia.

## • Burla

Los plebeyos Oscuros y los infantiles encuentran dificultades para perturbar los austeros procesos judiciales, pero los nobles Oscuros y los aliados de la Corte Sombria son capaces de solventar tales limitaciones. Antes de que comience el juicio Luminoso, el senescal o el chambelán lanzarán un cantrip Luminoso de nivel uno (Protocolo) en la zona donde se celebra el proceso. Los Oscuros que conocen este cantrip se superponen al protocolo y “adaptan las normas” a su voluntad.

El cantrip Burla se usa en tirada enfrentada a la de la sesión de Protocolo. Los nobles Oscuros que fallen la tirada se ven reprimidos por las limitaciones del procedimiento (a juicio del senescal, por supuesto). Cuchichear con los camaradas, hablar sin tener la palabra, hacer uso de la demagogia barata o incluso retar a otros a duelos inmediatos es inaudito. Un aliado de la Corte Sombria que se sobreponga al Protocolo será capaz de llevar a cabo tales tácticas sin ser castigado, y los Luminosos creerán muy probablemente que la interrupción es perfectamente apropiada. Después de todo, es lo que cabría esperar de un Oscuro.

Si el cantrip Burla se lanza sobre un proceso de la Corte Oscura, tiene lugar un efecto similar al del cantrip Protocolo. El líder de la reunión puede pronunciar discursos draconianos sin oposición, exigir a los hermanos con intereses en conflicto que solventen sus diferencias en peleas o duelos, intentar intimidar a los asistentes Luminosos para que se arrodillen y muestren respeto, etcétera. Se aplica una siniestra variante de los protocolos usuales. Sin embargo, tales tácticas provocan resentimiento en las víctimas de la tiranía, de la misma forma que la arrogancia Luminosa encoleriza a la Corte Sombria.

**Reinos:** Tienes diferentes opciones para interrumpir la etiqueta adecuada y el Protocolo. Ten en cuenta que un hada sólo puede intentar una de estas elecciones al comienzo del proceso; cualquier intento posterior no funcionará.

- Actor: un mortal bajo la influencia de la Burla considerará los procesos como algo ridículo. Incluso si está Encantado, rehusará participar; y en su lugar, defenderá sus derechos. Nótese que cualquiera sabrá que alguien en la sala es el responsable de esto.

- Escena: un aspecto del lugar donde tiene lugar el proceso creará una molestia (las luces se irán en el momento preciso, la chimenea se convertirá en un infierno, etc.). Es extremadamente útil para asaltar la sala del juicio.

- Hada: libera a un miembro de la Corte Sombria de la naturaleza opresiva del cantrip Protocolo.

- Naturaleza: un animal se comportará de tal forma que perturbará los procesos.

- Objeto: los nobles draconianos impiden que un objeto presente en las ceremonias sea usado de “forma inapropiada”, desde su punto de vista. ¡Cómo se atreven! Si tienes éxito, puedes usar el objeto como creas conveniente.

## •• Desacato

Un individuo afectado por este cantrip mostrará un flagrante desprecio a la autoridad durante una escena. No hará que los afectados ataquen a las figuras de autoridad, aunque podría desembocar en actos de violencia física. Los argumentos que una vez fueron lógicos parecerán ahora superficiales, y los avisos o máximas sobre determinados cursos de acción parecerán ofensivos. Puedes resistir sus efectos con una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad.

Si se encuentra un noble en las proximidades, este Arte puede ser empleado en cambio para contrarrestar el nivel dos del cantrip Soberanía: Dictum. Los nobles Oscuros son famosos por el uso de Dictum, aunque normalmente prefieren usarlo tan sólo sobre los llamados Pródigos, o miembros de otras razas. Por el contrario, Desacato puede ser usado para empujar a un plebeyo, a un mortal o a un animal (dependiendo del reino) a rechazar los Dictums de los nobles. Antes de que el afectado tenga una audiencia (o una conversación) con un noble, el Oscuro puede añadir unas pocas palabras de ánimo para reforzar su confianza. Por cada éxito, el lanzador de este cantrip reduce en uno la dificultad de la Fuerza de Voluntad del desobediente para resistir el Dictum. Si consigue cuatro éxitos, el plebeyo es inmune cualquier orden durante una escena.

Puesto que los grupos de la Corte Sombria son más proclives a interactuar con otras razas sobrenaturales, este cantrip puede emplearse para anular algunas Disciplinas vampíricas (tales como Presencia) y en especial los Dones de los hombres lobo que afectan a la mente. Esto queda a discreción del Narrador.

**Reinos:** Naturalmente, los reinos del actor y del hada son los más útiles, pero una inventiva revolucionaria puede hacer buen uso de los otros tres.

- Actor: un mortal se torna desobediente.

- Escena: el escenario de un Dictum ya no surte efecto, o un individuo se volverá desobediente una vez haya llegado al destino especificado en un plazo de 24 horas.

- Hada: un plebeyo es inmune a dictámenes y se sentirá resentido.



• **Naturaleza:** un animal deja de responder a las órdenes de su amo.

• **Objeto:** un objeto (por ejemplo, la famosa “camisa sangrienta”) que puede emplearse como prueba de una mala jugada, es capaz de incitar a alguien (hada o mortal) a la rebelión. Por otro lado, si un noble hace uso de un objeto para ejecutar sus Dictums, y sabes cuál es, puedes anular su efecto.

### ●●● Insolencia

La Insolencia puede usarse para incitar a la revuelta a grupos de personas. Es útil en fiestas salvajes, conciertos de rock, negociaciones laborales, linchamientos y otras reuniones igualmente entretenidas. Por cada éxito, el usuario reclutará un individuo más que atacará a algo o a alguien. (¡Desgraciadamente, no puedes elegir quien será el agredido!) Cualquiera que se encuentre bajo el efecto de esta magia puede intentar resistirse mediante una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8).

Este cantrip puede ser usado también para negar los efectos de Grandeza. Si un hada puede sobreponerse a los efectos de la Grandeza por medios normales, puede hacer que otras también lo consigan. Tan solo un liada de la Corte Sombria puede intentar Insolencia; si ese individuo falla, los otros dependen de sí mismos. Por cada éxito, el lanzador reduce en uno la dificultad de cada uno de los presentes al enfrentarse a Grandeza. Si consigue cuatro éxitos, todo el mundo en el lugar es inmune a él (el comentario o la demostración se hizo en el momento y forma adecuadas para anular la presencia autoritaria del noble).

**Reinos:** De nuevo, actor y hada son los más útiles, pero una utilización ingeniosa de alguno de los otros tres puede tener sorprendentes consecuencias.

• **Actor:** los mortales no son intimidados por las figuras de autoridad.

• **Escena:** el lugar seguro de un noble o un lugar relacionado con algún tipo de autoridad (por ejemplo, una comisaría o una universidad) deja de ser tan imponente.

• **Hada:** los changelings y otras criaturas encantadas son inducidas a la insolencia.

• **Naturaleza:** una manada de animales puede verse obligada a salir en estampida. Por otra parte, si puedes averiguar lo que debe usar un noble para utilizar Grandeza, puedes doblarlo.

• **Objeto:** si se emplea contra Grandeza, el noble parece un estúpido sirviéndose de tal ayuda. Cualquiera que emplee Sagacidad se percatará de la dependencia que tiene el noble con su objeto. Sería una lástima que alguien se lo robase más tarde.

### ●●●● Abogado del Diablo

Un Abogado del Diablo puede usar su oratoria para convencer a las masas de casi cualquier cosa (durante una escena). Cualquiera que escuche un discurso pronunciado con este cantrip debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad contra una dificultad de Astucia + Desdén del conferenciante.

Tiene también una aplicación específica. Si un Oscuro está presente en la ejecución de un Geas, puede

usar este cantrip para solicitar una revisión de la reivindicación antes de realizarlo. Los Geas no pueden ser anulados, pero el noble que lo promulga puede ser invitado a reconsiderarlo. Los Geas serán pospuestos entonces hasta un juicio posterior.

El Disparate es siempre más o menos el mismo si se opta por la segunda aplicación de este cantrip. El ahogado/defensor debe pronunciar un discurso explicando por qué el Geas no debería afectar al sujeto. Si el abogado consigue más éxitos que el noble que realiza el Geas, el sujeto es libre. Incluso si no funciona, a pesar de todo, el funcionamiento del Geas también permite una tirada de Fuerza de Voluntad posterior (ver el cantrip Geas para más detalles).

**Reinos:** Su mayor atractivo reside en los reinos actor y hada. Los otros tres tan sólo contrarrestan un Geas que sea usado en el mismo reino o si un elemento del reino apropiado es el objeto de la oratoria.

### ●●●●● Condena

Es un ritual impío de la Corte Sombria. Requiere siempre de una elaborada ceremonia, ya que define la posición de un individuo dentro de la Corte Sombria. En Samhain, sólo unos pocos, llamados Alborotadores, son dignos de recibir el honor de aprender este cantrip.

En Samhain, mediante la Condena se declaran nuevos títulos de autoridad dentro de la corte, y también se decide qué Alborotadores serán los afortunados para el año siguiente. Muchas de estas ceremonias están protegidas por las Brumas de Samhain. Algunos sólo las recordarán en su subconsciente, mientras que otros las olvidarán para siempre.

En otras épocas del año, los Alborotadores pueden celebrar varias ceremonias, tales como el reconocimiento de un nuevo conciliábulo, la expulsión de un miembro de la Corte Sombria (dejando sus recuerdos en manos de las Nieblas) o el reconocimiento de la valía de un changeling para aprender las Artes Oscuras. Esta especie de “sumo sacerdote” siempre viste un atuendo místico.

La ceremonia de Condena se ejecuta con un enérgico ritual. El hada que desea ser totalmente aceptada en la corte debe renunciar a sus antiguos lazos de lealtad. Un Alborotador debe reunir la información sobre aquello de lo que el hada debe renegar. El neófito insulta a sus antiguos amores o figuras de autoridad, y las imágenes y retratos de sus rivales son destrozados y quemados. Los Alborotadores más perversos sacarán a la luz incluso los antiguos juramentos del aspirante, y, al exigir que el changeling renuncie a sus antiguos vínculos, le condenarán además a la Banalidad.

Si un Alborotador presencia cualquier otra ceremonia o reunión secreta, puede proteger a los miembros de la conspiración. Cualquiera que no haya sido Condenado tendrá dificultades para entender qué está ocurriendo. Todas las tiradas de Percepción sufren una penalización de +3 a la dificultad. Si el Alborotador puede lograr cinco éxitos en la tirada de Condena, los detalles de la ceremonia estarán envueltos en un halo de misterio. Los asistentes tendrán visiones mentales de metáforas de lo que está sucediendo, así que cuando termine probablemente piensen que estaban drogados, delirando o enfermos.





# Discordia



Se afirma que los Oscuros aprenden Discordia mientras duermen, transmitida por el viejo Dragón Oroboro. Esta leyenda podría ser una táctica intimidatoria creada por los naraka para incorporar esta Arte en su misticismo oscuro. Sin embargo, algunos sidhe creen que se trata de la misma criatura mítica que inflama a las hadas la Ira del Dragón. La Discordia es indudablemente un arte de guerra, siendo brutal y efectiva para incapacitar, mutilar o destruir un oponente. Los naraka suelen cultivar este Arte, pero algunos adhene también lo practican. Pocos changelings han visto algo como esto. Si el Morador incrementa la efectividad de este Arte con otros como Viaje y Primal, puede llegar a codearse con los poderosos pródigos.

**Atributo:** Destreza.

## ● Casa de Espejos

Este cantrip funciona como táctica de distracción, creando múltiples imágenes quiméricas. Estas imágenes son inofensivas y no pueden atacar, pero en una situación de combate, los enemigos pierden cierto tiempo para asegurarse de qué Morador (o changeling) es el verdadero. Algunas de estas imágenes son reflexiones especulares del hechicero, mientras que otras consisten en luces en movimiento y sombras en los límites de la visión demasiado amenazadoras como para ignorarlas.

**Sistema:** El Reino determina las distracciones de las imágenes. Este Arte cuesta un punto de Glamour. Cada imagen quimérica está animada y se mueve de forma confusa y amenazadora. Si se usa de forma conjunta con el Reino Actor, este cantrip afecta a espectadores humanos, mientras que es necesario el Reino Objeto para distraer a una cámara. El número de éxitos obtenidos (dificultad 7) determina el número de imágenes formadas. Por cada imagen, el blanco del cantrip posee una dificultad de +1 a sus tiradas de Iniciativa en combate, y a todas sus tiradas de Astucia cuando no se encuentre en situación de combate. La duración es de un turno por cada éxito.

**Tipo:** Quimérico.

## ●● Agilidad de Hermes

La Agilidad de Hermes incrementa los reflejos y la agilidad del blanco, permitiéndole esquivar los golpes con más facilidad.

**Sistema:** Cuando el personaje utiliza la Agilidad de Hermes, debe gastar un punto de Glamour temporal. El objetivo del hechizo recibe un modificador de -1 a la dificultad de sus tiradas de Esquivar. Este Arte no puede disminuir esta dificultad por debajo de tres. El efecto dura un turno por cada éxito obtenido.

**Tipo:** Quimérico.

## ●●● Armilustra

Este cantrip hace que un arma (o las manos desnudas) inflinjan daño agravado. El efecto, que recibe el nombre de “Desterrador de Mitos” no tiene unos efectos tan potentes como el que las hadas sufren con hierro, pero es

letal para los pródigos. El filo del arma encantada adquiere un brillo rojizo.

**Sistema:** El Reino que se utilice determina el objetivo primario del Desterrador de Mitos. Por ejemplo, el Reino Objeto encantará una espada, mientras que el Reino Hada afectará los puños del atacante, y el Reino Naturaleza encantará las espinas de una rosa o las zarpas de un gato. El personaje debe gastar un punto de Glamour temporal para lanzar este cantrip. El número de éxitos obtenidos (dificultad 6) determina el número de “cargas” potenciales de daño agravado. Por ejemplo, si este cantrip se lanza sobre una espada y se obtienen cuatro éxitos, el arma es capaz de realizar cuatro niveles de daño agravado antes de volver a convertirse en una espada normal. La cantidad de daño agravado no puede superar los dados del arma.

**Tipo:** Fantasía.

## ●●●● Derviche Giratorio

Este cantrip otorga una gran puntería en el combate debido a su combinación de velocidad y precisión. Normalmente suele utilizarse antes de iniciar un combate, ya que incrementa las probabilidades de golpear a un oponente que coincida con el Reino utilizado.

**Sistema:** Los Reinos para el Derviche Giratorio son los mismos que se utilizan en Vida y Miembro. Así, si el Morador intenta atacar a otra hada, debe poseer ese Reino para poder hacerlo, mientras que un intento para destruir un objeto precioso de un solo golpe precisará del uso de Objeto. El Morador que invoque el Derviche Giratorio debe gastar un punto de Glamour temporal para lanzarlo.

Por cada éxito que obtenga, el personaje obtiene un modificador de -1 a la dificultad para golpear el blanco del cantrip. El Derviche Giratorio dura un turno por cada éxito obtenido y no puede disminuir la dificultad por debajo de 2. Una pifia en este cantrip puede hacer que las tiradas que se realicen para golpear al objetivo incrementen su dificultad.

**Tipo:** Fantasía.

## ●●●●● Vida y Miembro

Vida y Miembro suele utilizarse antes de un conflicto violento en el que el personaje está seguro de entablar una confrontación física, ya que aumenta su instinto para golpear en las zonas vitales de su oponente.

**Sistema:** El Reino que se escoja para acompañar el Arte debe coincidir con la naturaleza del objetivo del Morador. Debe gastar un punto de Glamour temporal para cada blanco del cantrip. Cada uno de los éxitos obtenidos se convierte en un dado adicional a la reserva de daño del personaje. Además, si el Morador que lo utilice obtiene más 10 perfectos (no eliminados por unos) que la Resistencia del oponente, éste pierde un miembro (o una parte integral del objeto). Vida y Miembro dura hasta el final del combate o hasta que se haya inflingido un golpe decisivo en una situación ajena al combate.

**Tipo:** Quimérico.





# Ojin



Esta arte fue un regalo de los djin del desierto a los Changelings que vivían en él. En nuestros días, se considera perdida y solo los Changelings muy viejos podrían conocerla. Aun así los que se encuentren en buenas relaciones con los djins del desierto, podrían ser adiestrados en esta arte por ellos, aunque esta decisión siempre la tomarían los propios djins.

**Atributo:** Astucia.

## • Piel de Ojin

Este nivel del arte fue desarrollado para permitir a los Changeling permanecer mas cómodamente en el desierto. La piel del Changeling afectado por este poder se vuelve de un color azul, verde o rojo, que le permite aguantar mejor las inclemencias del desierto. Este cambio de color se da tanto en su forma feérica como en la mundana.

**Sistema:** Los éxitos de este efecto determinan la duración del efecto. Tras su uso la piel del Changeling tomaría uno de los colores antes mencionados (no siempre el mismo). Hasta el final del efecto, el Changeling podrá aguantar cualquier tipo de temperatura extrema a la que se fuese expuesto, ya sean altas o bajas y siempre que sean de origen natural (o sea, que no sea sobrenatural, si un Changeling se viese encerrado en un congelador, podría sobrevivir usando la piel de djin). Además la piel de djin, le proporcionara un dado de armadura para cualquier tipo de ataque al que sea objeto. Si este ataque se debe a calor o frío, ya sea mágico (la archiconocida bola de fuego) o natural (meter la mano en aceite hirviendo), este dado siempre absorberá un nivel de daño. Aparte de aguantar la temperatura, la piel de djin también confiere protección contra la insolación y la perdida de agua por transpiración (el Changeling no perderá mas agua por este motivo que la que perdería estando a la sombra en un sitio fresco). Aun así, el Changeling aun tendría que preocuparse de llevar agua y víveres. Este nivel también protege contra las tormentas de arena, naturales o no (ver mas adelante).

**Tipo:** Quimérico o Raro.

## •• La Maldición de las Arenas

Este nivel permite a los Changeling disfrutar de uno de los mismos pasatiempos de los djin del desierto: estropear cualquier tipo de maquina. El uso de este poder hace que la arena se filtre a la maquina en cuestión por los sitios mas dañinos posibles, dificultando su funcionamiento, llegando incluso a estropearla totalmente (según el buen humor actual del djin).

**Sistema:** Si se deseara estropear una parte concreta de la maquina, la dificultad subiría en +1 (en coche, estropear el aire acondicionado). Los éxitos determinan el alcance del estropicio, aunque el Changeling siempre puede decidir limitarlos. Si este poder se usa en el desierto, el Ensueño o en un lugar donde halla arena, su uso se considera raro (la arena

necesaria para estropear la maquina aparecerá de la nada).

### Éxitos Efecto

- |           |  |
|-----------|--|
| 1 éxito   | La maquina sufre un leve desperfecto pasajero. +1 a las dificultades de su uso en el siguiente turno.  |
| 2 éxitos  | La maquina funciona, aunque con pequeños problemas que dificultan su uso. Cualquier tirada usándola aumenta su dificultad en +1 durante el resto de la escena.   |
| 3 éxitos  | La maquina funciona, aunque con claras deficiencias que dificultan su uso. Cualquier tirada usándola aumenta su dificultad en +1, además de ignorarse el primer éxito que se logre. Estas deficiencias duraran un día o hasta que se arregle la maquina, lo que sea antes.   |
| 4 éxitos  | La maquina funciona cuando quiere, y si es así funciona como le da la gana. Cualquier tirada usándola aumenta su dificultad en +2, además de añadir una pifia(1) al resultado de la tirada. Si fracasa en algún momento, la maquina se estropea definitivamente. Esta situación se mantendrá hasta que se arregle la maquina o el Changeling decida que es suficiente, lo que sea antes.   |
| 5 éxitos  | La maquina se estropea de mala manera. Cualquier intento de arreglarla se hará con +1 a la dificultad, además de necesitar el doble de éxitos para completar la reparación con éxito. Si el mecánico tiene la mala fortuna de fracasar en la tirada, además recibirá 2 niveles de salud de daño por cada uno. Al igual que niveles anteriores, el changeling puede levantar esta maldición en cualquier momento, aunque no conseguirá que la maquina vuelva a funcionar si ya han comenzado las reparaciones (aunque si desaparecería el +1, y el requisito del doble de éxitos para la reparación). |
| +5 éxitos | Igual que el anterior, pero además cuando se consiga arreglar la maquina, esta se vera poseída por una quimera que se encargara de hacerle la vida imposible al propietario (la personalidad de esta quimera sería como la un pooka inspirado: las ruedas se pincharían durante un día de lluvia, el coche se calaría y se negaría a arrancar en un semáforo en verde cuando tuviese prisa, etc.). El único que disfrutaría de la simpatía de la quimera sería el changeling, que obtendría un -2 a la dificultad de cualquier tirada relacionada con la quimera o la maquina en la que habite.      |
- Tipo:** Quimérico o Raro.

## ••• Las Voces del Desierto

Este nivel es uno de los mas temidos por los habitantes del desierto, ya que el oír estas voces pueden volver loco a cualquiera. Los changeling a este nivel pueden manipular estas voces de forma que afecten a



alguien en concreto, distrayéndolo y confundiéndolo, e incluso pudiendo llegar a volver loco al sujeto. Además de este uso, el changeling puede preguntar cuestiones relacionadas con el desierto a estas voces; para ello deberá pasar la noche durmiendo en el desierto, despertando a la mañana siguiente con las posibles respuestas. Lo que sigue siendo un misterio es de quienes son las voces, aunque los changeling del desierto especulan que son las voces de las quimeras creadas por aquellos que murieron en el desierto.

**Sistema:** Los éxitos de la tirada determinan la duración de la misma. Los afectados por las voces tendrán +1 a la dificultad a todas sus tiradas. Si fracasa en alguna tirada durante la duración de este efecto, deberá tirar a continuación Fuerza de Voluntad a dificultad 5 + número de unos sacados en la tirada anterior (sin contar aquellos que se anulasen con éxitos). Si falla esta tirada, el sujeto adquirirá un trastorno mental. Si fracasa en la tirada de Fuerza de Voluntad (aparte de perder un punto de fuerza de voluntad permanente), ganará un trastorno extra por cada uno. Estos trastornos desaparecerán si se tratan con ayuda profesional o usando magia (aunque si se usa magia, la dificultad aumentaría en +2). Además, cada hora que un sujeto que se vea bajo la influencia de las voces, deberá tirar Fuerza de Voluntad a dificultad 6, si falla sufrirá los efectos anteriormente descritos.

Aparte del uso anterior, también se puede usar las voces para realizar consultas sobre temas o sucesos relacionados con el desierto. Este poder solo se podrá usar en el desierto (ya sea real o quimérico). El changeling deberá dormir una noche en el desierto a la intemperie. A la mañana siguiente, se despertará sin recordar nada de lo que soñó excepto las respuestas a sus preguntas, y con la impresión de haber pasado una noche horrible (tendrá -1 a todas sus reservas de dados, durante su banalidad en horas). La tirada del cantrip determinará el número de preguntas que se puede hacer (una por éxito). Si se fracasa la tirada, se perderá todos los puntos de fuerza de voluntad temporal y se tendrá un -2 a todas las reservas de dados hasta el próximo amanecer.

Éxitos	Duración
1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Una escena.
3 éxitos	Una hora.
4 éxitos	Glamour del changeling en horas.
5 éxitos	Un día.
+5 éxitos	Hasta que el sujeto saque dos 10 en la tirada de Fuerza de Voluntad (sin que se anulen con unos).

**Tipo:** Quimérico (puede confundirse con un trastorno mental).

### ●●●● Invocar / Cabalgar la Tormenta de Arena

Este poder permite usar el mítico poder de los djin del desierto de convocar las tormentas de arena y usarlas para sus fines. Con este poder el changeling invoca una tormenta de arena encantada. Aquellos que se vean atrapados dentro de la furia de la tormenta, y no sean protegidos por el changeling, sufrirán automáticamente los niveles dos y tres de este arte, además de perder cualquier sentido de orientación. Otro uso que tiene este nivel, es el poder cabalgar en la

tormenta de arena, usándola como medio de transporte. El changeling será suspendido en la tormenta y se dirigirá a donde el changeling ordene.

**Sistema:** Para poder usar este poder se necesita al menos Naturaleza 4 y al menos Escena 1. El tamaño de la tormenta dependerá del nivel del changeling en el reino de Escena. Para conjurar la tormenta, se debe realizar una serie de tiradas extendidas. En cada una de ellas se deberá lanzar el cantrip: hacer la trapacería, generalmente un baile o imitación sobre la tormenta de arena, durara al menos cinco minutos, gastar el glamour (si es Raro) y realizar la tirada. Si la tirada falla, no se pierden los éxitos anteriores, pero en las sucesivas tiradas la dificultad aumenta en uno. Si se fracasa, se pierden todos los éxitos, y no se puede volver intentar en al menos (la banalidad del changeling x 5) minutos. Si tiene éxito, se suma a los anteriores, y si no hay todavía suficiente, se vuelve a realizar el cantrip esta vez orientado hacia otro punto cardinal. Dos o mas changeling pueden intentar invocar a la tormenta, si tienen el arte y los reinos necesarios; los éxitos serían la suma de todos y si alguno fallase o fracasase las consecuencias serían para todos. El número de éxitos necesarios es cinco mas la duración deseada, pero si se realizase en un lugar que no fuese un desierto o el Ensueño, la banalidad destruiría la tormenta: cada vez que se viese expuesta a una fuente de banalidad, se realizaría una tirada opuesta entre el Glamour del changeling y la banalidad de la fuente a dificultad 6; si el Glamour gana no pasa nada, si la banalidad gana, cada éxito restaría uno a los éxitos reservados a la duración del efecto, si llega a cero o ya ha pasado mas tiempo del que permite los éxitos actuales, la tormenta se desvanece. Una vez convocada la tormenta, se tendrá control sobre ella para hacer que se mueva en una dirección o velocidad (máximo el glamour del changeling x 10 en kilómetros) concreta haciendo una tirada de Glamour a dificultad 7. También se puede intentar dirigir tormentas de arena de origen natural, pero en ese caso la dificultad será 8, y la tormenta no tendrá los beneficios de la sobrenatural (ver a continuación).

La tormenta creada por este arte tendrá las siguientes características:

- Todos los sujetos, excepto aquellos que posean el arte de djin, ya sean hombre, animales o hadas, al igual que las máquinas, se verán afectadas por la maldición de la arena y las voces del desierto (cada uno lo que le corresponda). Cada turno se realizara una tirada para la maldición y otra para las voces, según la reserva de dados del changeling tuviera para el poder en cuestión. El resultado afectara a cada blanco. Si ese blanco ya estaba afectado por este poder (por llevar mas de un turno dentro de la tormenta), el resultado de la tirada no será acumulativo, sino que sustituirá al resultado anterior si el resultado actual es mejor (para el efecto, no para el blanco). Esta poder funcionara independientemente del changeling (este no debe concentrarse ni ningún usar cantrip, ni gastar glamour) y aun cuando no tenga los reinos necesarios para que funcionase (si un mortal se ve atrapado en la tormenta, sufrirá las voces del desierto, aun cuando el changeling no tuviese el reino de Actor). Si el changeling quisiese proteger a alguien o a algo dentro de la tormenta deberá poseer los reinos necesarios (Actor, Fae, Naturaleza o Propiedad) a los niveles



adecuados (un changeling con Fae 1 no podría proteger a un noble). La protección es automática y no requiere tiradas, sin importar el numero de individuos o cosas protegidas. Los efectos permanecerán cuando la tormenta se disipe, si disponían de suficientes éxitos, aun en el caso en que la banalidad disipe la tormenta.

- Todos los papeles, libros y en general objetos de poco peso que no estén firmemente asegurados dentro de la tormenta tenderán a volar y perderse de vista. Todos los objetos así perdidos, se perderán en el Ensueño, excepto los mas banales, que quedaran sepultados en la arena. Para que la tormenta posea este poder, el changeling debe tener los niveles apropiados del reino de Propiedad. Si no es así, solo los objetos muy ligeros volaran. Serán inmunes las posesiones de aquellos que posean djin.

- Todos los que estén dentro de la tormenta, excepto aquellos que posean djin, perderán el sentido de la orientación y todas sus tiradas de percepción o combate se harán con un +2 (+3 si incluimos el efecto de las voces), reduciéndose drásticamente la visibilidad y las posibilidades de oír algo claramente. Los que posean djin, percibirán la tormenta de forma tenue y podrán ver y oír claramente, incluso fuera de la misma.

- Si el changeling quiere disipar la tormenta, esta tardar al menos tantos turnos como tiradas tuvo que hacerse para convocarla (siempre que no se disipe por causa de la banalidad). Si la tormenta es natural, no se podrá disipar, lo más se podrá dirigir en otra dirección.

- Aparte de poder convocar y controlar la tormenta de arena, el changeling también tiene la posibilidad de poder cabalgar sobre ella, como hacían los djins del desierto. Para conseguir esto se debe realizar un cantrip de este nivel del arte, siendo un éxito suficiente para cabalgar o descabalgarse de la tormenta. Una vez en cabalgada, el changeling estará suspendido en la cima de la tormenta (teniendo una perspectiva de vista de pájaro) y se desplazara en la dirección en que vaya la misma (como se ha dicho antes, se podrá cambiar la dirección o la velocidad con una tirada de Glamour).

Éxitos	Duración
1 éxito	Un turno.
2 éxitos	Una escena.
3 éxitos	Una hora.
4 éxitos	6 horas.
5 éxitos	12 horas.
+5 éxitos	Igual que el anterior, solo a propósitos de resistir más a la banalidad.

**Tipo:** Quimérico en desiertos y en el Ensueño, Raro en los demás casos.

### ●●●●● Deseo Sincero

Deseo sincero es el némesis de los poderes de los djins del desierto. Con este poder, podían conceder a aquellos que eran dignos, o que le habían hecho un gran favor al djin, la concesión de un deseo, siempre que fuese sinceramente deseado por el beneficiario. En los tiempos antiguos, este poder podía crear castillos en el aire, tesoros, etc. Hoy en día, con la banalidad rondando por doquier, la cosa se ha vuelto mas complicada, pero no por ello, este poder ha perdido efectividad.

**Sistema:** Lo primero que hay que decir, es que para la utilización de este poder, sería conveniente

examinar antes el Dán, para cerciorarnos de las posibilidades de éxito del deseo. O en otras palabras, que la decisión final dependerá del Narrador, puede decidir que si es o no viable el deseo, y aparte subir o bajar la dificultad, o añadir o quitar éxitos (ver modificadores mas abajo). Para que este poder surta efecto el changeling debe gastar dos puntos de glamour permanente, poseer los reinos adecuados, Actor o Fae, para el solicitante y los necesario para el deseo ( si fuese un tesoro, con Propiedad podías crear una joya y con escena, llenar la habitación de las mismas), y realizar el cantrip. El numero de éxitos le dará una medida de cuanto y como se cumple el deseo. Es muy posible que la concesión del deseo no sea inmediata, y que el changeling se vea envuelto en una búsqueda para poder lograr que el deseo se cumple. Sea como fuese el changeling perderá un punto de banalidad permanente si logra cumplir el deseo, siempre que este no sea banal, o aun siéndolo, el changeling consigue cumplirlo de forma que el resultado final no lo sea (un hombre pide oro a un duende, este se lo da, pero apaña los acontecimientos, de forma que al conseguir el hombre el oro, descubre que no todo en la vida es la riqueza y se vuelve un poco menos banal). No cumplir un deseo (por no haber sacados suficientes éxitos, o por negligencia del changeling), puede tener consecuencias catastróficas para el changeling. Si este muriese (su cuerpo o alma feérica), sin terminar de cumplir el deseo, el desgraciado changeling se convertiría en un wraith (siempre a discreción del Narrador), y no podía abandonar ese estado hasta cumplir el deseo. Por ejemplo, si un mortal le pide al changeling que le haga rico, y durante el proceso el changeling muere, este se convertiría en un wraith, logrando la trascendencia en el momento en que cumpla el deseo. Las cosas en estos casos se pueden complicar aun mas, si el mortal muere. En este caso y a discreción del narrador, si el mortal se convierte en wraith, el changeling podría intentar volverlo rico en la tierras de los muerto (ardua tarea sin el apoyo del glamour), o si no es así, el changeling podía enriquecer a los descendientes del mortal.

Factores a tener en cuenta para la concesión del deseo:

- Si el solicitante, realmente lo merece, y no es por mero orgullo.
- Si el changeling esta en deuda con el solicitante, y el alcance de esta deuda (desde un favor insignificante, hasta el deberle la vida).
- La banalidad del solicitante y si este posee sangre feérica.
- El changeling es amigo o enemigo del solicitante.
- Si el deseo excede o no los poderes de un changeling o los parámetros del Ensueño: un tesoro, un caballo, curar una enfermedad,... no; pero devolver la vida a alguien, convertir a alguien en vampiro, si. Si excede, aun sería posible cumplirlo, pero no de una forma sencilla y directa (ver el ejemplo mas abajo).
- Si el deseo es demasiado fantástico, incluso para el Ensueño (olvidaos de cosas como quiero dominar el mundo, que el Wyrms sea destruido, que la banalidad desaparezca para siempre...).
- No funcionarían cosas como: 'deseo que me cumplas tres deseos mas'.



• Si el deseo es banal, o puede perjudicar el Ensueño y a los changelings en general.

• Y en general cualquier factor, que el narrador considere conveniente tener en cuenta (oye, el deseo no será para el propio changeling ¿verdad?).

Veremos ahora el grado de éxitos con dos ejemplos, un deseo de un mortal de resucitar a su hermano muerto y un deseo de venganza.

#### Éxitos Efecto

1 éxito Vida: una quimera se aparece al changeling y le dice la existencia de un mago que puede devolver la vida y el lugar (aproximado) donde se encuentra. El mago no debe porque estar por la labor y, en el mejor de los casos, solicitará un pago adecuado por sus servicios.

Muerte: una quimera se aparece al changeling y le dice el lugar (aproximado) donde se encuentra el objetivo de la venganza, así como una idea para acabar con el (no necesariamente la mas sencilla).

2 éxitos Vida: una quimera se aparece al changeling y le dice la existencia de un mago que puede devolver la vida y el lugar exacto donde se encuentra. El mago estará interesado en el caso, pero solicitará un pago adecuado por sus servicios.

Muerte: una quimera se aparece al changeling y le dice el lugar exacto donde se encuentra el objetivo de la venganza, así como detalles concretos de como acabar con el (aunque el objetivo tendrá la oportunidad de escapar o defenderse) o puede proveer de equipo al changeling para conseguir su objetivo (armas quiméricas, que desaparecerán una vez cumplido el deseo).

3 éxitos Vida: una quimera se aparece al changeling y le dice la existencia de un mago que puede devolver la vida, el lugar exacto donde se encuentra y se encargar de ponerse en contacto con el. El mago estará muy interesado en el caso y solicitará un pago en ninguna manera excesivo por sus servicios.

Muerte: una quimera se aparece al changeling y le dice el lugar exacto donde se encuentra el objetivo de la venganza, así como detalles concretos y los puntos débiles para acabar con el (aunque el objetivo tendrá la oportunidad de escapar o defenderse) y puede proveer de equipo al changeling para conseguir su objetivo (todas las armas quiméricas que necesite y algún que otro tesoro, que desaparecerán una vez cumplido el deseo).

4 éxitos Vida: una quimera se aparece al changeling y le dice la existencia de un mago que puede devolver la vida, el lugar exacto donde se encuentra y se encargar de ponerse en contacto con el y de negociar el pago por sus servicios (si lo solicitase). El mago estará dispuesto a hacerlo y raramente solicitará un pago por sus

servicios (que en todo caso será una menudez).

Muerte: una grupo de quimeras (una manada de lobos, por ejemplo) se aparece al changeling y le dice el lugar exacto donde se encuentra el objetivo de la venganza, así como detalles concretos y los puntos débiles para acabar con el (aunque el objetivo tendrá la oportunidad de escapar o defenderse) y proveerá de equipo al changeling para conseguir su objetivo (todas las armas quiméricas que necesite y tesoros, que desaparecerán una vez cumplido el deseo), así como ayudaran al changeling en el cumplimiento de su misión (se podrán materializar en el mundo real, si fuese preciso).

5 éxitos Vida: una quimera se encargara de buscar al mago y hacer que este (por las buenas o las malas) devuelva la vida al hermano, así como se encargara de llevar al hermano resucitado ante la presencia del solicitante del deseo, sin que el changeling tenga por que intervenir en el proceso.

Muerte: un dragón se encargara del trabajo. Se materializará si es necesario, y se merendara al sujeto. Si el sujeto tiene la fortuna de escapar lo hasta acabar con el. Si por razones excepcionalmente milagrosas acaba con el dragón, un primo de este (del mismo o mayor potencial), se encargara de vengar al dragón y al solicitante del deseo. Si esto se repitiese mas veces, el changeling debería intervenir como en condiciones descritas en el nivel de éxito anterior, a discreción del narrador.

+5 éxitos Vida: El poder del Ensueño toma cartas en el asunto. El objetivo sería traído, desde el pasado, en el momento en que fuese a morir, con todas heridas o enfermedades (si las tuviese) curadas.

Muerte: El poder del Ensueño toma cartas en el asunto. El objetivo es destruido por la fuerza misma del Ensueño, sin que este tenga la mas mínima posibilidad de escape o defensa. Tras su destrucción, el recuerdo del objetivo se ira borrando de todos los que lo conocieron, hundiendo cualquier rastro de él en el olvido.

**Tipo:** Raro.





# Embustes



Embustes es el arte del engaño y es el preferido de aquellos que utilizan la mentira para timar a los incautos. Este Arte trata de confundir los sentidos y obnubilar la mente a niveles altos. Los que practican Embustes son normalmente considerados sospechosos por los noble y vigilados estrechamente. Unos poco nobles se han hecho tristemente famosos mediante el uso poco juicioso de este arte, aunque Embutes está considerado generalmente como un Arte plebeyo.

**Atributo:** Manipulación.

## ● Confundir

Confundir permite al lanzador alterar las percepciones del objetivo. El uso correcto de este arte puede ser difícil, sin embargo, dado que no puede crear algo de la nada – siempre ha de haber alguna base para el engaño que el lanzador desea crear. En cierto sentido, el lanzador está limitado por las percepciones del objetivo. No se puede hacer que un blanco que es ciego y sordo ve y oiga el océano de pronto, por ejemplo, pero se le puede confundir para que huela el aroma salado del mar. Confundir se basa en los factores ya existentes para engañar a los sentidos, y no puede negar por completo un sentido o crear una sensación. En otra palabra, un eshu intentando usar Confundir no podría volverse invisible mientras estuviera a plena vista, ni podría conjurar el sonido de las sirenas de policía en una noche silenciosa. Si el eshu estuviera oculto entre las sobras, podría usar Confundir para que alguien lo pasara por alto, o podría hacer que el sonido de los ladridos de los perros fuera percibido como sirenas de policía.

Este cantrip nunca puede causar daño directo a un individuo, aunque es posible que un blanco se inflija daño a sí mismo accidentalmente debido a la confusión de sus sentidos.

**Sistema:** El objetivo del cantrip determina la naturaleza del Reino necesario para usar el arte. Se requiere el Reino de escena para afectar a múltiples objetivos. Por ejemplo, lanzar Confundir sobre un pequeño grupo de turistas mortales para hacer que crean que un troll se ha convertido en lobo requiere Actor 4 (turistas mortales) y Escena 2 (para el grupo).

El número de éxitos indica cuánto tiempo queda Confuso el sujeto. Múltiples lanzamientos de Confundir no son acumulativos; si se intenta, el lanzamiento con mayor número de éxitos es el que surte efecto.

Éxitos	Duración
1 éxito	Un minuto.
2 éxitos	10 minutos.
3 éxitos	Una hora.
4 éxitos	Un día.
5 éxitos	Un mes.

**Tipo:** Quimérico.

## ●● Ojos Velados

Como su nombre indica, Ojos Velados afecta los sentidos del objetivo para hacer que ignoren cualquier

cosa que desee el lanzador. El cantrip no vuelve un objeto invisible, sino que convence al observador de que el objeto no es digno de atención. Ojos Velados no hará que un almacén se desvanezca de la vista, pero puede convencer a los transeúntes de que el almacén no vende nada que les interese, haciendo que lo ignoren. La gente oculta con ojos velados es sencillamente ignorada.

**Sistema:** La persona u objeto velado determina el Reino necesario para usar este Arte. Este Arte funciona de forma diferente a la mayoría de los cantrips de Embustes pues una vez lanzado sobre un individuo u objeto, el blanco queda velado para todos los transeúntes. El Reino de Actor debe usarse para velar a un mortal, y el Reino de Escena sería el adecuado para velar un edificio (aunque Escena y Actor podrían usarse para velar una habitación llena de gente, haciendo que pareciera estar vacía para cualquiera que entrara o mirara en su interior).

El oscurecimiento dura un turno por éxito. Es posible doblar la cantidad de éxitos gastando un punto extra de Glamour. Un duende puede penetrar Ojos Velados tirando por Percepción + Sagacidad (dificultad 4 + el número de éxitos obtenidos en el lanzamiento inicial, antes de gastar puntos de Glamour). Sólo los mortales que han tenido contacto o conocen de antes el objeto velado tienen una oportunidad de resistir. Los seres sobrenaturales con sentidos mágicos (Sagacidad, Consciencia, Auspex, etc.) pueden intentar penetrar la ocultación la primera vez que se topan con ella. Este cantrip puede lanzarse múltiples veces para aumentar la duración.

**Tipo:** Quimérico.

## ●●● Fuga

(también conocido como *En-la-punta-de-la-lengua*)

Mientras Confundir permite alterar las percepciones de una persona, Fuga recae en el apartado de la memoria. Con Fuga, el hada puede quitar o robar capítulos enteros de la vida y creencias de una persona, o resaltar un detalle sobresaliente, como el momento en que el objetivo saltó sobre él cuando caminaba por la calle. Fuga no puede añadir nada a los recuerdos de un individuo, y sus efectos rara vez son permanentes.

**Sistema:** Un hada sólo necesita el Reino del blanco para lanzar Fuga.

El número de éxitos determina la duración y cantidad de memoria perdida. El lanzador divide el número de éxitos entre la pérdida de memoria y la duración, de acuerdo con las tablas siguientes. Un duende que obtiene cuatro éxitos podría hacer que el objetivo se olvide de su almuerzo durante un minuto, de la identidad de una persona durante un minuto, o de la localización de las llaves de su coche durante un día.

### Pérdida de Memoria

1 éxito	Olvidar algo sencillo, un objeto o información inmediatos (llaves del coche, número de teléfono, etc.).
---------	---



- |          |  |
|----------|--|
| 2 éxitos | Pérdida de memoria de una escena poco interesante del pasado (“¿Qué he comido?” ó “¿Cuál era su nombre?”).                         |
| 3 éxitos | Erradicación completa de un suceso específico, identidad de una persona o presencia de un objeto.                                  |
| 4 éxitos | Poderoso, se puede hacer olvidar creencias o recuerdos directos.   |
| 5 éxitos | Tabula rasa, pérdida total de memoria (un vampiro podría olvidar su naturaleza, y encontrarse inexplicablemente anhelando sangre). |

#### Maldiciones

- |          |             |
|----------|-------------|
| 1 éxito  | Un turno    |
| 2 éxitos | Un minuto.  |
| 3 éxitos | Una hora.   |
| 4 éxitos | Un día.     |
| 5 éxitos | Una semana. |

Los lanzamientos múltiples de este cantrip son acumulativos. Un hada que consiguiese 10 éxitos en tres tiradas de Fuga podría, por ejemplo, obligar a un mago a olvidar por completo su naturaleza Despierta durante una semana (no obstante, los comportamientos como éste no suelen terminar bien, y es un gran método de hacerse enemigos poderosos).

**Tipo:** Quimérico.

#### ●●●● Corazón Encantado

El lanzador de Corazón Encantado puede controlar y avivar las emociones del objetivo. Puede evocar cualquier tipo de sentimiento que desee: miedo, envidia, amor, alegría, tristeza, etc. Este cantrip puede hacer que un objetivo sienta cualquier cosa que sea capaz de sentir, incluso aunque no haya experimentado nunca antes la emoción deseada. El cantrip es más potente si la evocación emocional es similar a un episodio del pasado del objetivo. Sin embargo, los sentimientos pueden extraerse de cualquier fuente: libros, películas, observación de la vida salvaje, etc.

Por ejemplo, vincular el recuerdo de un amor perdido a un plátano podría hacer que el objetivo sollozara lastimeramente al recordar cuánto le gustaban los plátanos a su ex amante. Lanzar un sentimiento de rencor en un bar abarrotado podría iniciar una pelea.

Recuerdos antiguos (incluso aquellos olvidados o bloqueados) podrían reactivarse con un uso hábil de Corazón Encantado. Evocar odio hacia la policía en un hombre encarcelado injustamente podría tener un efecto recurrente más allá de la duración del cantrip. Provocar miedo a un lago podría causar que el sujeto recordara de pronto que casi se ahogó cuando tenía seis años y dar al objetivo un miedo permanente al agua (sujeto a la aprobación del Narrador). Los lanzadores afortunados (o astutos) que se las arreglan para despertar un sentimiento significativamente ligado a un incidente en el pasado del objetivo añaden un éxito gratuito cuando usan este cantrip.

**Sistema:** El reino necesario para lanzar el cantrip lo determina el objetivo del mismo. Los Reinos de Actor y Hada son, de lejos, los más comunes.

Este cantrip dura un minuto por éxito. La duración puede ampliarse gastando un punto de Glamour por cada minuto adicional. Los múltiples lanzamientos

del cantrip son acumulativos, mientras el objeto y la emoción evocada sean los mismos. Emociones opuestas lanzadas sobre el mismo objeto se anulan la una a la otra, sin importar la cantidad de éxitos de cada lanzamiento. Una fobia a los caracoles lanzada con cinco éxitos puede neutralizarse con un cantrip de amor por los moluscos de un solo éxito.

#### Éxitos Efecto

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Invoca una reacción leve.  |
| 2 | El objetivo siente impulsos salvajes y caóticos de emociones intermitentes. Mientras el objeto emocional no esté a la vista, el blanco actúa con normalidad.   |
| 3 | Crea un estado de pasión continuo. La conversación del objetivo deriva hacia el objeto emocional; +1 a todas las dificultades de tiradas que implican Atributos Mentales.                                    |
| 4 | El objetivo está apasionadamente comprometido. Busca (o evita) activamente al objeto de su pasión; +2 a la dificultad de todas las tiradas.  |
| 5 | Obsesión; el blanco no puede hacer nada excepto dedicarse a su pasión. Se vuelve violento si se le impide. Resistirse requiere el gaste de un punto de Fuerza de Voluntad (y una razón que amenace su vida). |

**Tipo:** Quimérico.

#### ●●●● Corazón Cautivo

Aunque Corazón Encantado controla las emociones, Corazón Cautivo tiene una magnitud mayor. El blanco de Corazón Cautivo se vuelve complaciente a las órdenes del lanzador; su personalidad puede cambiar completamente con unas pocas palabras.

El uso de este cantrip permite al hada cambiar facetas amplias o estrechas del comportamiento de una persona. Se puede hacer que alguien crea que es Mick Jagger, una mecedora o un agente secreto del planeta Z. La víctima de este cantrip se esforzará al máximo para cumplir los deseos del lanzador: saltando y cantando alrededor, balanceándose y crujendo, o simplemente permaneciendo tranquilamente en la esquina – cualquier cosa. Esto tiene, sin embargo, ciertas limitaciones; no se puede ordenar al objetivo que haga nada directamente dañino para él. Órdenes tales como: “Coge el cuchillo y ábrete la garganta” confundirán profundamente al blanco conforme se manifiesta su sentido de autopreservación. Por otro lado, una orden que no sea directamente dañina (“¿Ves ese hombre entre la multitud? ¡Atácale!”) es obedecida con tanta rapidez como pueda el blanco.

**Sistema:** La naturaleza del objetivo del cantrip determina el Reino. Sólo se puede afectar a una persona con un lanzamiento de este Arte, por lo que el Reino de Escena no se puede utilizar para afectar a varios objetivos.

El número de éxitos determina cuánto dura el cantrip. Cada vez que el sujeto debe realizar una acción que vaya en contra de su personalidad, se le permite una tirada (extendida) de resistencia (Fuerza de Voluntad, dificultad 8). Si los éxitos totales de la tirada de resistencia superan el Glamour actual del lanzador, el cantrip se rompe. Igual que con todos los cantrips, los no-





mortales pueden gastar Fuerza de Voluntad que hagan cuenta como éxitos en tiradas de resistencia extendidas.

Corazón Cautivo puede lanzarse diversas veces con éxitos acumulativos, si el lanzador gasta un punto de Glamour por cada lanzamiento extra. Si dos lanzadores usan órdenes que entren en conflicto sobre un mismo objetivo, el cantrip con mayor número de éxitos determina el resultado. Un blanco al que se le diga primero que sea un árbol y luego un perro, obedecerá al cantrip con mayor número de éxitos e ignorará el otro.

Éxitos	Duración
1	El Encantamiento dura un turno.
2	El Encantamiento dura una escena.
3	El Encantamiento dura una hora.
4	El Encantamiento dura hasta el amanecer o el ocaso, lo que ocurra antes.
5	El Encantamiento dura 24 horas.

**Tipo:** Quimérico.





# Engaño



Las Nieblas han sido uno de los aliados más rentables que la Corte Sombría haya tenido. Los changelings Oscuros se ocultan tras un velo de dudas e incertidumbres, de medias verdades e inseguridades. Quizá el mundo admita que debe haber un equilibrio para todas las cosas, y oculte lo que sea necesario. Tal vez esté tan mancillado por la desesperación y el sufrimiento, que no quiera que los inocentes sean testigos del horror que encierra. El verdadero conocimiento es a menudo tan efímero como un sueño, tan escurridizo como una pesadilla que se difumina con las primeras luces del amanecer.

**Atributo:** Manipulación.

## ● Inocencia

Saber guardar un secreto es una habilidad valiosa. Con este talento puedes enmascararlos. Neutralizará los intentos de leer la mente, adivinación u otras habilidades usadas para averiguar la verdad a cerca de las actividades de un ahora “Inocente” Oscuro. Recuerda, el Glamour es caprichoso, así que este Arte no es completamente infalible.

Anota el número de éxitos conseguidos cuando has lanzado Inocencia. Sin importar qué Arte o talento emplee, cualquiera que desee fisgonear en tus secretos por medios mágicos primero debe superar estos éxitos. La duración es de un día, por lo que las hadas de la Corte Sombría que “viven sus mentiras” suelen practicar sus Disparates para esta habilidad a la misma hora cada día. Esta habilidad también interfiere con la habilidad de la Casa Gwydion para ver a través de las mentiras.

Reino	Efecto
Actor	Protege una conciencia mortal.
Escena	No sé qué estás buscando, pero no lo encontraras aquí, estúpido.
Hada	Protege la información de un plebeyo o un miembro de la Corte Sombría.
Naturaleza	Protege los secretos que involucran a una bestia.
Objeto	Oculta la ubicación de un objeto.

## ●● Fachada

Este cantrip se emplea para enmascarar la identidad de alguien. Debes usar una máscara, un velo, un abrigo, maquillaje o algún otro método que enmascare tu apariencia para poder realizar este cantrip, aunque la Fachada se desvanecerá con el tiempo. Esto es demasiado elaborado si lo que quieres es suplantar a alguien durante cinco minutos, pero es bastante útil para despistar a quien te persiga o infiltrarte en una corte.

Erigir una Fachada requiere dos pasos. Primero, el hada debe ejecutar un Disparate para “disfrazarse”. Manipulación + Subterfugio (dificultad 7) determina lo imaginativo que es el disfraz. Después, el changeling realiza un ritual para ocultar su verdadera identidad. Cuesta tres puntos de Glamour, pero dura bastante tiempo. Por cada nivel que el personaje tenga en Engaño,

añade un éxito adicional al disfraz. Si logras más de 10 éxitos, el disfraz tardará una semana en comenzar a desvanecerse. En otras palabras, conseguir más de cinco éxitos en tu primera tirada puede ser sumamente efectivo.

Incluso las mejores Fachadas terminan por consumirse lentamente. Este cantrip puede mantenerse un día por cada éxito; cada día, el número de éxitos se reduce en uno. Alguien debe sospechar que vas disfrazado antes de poder ver a través de tu Fachada. Una vez sospeche, bastará una simple tirada basada en Percepción (dificultad 7): por ejemplo, Percepción + Intuición. Percepción + Subterfugio, a criterio del Narrador. Sólo se puede intentar una de estas tiradas por día. Si consigue más éxitos que tú, tu coartada ha desaparecido. Los miembros de la Casa Gwydion tienen un -1 a la dificultad en esta tirada. No puedes realizar la misma Fachada dos veces.

Reino	Efecto
Actor	Puedes enmascarar a un mortal encantado.
Escena	Un noble que emplee Fachada sobre sí mismo, pero tan solo si permanece en una determinada zona, del estilo de una manzana de la ciudad o dentro de las murallas de un castillo. Mientras no abandone esa zona, funcionará incluso en el dormitorio.
Hada	Puedes disfrazarte a ti mismo si eres un plebeyo o un miembro de la Corte Sombría.
Naturaleza	Muy útil si lo que necesitas encubrir es una planta o un animal, de lo contrario no sirve de mucho. Aunque más de un ladrón de caballos le ha encontrado utilidad.
Objeto	Puedes levantar una fachada para un noble, pero sólo puedes engalanarle con un objeto visible que le ayude a “meterse en el personaje”. Quizá un bastón o un sombrero peculiar. Mientras conserve el objeto, la Fachada funcionara.

## ●●● Las Nieblas de la Memoria

Las Nieblas no siempre portan la objetividad moral que a los Luminosos les gustaría. Un hada de dudosa reputación puede manipularlas hasta nublar las mentes de otros. La tirada es siempre Astucia + Reino (dificultad Fuerza de Voluntad del sujeto). Algunos individuos poseen talentos o habilidades especiales para resistir esto. La profundidad de este efecto mágico depende del número de éxitos.

Éxitos	Profundidad
1	Lo que se dijo durante la última escena.
2	Los acontecimientos de la última escena.
3	Los sucesos acaecidos en la última hora.
4	Los hechos ocurridos durante el último día.
5	La memoria de cualquiera.

Aunque existen cinco cosas que tanto este Arte Oscuro como el siguiente no pueden doblegar: la lealtad de un troll, la caballerosidad de un sidhe, un juramento, un geas, o el amor verdadero.



Reino	Efecto
Actor	Esto involucra o afecta a un mortal, encantado o no.
Escena	Esto involucra o afecta a un changeling.
Hada	Podría haber sido un cachorro, podría haber sido un caballo. No estoy seguro.
Naturaleza	Creo que lo vi por ahí, en algún sitio. No, nunca lo he visto.
Objeto	Nunca he estado ahí. Nunca he hecho eso.

### ●●●● Los Abismos de la Voluntad

Aunque es difícil de realizar, un hada con este Arte puede convencer a un oyente voluntario de que emprenda una empresa que no sea directamente dañina, y olvidar posteriormente cualquier cosa relacionada con esa actividad. (“Debes llevar esto al duque. Es importante”). Además de cualquier otro Disparate, el cantrip también requiere una explicación de por qué la actividad es importante, aunque la explicación no ha de ser necesariamente verdadera. Esta explicación suele durar por lo general una escena.

Si el oyente está dispuesto a obedecer, él o ella realizara entonces la tarea. Si por el contrario desea resistirse, debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7 y superar los éxitos de la tirada Arte + Reino de este cantrip) o gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Una vez se ha completado la tarea, las Nieblas se encargarán de borrar de la mente del colaborador todo recuerdo de ella.

Los diferentes Reinos añaden un gran número de interesantes variantes.

Reino	Efecto
Actor	Puede ser usado sobre un mortal, encantado o no.
Escena	Describe el destino de la misión.
Hada	Puede ser usado sobre un plebeyo. Si quieres afectar a un noble, necesitarás el reino objeto o el reino escena.
Naturaleza	Implica a un animal empleado en la misión. Espero que alguien sepa cómo manejar al animal en cuestión.
Objeto	Hace referencia a un objeto que un plebeyo o un noble usará para completar la misión.

### ●●●●● Las Timieblas del Corazón

Es un juramento tan serio como un Geas. Los cortesanos poderosos lo realizan por su propia cuenta y riesgo; los débiles Luminosos son reclutados, condenados y enviados a esta búsqueda por un ritualista o un Alborotador. Esta búsqueda requiere un cómplice que conozca este cantrip. Cuando un changeling ha hecho algo (voluntariamente, de mala gana o inconscientemente) de lo que luego se arrepiente, puede llegar a un acuerdo con su memoria para ocultarlo en lo más recóndito de su corazón. No puede hablar de ello

hasta completar su búsqueda, ya que el recuerdo del hecho está remocionado. Esta búsqueda dura un año entero y no puede terminar en otro momento que no sea Samhain.

El hada que emprende esta búsqueda se adentrará profundamente en su Legado Oscuro, pero con una reserva: conservará sus recuerdos y sentimientos acerca del incidente, no le pueden ser arrebatados de ninguna forma. Tan solo el pecado o el crimen que le llevaron a emprender la búsqueda le coaccionará. Si vuelve a caer en el mismo pecado, gana un punto permanente de Banalidad y la búsqueda concluye. Mientras no viole esta restricción, puede intentar realizar un acto de penitencia para expiar las culpas por lo que ha hecho. Debe entonces confesar su pecado a un Alborotador; aunque hasta que llegue ese momento, se halla bajo una Prohibición voluntaria que tiene que ver con el Reino involucrado.

Su verdadera naturaleza permanece oculta. No puede hablar de su pecado o crimen hasta el siguiente Samhain, punto en el que explicará que ha hecho para redimirse. Al menos un Alborotador (preferiblemente quien recinto al hada) debe ser testigo de esto. Si tiene éxito, perderá un punto permanente de Banalidad ya que su corazón ha encogido por el peso de la culpabilidad. Y es perdonado. Si falla, es condenado a su Legado Oscuro durante otro año y debe intentarlo otra vez.

Circula una leyenda sobre un sidhe Luminoso que se sintió tan culpable por los últimos 600 años y la llegada de la Guerra del Tratado, que emprendió esta búsqueda y se convirtió en Oscuro. El Alborotador también dirigió un conciliábulo contra este noble a lo largo del año siguiente. El sidhe derrocó a su tiránico hermano Luminoso, viajó por los Reinos de los Muertos (ya que había condenado a su más tenebroso rival a experimentar un Geas allí) y regresó, lideró un asalto contra una Colmena de los Danzantes de la Espiral Negra, y construyó un feudo en su lugar. Nadie conoce el final de la historia, porque se supone que el sidhe todavía continúa en su búsqueda, y seguirá así hasta el final de los días.

Además de esto, el hada debe comprometerse a respetar una Prohibición relacionada con un aspecto de su búsqueda.

Reino	Efecto
Actor	Está prohibido hacer daño a un mortal implicado en el crimen.
Escena	El penitente se exilia de la localidad donde fue cometido el crimen.
Hada	Está prohibido hacer daño a un changeling implicado en el crimen.
Naturaleza	Está prohibido hacer daño a un tipo de animal implicado en el crimen.
Objeto	El penitente no puede usar uno de los objetos empleados en el crimen.





# Infusión



Esta es un Arte fundamental del trabajo Nocker, y la mayoría están versados en sus principios. En sus niveles más bajos, Infusión fortalece y altera la materia quimérica, haciendo que a los Nockers les resulte más fácil de manipular y trabajar. En sus niveles más altos, este Arte es un acto de creación en su significado más auténtico.

Infusión está basada en parte en la premisa de que existen 4 tipos básicos de quimera: Incidental, Soñada, Artesanal y Forjada. Las quimeras Incidentales son frágiles y difíciles de trabajar en su forma original. Las quimeras soñadas son algo más fuertes, pero siguen sin poder resistir el trabajo continuado. Las quimeras artesanales se forman a gracias al trabajo manual tradicional (con la Habilidad Artesanía), un Changeling tiene que gastar un punto de Glamour para manipular una quimera Artesanal. Sólo los Nockers, Boggans y algunos Eshu tienen la suficiente habilidad en el aspecto artesanal de Infusión. Las quimeras Forjadas son las más resistentes, y sólo los Nockers (y algunos Sidhe de la Casa Dougal) con este Arte pueden crearlas.

Los Nockers guardan este Arte celosamente, aunque algunos Boggans la practican en sus niveles más bajos. Los Nockers declaran que los Boggans les robaron su conocimiento, lo que explicaría de alguna manera su animadversión hacia los Boggans. Algunos Sidhe de la Casa Dougal han aprendido algo sobre este Arte.

**Atributo:** Inteligencia.

## • Endurecer

Este cantrip permite a un nocker “endurecer” quimeras inanimadas Incidentales en una forma que pueda ser trabajada o forjada.

**Sistema:** Este cantrip cuesta un punto de Glamour (además de la cantidad de Glamour usada al lanzarlo) para ser usado.

El objeto quimérico afectado determina el Reino. Hada 5 (Portador de Glamour) puede ser usado como Reino secundario, pero no como Reino principal.

Una quimera Incidental sobre la que ha sido lanzado este cantrip con éxito puede ser forjada o trabajada como si fuera una quimera Soñada.

El número de éxitos determina la duración del cantrip. Obviamente, son necesarios más de dos éxitos para que este cantrip sirva para algo.

1 éxito	1 hora
2 éxitos	1 día
3 éxitos	1 semana
4 éxitos	1 mes
5 éxitos	Permanente

**Tipo:** Quimérico.

## •• Suplantar

Esto permite a un Nocker fortalecer cualquier materia quimérica (incluso el semblante feérico de un Changeling), haciéndolo más resistente al daño y a la Banalidad.

**Sistema:** La naturaleza del objeto quimérico afectado determina el Reino necesario para lanzar este cantrip.

Cualquier sustancia quimérica afectada por este cantrip gana un Nivel de Salud por cada 2 éxitos logrados al lanzar este cantrip. Además, todas las tiradas para resistir la Banalidad ganan un -1 a la dificultad por cada 2 éxitos logrados al lanzar este cantrip.

Este cantrip no tiene efecto acumulativo.

**Tipo:** Quimérico.

## ••• Generar FUBAR

Este cantrip permite a un nocker crear espontáneamente FUBARs y controlarlos. Los FUBARs son necesarios para cualquier invención nocker creada o impulsada por electricidad o magnetismo. No se sabe si los FUBARs son realmente creados por el uso de este cantrip o invocados al ser lanzado.

**Sistema:** El Reino Hada 5 (Portador del Glamour) es imprescindible para el lanzamiento de este cantrip.

Un nocker puede atrapar al FUBAR generado en un aro de metal haciendo una tirada de Inteligencia + Gematria, con una dificultad igual al Glamour del FUBAR.

El número de éxitos determina el Glamour del FUBAR.

**Tipo:** Quimérico.

## •••• Animantis

Los Golems son los servidores autómatas de los nockers, y la mayoría sirve y acompaña a sus creadores de buena gana. Como todas las quimeras, los golems pueden variar según su poder, tamaño y apariencia. El único límite a las características y capacidades de un golem lo ponen el talento del nocker, los materiales disponibles y la imaginación. La mayoría de los golem tiene una apariencia mecánica, aunque un nocker puede usar Sombras Fantasmales (Prestidigitación 5) para hacer que la apariencia de un golem sea más natural.

**Sistema:** El Reino Hada 5 (Portador del Glamour) es imprescindible para el lanzamiento de este cantrip.

La creación de un golem es un proceso arduo (Tirada extendida de Inteligencia + Gematria y Artesanía, dificultad 7, 10 éxitos necesarios para cada una). Una vez que nocker a construido el cuerpo de su golem, tiene que conectarlo a un generador de FUBAR. Este golem no tiene mente, y obedece sólo órdenes simples. Sin embargo, si el nocker lanza más tarde el cantrip Gilgul (ver más abajo) sobre el golem para dotarle de conciencia, este gana cierta inteligencia.

Un fracaso indica que el proceso de animación causa daños al golem, y el nocker ha de repararlos antes de repetir el cantrip.

Es posible gastar 7 puntos en los Atributos Físicos y Sociales, habilidades y Redes por cada éxito.

**Tipo:** Quimérico.





### ●●●●● Gilgul

Gilgul es el término hebreo para “transmigración de almas”, “reencarnación” o “metempsicosis”. Para los nockers, es el acto definitivo de creación, ya que es el proceso mediante el cual se crea vida sintiente. Otorgar el aliento vital implica las propiedades de extraños monads y requiere una gran cantidad de tiempo y equipo. Este cantrip es típicamente usado para hacer que una quimera no-sintiente sea sintiente, y es a menudo usado para dar la vida a los golems. Los nockers que deseen practicar este cantrip legalmente han de obtener permiso del Grandioso Bes Din.

**Sistema:** Cuando se da conciencia a un golem, el Reino Hada 5 (Portador del Glamour) es imprescindible. Cuando se usa sobre una quimera, la naturaleza de la misma determina el Reino necesario, aunque Hada 5 puede ser usado como reino secundario.

Entre los instrumentos quiméricos necesarios para otorgar vida quimérica se encuentra una varilla de plata auténtica y un yelmo de ondas delta. Ambas son usadas para recolectar monads extraños y para marcar a la creación con las pautas cerebrales del nocker. Si el cantrip tiene éxito, el jugador hace una tirada de Inteligencia + Gematria (dificultad 7). Si tiene éxito, ¡Felicidades! Es una quimera viviente y pensante. ¡Puros para todos!

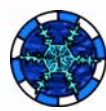
Los Golems sintiente son por lo general bobos, pero algunos son remarcablemente inteligentes. Por cada éxito en la tirada de Inteligencia + Gematria, el golem gana un punto en Atributos, asignados en Percepción, Inteligencia o Astucia, por el jugador nocker. La criatura es amigable y leal a su creador, y aprende habilidades fundamentales rápidamente.

Si el cantrip tiene éxito, pero la tirada de Inteligencia + Gematria falla, no se distribuyen puntos entre los Atributos Mentales del golem. La criatura es completamente idiota. Puede ser menos útil de lo que era antes, si había sido animada con anterioridad. La quimera no puede seguir ni las órdenes más simples, pero está todavía viva y sintiente, y a ama a su señor al igual que un perro. Crear un idiota es uno de los riesgos de crear vida, y pone al nocker en el dilema moral de cuidar de su criatura o acabar con su vida (esperando que el Bes Din no llegue a saberlo).

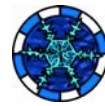
Si el jugador fracasa en una o ambas tiradas, el golem gana conciencia, pero el Gilgul funciona horriblemente mal; el golem es mentalmente inestable y asocial. (El Narrador hace la tirada de Inteligencia + Gematria en secreto, y asigna puntos a los Atributos Mentales del golem. Si el Narrador no consigue éxitos, la criatura es un animal sin mente). El creador de un golem rebelde o descontrolado puede que tenga que matar a su creación para evitar una sangrienta masacre.

**Tipo:** Quimérico.





# Kryos



El hielo no es ni mucho tan temible en la tierra como lo es en el agua, pero puede suponer la muerte para los tritones. Aunque este Arte fue creado por los tritones, los trolls que presencian su belleza de escultura de hielo habitualmente ruegan ser instruidos en sus caminos. Su belleza tiene un doble filo para los changelings, que sienten su conexión con las fuerzas de la Banalidad – inmovilidad, rigidez, simetría cristalina – muy fácilmente. Aunque, aún así, es devastadora en tierra, los poderes de Kryos trabajan bajo el agua con un -1 a la dificultad.

**Atributo:** Fuerza.

## ● Shock Frío

Este cantrip enfría amargamente al blanco, no hasta el punto de la congelación, pero sí lo suficiente para causar inquietud. El frío muerde casi inmediatamente, y, sin embargo, es como si la persona u objeto hubiese estado en un clima helado por algún tiempo. Aunque incómodo para los mortales, puede ser teóricamente devastador para los animales de sangre fría. Bajo el agua, se utiliza como un grave castigo; en tierra tienden a verse usos más mundanos (como conservar las bebidas frías). Mel el jironado, un pooka lo suficientemente desafortunado como para haber probado los efectos del cantrip tras un indeseado juego por el afecto de un tritón, llamó al efecto “algo como un dolor de cabeza por culpa de un helado cuando Satán está manejando la máquina de refrescos”.

**Sistema:** El Reino determina a quién o a qué afecta el cantrip. Suele ser utilizado sobre un blanco vivo, la víctima debe de hacer una tirada de resistencia (dificultad 5 + el número de éxitos) o pierde dos dados en todas las tiradas debido al entumecedor frío (las criaturas de sangre fría pierden cuatro dados, y sufren un dolor físico debido al efecto). El efecto dura una escena.

**Tipo:** Fantasía.

## ●● Escarcha Gélida

Este cantrip cubre al blanco con una fina corteza de hielo. Aunque no es lo suficientemente gruesa para retener a una persona, ciertamente puede ralentizar a un blanco, y puede ser utilizada también para obstruir cosas como cerraduras.

**Sistema:** En tierra Escarcha Gélida se utiliza habitualmente con el Reino Escena para crear una trampa resbaladiza para un perseguidor; es también estupendo para el patinaje sobre hielo. El Reino determina quién o qué es cubierto por el hielo. El número de éxitos determina el grosor del hielo.

1 éxito	“Finísimo”
2 éxitos	1/4 pulgada
3 éxitos	Media pulgada
4 éxitos	3/4 pulgada
5 éxitos	Una Pulgada

**Tipo:** Fantasía.

## ●●● Facsimil Helado

Este práctico cantrip permite al changeling crear un facsimil tangible de un artículo en hielo. Este changeling casi nunca es sorprendido sin un arma, y siempre parece tener una herramienta útil de más. Aunque el facsimil sigue siendo de hielo (un teclado numérico magnético no se abrirá con una llave de hielo, y una palanca de hielo es demasiado quebradiza para abrir nada) es aún un cantrip locamente útil para crear diversiones y estratagemas.

**Sistema:** El Reino determina qué puede ser copiado, y el número de éxitos la fuerza del artículo creado. Observar que la temperatura de la zona puede afectar al resultado.

1 éxito	En general flojo y débil.
2 éxitos	No quebradizo, pero aún fácil de derretir.
3 éxitos	Razonablemente fuerte.
4 éxitos	Difícil de romper o de derretir.
5 éxitos	Fuerte como el hierro.

**Tipo:** Fantasía.

## ●●●● Prisión de Hielo

Este peligroso cantrip realmente encierra a la víctima en un bloque de cristal. Prestar atención a que la víctima está completamente encerrada y puede morir por asfixia si su cabeza es cubierta.

**Sistema:** El Reino determina quién o qué puede ser encerrado en el hielo. El changeling puede elegir donde localizar los efectos (“su mano de la pistola” o “solo sus pies”) con un +1 a la dificultad.

El número de éxitos determina, de nuevo, el grosor del hielo.

1 éxito	Una pulgada.
2 éxitos	Tres pulgadas.
3 éxitos	Seis pulgadas.
4 éxitos	Nueve pulgadas.
5 éxitos	Un pie.

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.

## ●●●●● Corazón Helado

Los devastadores efectos de este cantrip literalmente congelan a alguien desde el interior. Al contrario que los asfixiantes efectos de Prisión de Cristal, Corazón Helado es más como una congelación mística, como la animación suspendida; el changeling puede usarla en sí mismo en tiempos de crisis. El blanco del cantrip llega a ser terriblemente frío al tacto. Aunque el blanco congelado no tiene conocimiento, es inmune a venenos, gases, y otras toxinas, y todos los procesos corporales cesan. Sin embargo, el blanco congelado es también quebradizo como el hielo, y deshacerse después de ser hecho añicos es terriblemente desagradable.

**Sistema:** El Reino determina qué o quién puede ser congelado.

El número de éxitos determina el tiempo que el blanco permanece congelado hasta deshacerse. A noser que la tirada del changeling fracase, puede elegir la





duración si ésta no sobrepasa y se incluye en su total de éxitos; por ejemplo si Tarshinelle consigue cuatro éxitos en la tirada y quiere congelarse a sí misma sólo por una semana, ella puede hacerlo. Sin embargo, si falla su tirada, puede encontrarse congelada por todo el año a cambio.

- |          |  |
|----------|--|
| 1 éxito  | Un día.  |
| 2 éxitos | Una semana.  |
| 3 éxitos | Un mes.  |
| 4 éxitos | Un año.  |
| 5 éxitos | Permanentemente (aunque algo dice que un beso puede despertar a la víctima). |

**Tipo:** Fantasía.





# La Senda de Otoño



A pesar del grado de confusión que implica su nombre, este Arte tiene poco que ver con la Banalidad. Se trata de un antiguo Arte que ha permitido a las hadas relacionarse con el reino mundano sin llegar a los extremos del Ritual de la Senda del Changeling. Es un Arte difícil de encontrar entre los Moradores o los changelings, ya que ninguno de ellos lo ha necesitado desde el Miririm. Este Arte ha sido practicado principalmente por las musas y por otros moradores Evanescentes, convirtiéndose en la actualidad en algo muy buscado.

**Atributo:** Manipulación.

## • Insuflación (Posesión Compleja)

Este cantrip que involucra la posesión de un humano despierto constituye el medio más sencillo para interactuar con el Mundo de Otoño. A diferencia de la Posesión Sencilla, la Insuflación permite al Morador asumir forma física en el mundo de los humanos sin sufrir el incremento de Banalidad propio de la Posesión Sencilla. Los Moradores que deseen asumir una forma humana deben gastar un punto de Glamour y realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del Blanco o a su Banalidad, la que sea más elevada). Cada éxito permite que el Morador ocupe el blanco durante un día completo. El Morador puede incrementar el tiempo con el uso de Glamour adicional; cada punto adicional alarga la duración del efecto en un período de tiempo igual al de la tirada inicial. Los peligros son considerablemente menores que los que acompañan a la Posesión Sencilla, ya que independientemente del tiempo que el Morador posea a la persona, tan solo adquiere un punto temporal de Banalidad (salvo que se enfrente a situaciones con una elevada carga de Banalidad).

El Morador adquiere los Atributos Físicos y la apariencia de la persona que posee y mantiene sus propios Atributos Mentales, Carisma y Manipulación. Esta habilidad necesita un turno completo para activarse y sólo funciona en humanos no iluminados, no pudiendo utilizarse con los pródigos o humanos con avatares Despiertos (magos).

La Insuflación transmite al Morador recuerdos fragmentados (pero no Habilidades) de la vida de la persona poseída, lo que permite reconstruir una mascarada convincente ante aquellos que conocen a la persona original. Como ocurre con Posesión Sencilla, el Morador que se encuentre en este estado puede utilizar cualquier Arte, velo común o armas quiméricas, pero no puede invocar Tesoros especiales. Puede encantar mortales en este estado, pero no puede invocar la Fantasía. Los humanos poseídos pueden recordar sus acciones (sujetos a Nieblas) y tener una vaga idea de una presencia extraña.

**Tipo:** Quimérico.

## •• Manifestación

Con este cantrip el Morador es capaz de manifestarse con su forma verdadera en el Mundo de Otoño. Mientras que este cantrip está en efecto el Morador posee la presencia física y la resistencia a la Banalidad propia de los changelings. Como sucede con los miembros de la Estirpe, el Morador posee un mien feérico y otro humano, el primero visible sólo a aquellos con visión feérica. Con la Manifestación se puede utilizar cualquier Arte, arma quimérica o Tesoros. El Morador puede encantar a mortales e invocar la Fantasía. Este cantrip cuesta un punto de Glamour, requiere que se realice una triada contra el Glamour permanente del Oscuro (dificultad 5) y dura una semana por cada éxito.

**Tipo:** Fantasía.

## ••• Zeitgeist

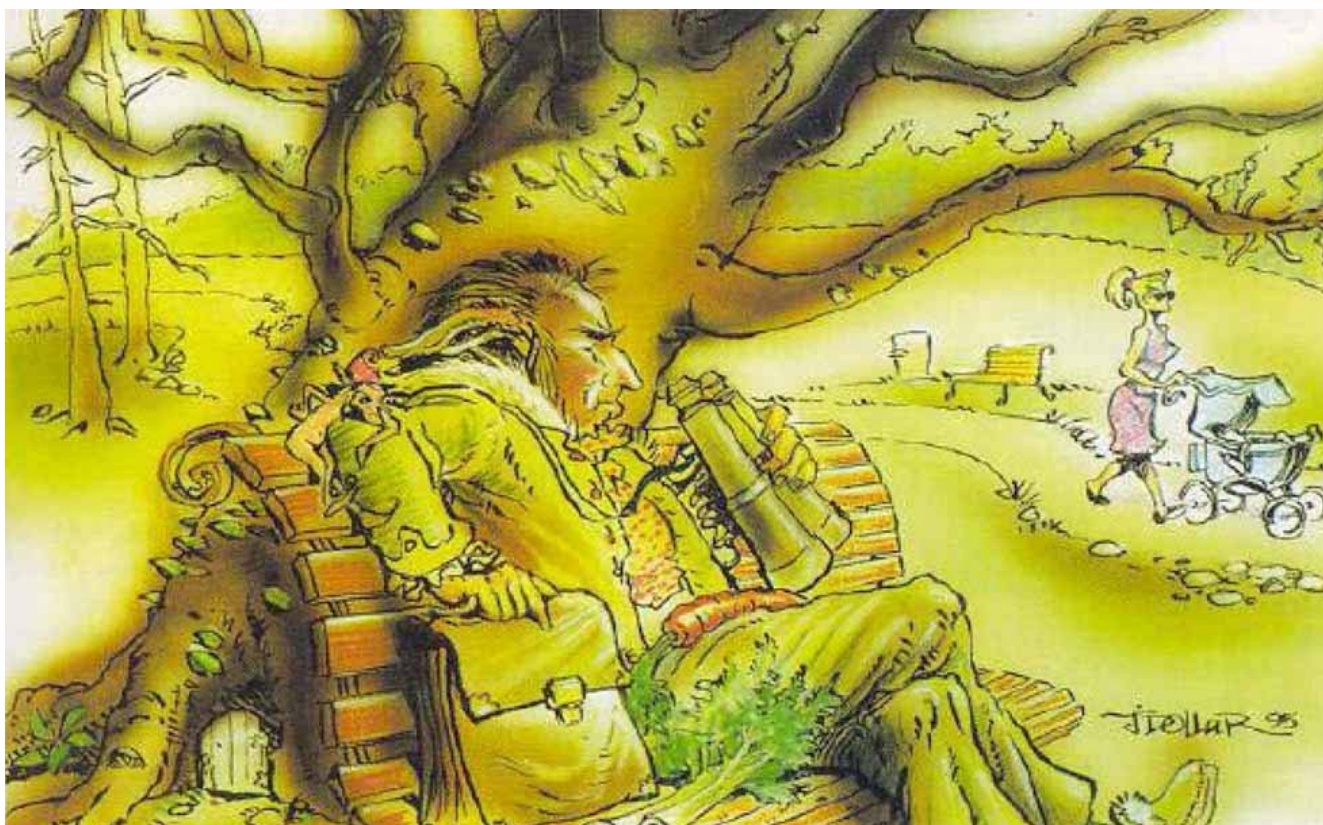
Algunos Oscuros carecen del tiempo y de la inclinación para aprender todas las sutilezas del Mundo de Otoño. ¡Cientos de idiomas, miles de costumbres locales! ¿Y a quién le importa? El Zeitgeist resuelve los problemas con los que suelen encontrarse los Moradores en tierras extrañas, otorgándole un conocimiento temporal del idioma local, ayudándole a comprender las costumbres locales y reduciendo sus penalizaciones a -14 dado (a no ser que el Morador lleve a cabo alguna acción violenta o ultrajante; esta reducción no afecta las penalizaciones sociales derivadas de sus Defectos o Flaquezas). Los habitantes locales pueden darse cuenta de que el Morador es un forastero, pero aunque se muestren suspicaces, no dejarán lo que están haciendo para molestarlo. Este cantrip cuesta un punto de Glamour. El Morador debe realizar una tirada de Manipulación + Callejeo (dificultad 6), siendo su duración igual a un día por cada éxito obtenido.

**Tipo:** Quimérico.

## •••• Favor de Dagda (Atravesar la Senda de Plata)

La magia de los Tuatha de Danaan se ha debilitado en los siglos recientes, un hecho que ni siquiera ellos pudieron prever. Durante el Miririm un hechicero fir-bholg desarrolló un cantrip que permitía que los Moradores disfrazaran su “rastros místico” en lo que se refería al Edicto de Plata. Este cantrip, llamado “Favor de Dagda”, se ha popularizado entre otros adhene, aunque no es ampliamente conocido. Los que lo utilizan son capaces de atravesar las Sendas de Plata sin el permiso de la Estirpe. Este cantrip también hace que el personaje sea “transparente” a la Adivinación, a los poderes adivinatorios de las moirae y a cualquier hechizo para detectar cualquier mancha fomorian. El número de éxitos obtenidos puede utilizarse como reserva de dados para contrarrestar hechizos. El Morador que utilice este cantrip debe gastar un punto de Glamour y realizar una





tirada contra su Glamour permanente. El cantrip dura un día por cada éxito.

**Tipo:** Quimérico.

### ●●●●● Realidad Horrenda

Se afirma que este poder fue utilizado por el propio Ravana; este cantrip permite a su invocador crear aspectos del Ensueño en el mundo real, implantándolos en la mente del blanco sin la necesidad de Encantamiento. El objetivo de estas quimeras está convencido de que son reales, el fuego ilusorio puede quemarle y una pared ilusoria puede detenerlo. Este cantrip afecta sólo a una persona a la vez. El resto de la gente puede intentar convencer al blanco de que sus terrores son irreales, pero no les creará a no ser que consiga como mínimo dos éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9). Incluso en este caso, tiene dificultades para ignorar los efectos de las ilusiones y sufre una penalización de -3 a todas sus acciones. Este cantrip suele ser utilizado por los Moradores y los changelings de la Corte Oscura, siendo visto por los que

no estén familiarizados con él como una mera ilusión sofisticada.

La Realidad Horrenda cuesta un punto de Glamour y otro de Fuerza de Voluntad y dura una escena completa. Si el Morador desea herir a su víctima, el jugador debe lanzar Manipulación + Reino (dificultad igual a la Banalidad de la víctima o a su Fuerza de Voluntad, la que sea mayor). Cada éxito inflige un punto de daño. Si el invocador desea infligir un daño limitado, puede anunciar el daño máximo antes de realizar la tirada. Este poder es quimérico y no puede matar a la víctima, al menos en el mundo diurno (aunque un blanco que sufra del corazón puede morir de un infarto o podría descuidar algo peligroso, como un barranco cercano). En condiciones normales, la víctima que ha “perecido” por un ataque ilusorio pierde la consciencia. Todas las heridas desaparecen en objetivos mundanos o pródigos una vez que despiertan o se convencen de que no están heridos.

**Tipo:** Quimérico.





# Llamada de la Rabia



Este Arte es exclusivo de los Baga-Djimbiri. Les fue enseñado en gratitud por los Bunyip, que lo utilizaban como una forma de comprender su Rabia. Los Baga-Djimbiri, un linaje inclinado de forma natural hacia la guerra, se sintieron muy agradecidos y juraron lealtad eterna a los Bunyip. Este Arte a menudo se utilizaba cuando los Baga-Djimbiri combatían a los enemigos de los Bunyip.

**Atributo:** Fuerza.

## ● Sentir más allá de los Sentidos

Concentrándose, el Baga-Djimbiri es capaz de agudizar sus sentidos hasta un grado sorprendente. Este cantrip se utiliza para percibir cosas que se encuentran más allá de los sentidos ordinarios, pero también se puede utilizar para detectar la verdadera naturaleza de las cosas. Sin embargo, no toda la información se transmite en un sentido –a veces llega como un sonido, un olor o incluso un sabor.

**Sistema:** la persona que recibe la sensación determina el Reino. Es posible utilizar este cantrip con Naturaleza u Objeto –el objeto en cuestión a menudo reaccionará de forma extraña ante la percepción sensorial. Escena se puede utilizar para compartir el sentido con más personas o utilizar el poder sobre una zona. El número de éxitos determina la cantidad de información disponible; 5 éxitos proporcionarán al invocador casi todo lo importante.

## ●● Corazón de Llama

Utilizando este poder los Baga-Djimbiri pueden utilizar el elemento más obvio de sus hermanos Bunyip – un aspecto que los Bunyip trataron de controlar y comprender: la Rabia. Cuando es invocada, la Rabia permite a los Baga-Djimbiri realizar increíbles proezas en batalla, pero también los expone al riesgo del frenesí.

**Sistema:** Suele utilizarse Actor o Hada como Reinos, pero también se puede utilizar Naturaleza para compartir la Rabia con animales normales. Por cada éxito obtenido, el Baga-Djimbiri adquiere un punto de Rabia. Esta Rabia puede utilizarse de la misma forma que un punto de Rabia normal (principalmente para obtener acciones extra). Si el Baga-Djimbiri obtiene más puntos de Rabia que su Fuerza de Voluntad caerá automáticamente en frenesí.

## ●●● Hermano de Sangre

Se trata de una habilidad poderosa, que normalmente se invoca durante grandes batallas. Este poder permite a los Baga-Djimbiri regenerar las heridas recibidas en combate, incluyendo heridas agravadas.

**Sistema:** Actor o Hada son los Reinos habituales, pero también se puede utilizar sobre animales (Naturaleza) o cosas (Objeto) para curarlas o repararlas gradualmente. Cada éxito permite al Baga-Djimbiri curar

una herida de cualquier tipo, incluyendo daño agravado. La curación sólo dura una escena, a menos que se gaste un punto de Canción por nivel de daño para hacer el efecto permanente.

## ●●●● Forma de Ira

Esta terrible habilidad permite a los Baga-Djimbiri unirse al espíritu de un Bunyip y asumir su forma conocida como Crinos hasta cierto punto. Este cantrip sólo se invoca en las circunstancias más peligrosas, y a menudo es la razón por la que los Baga-Djimbiri pueden derrotar a las manadas Garou.

**Sistema:** Este cantrip sólo se puede utilizar con los Reinos de Actor y Hada –Escena se puede utilizar para imbuir a varias personas con este poder (a discreción del Narrador). El número de éxitos determina el poder de la forma y su duración. La forma puede disiparse antes de que termine la duración, gastando 2 puntos de Fuerza de Voluntad o mediante Contratejido. Si se obtienen más éxitos que Fuerza de Voluntad en la tirada, el Baga-Djimbiri asumirá la forma en un frenesí descontrolado.

Éxitos	Duración	Rabia	Bonus	Delirio
1	1 minuto	2	Normal	Normal
2	10 minutos	4	+1 Fue y Res	Normal
3	20 minutos	6	+2 Fue y Res	-1
4	30 minutos	8	+3 Fue y Res	-1
5	1 hora	10	+4 Fue y Res	Sobre mortales y sobre-naturales

## ●●●●● Danza del Bunyip

Este increíble cantrip requiere un Corroborree que dure desde el amanecer hasta la medianoche sin parar. A medianoche se sacrifica un enemigo de los Bunyip, lo que permite a un espíritu Bunyip adoptar forma física hasta el amanecer siguiente. Este cantrip sólo se utiliza cuando aparece una amenaza importante al Tiempo del Sueño o Gaia, como una Colmena de la Espiral Negra, un Constructo de la Tecnocracia o un Laberinto Nefando.

**Sistema:** El conocimiento de este cantrip es muy limitado. Cuando se realiza el sacrificio, el invocador gasta un punto permanente de Canción y todos los participantes tiran su Canción contra su Silencio. Por cada 3 éxitos un espíritu de los Bunyip regresa de la muerte hasta el amanecer.

Sin embargo sólo ciertas criaturas son sacrificios dignos. Los únicos seres que pueden ser sacrificados para atraer a los Bunyip son Danzantes de la Espiral Negra, vampiros, Nefandos, Dauntain o Personas del Otoño.





# Metamorfosis



En tiempos antiguos, la forma de las hadas era mutable como los propios sueños. Un eco de este poder se ha mantenido como el Arte de la Metamorfosis. Con ella, los príncipes han sido convertidos en ranas, los niños en cisnes y los jóvenes reyes en casi cualquier maldita cosa. Aunque no es exclusivamente un arte plebeyo, fue no obstante utilizada intensivamente en los días posteriores a la Ruptura, cuando una hábil ocultación entre los mortales suponía la diferencia entre la vida y la muerte.

Este Arte transforma a una criatura viva en otra; de este modo un hada madrina podrá transformar a los ratones en caballos, pero cambiar una calabaza en una calesa, o un hombre en silla, requeriría Primal.

La duración base para un cantrip de metamorfosis es de un turno; los éxitos más allá de los necesarios para conseguir el efecto pueden utilizarse para aumentar la duración (ver el cuadro inferior). Por ejemplo con cinco éxitos, el personaje que use Suplantar (Metamorfosis) puede parecer un troll durante una hora, o tener el aspecto exacto de un troll en particular durante un turno.

1 éxito	Un minuto
2 éxitos	Una hora
3 éxitos	Doce horas
4 éxitos	Un día
5 éxitos	Tres días

Si se gasta un punto de Glamour, la duración del cantrip aumentará un nivel; esto es, un minuto pasa a ser una hora.

**Atributo:** Resistencia.

## ● Forma Oculta

Este cantrip permite que el changeling se camufle a sí mismo o a otra criatura viva con un juego de luces, sombras y colores sobre su piel. Es especialmente efectivo en bosques u otros lugares con un paisaje recortado de luz y oscuridad. Date cuenta de que este cantrip sólo afecta a la visión; que no se te vea no indica necesariamente que no se te oiga.

**Sistema:** Las dificultades para descubrir al changeling aumentan en tres. El número de éxitos indica la duración del cantrip. Este cantrip difiere del de Embustes 2: Ojos Velados en que como es un camuflaje físico más que mental, las cámaras también son afectadas.

**Tipo:** Fantasía.

## ●● Suplantar

Con este cantrip, el changeling puede alterar su aspecto para parecerse a otra persona o linaje; no otorga ninguno de los poderes o privilegios de esa persona (por ejemplo, suplantar a un maestro nocker no te da ni su pericia en forjar quimeras ni sus Artes altamente desarrolladas). El receptor sonará (más o menos) como el objetivo pretendido, pero puede ser necesaria alguna

habilidad teatral para sobrepasar algo más que una inspección precipitada.

**Sistema:** El cambio puede ser simplemente una alteración del semblante del hada (esto es, quimérico), o puede afectar también al aspecto mortal (fantasía). Los éxitos determinan la precisión del detalle. El Arte pinta con trazos gruesos, por decirlo de algún modo, antes de concentrarse en los detalles, así que para parecerse a una persona en particular del mismo linaje que el receptor, se siguen necesitando cinco éxitos.

1 éxito	Vagamente parecido a otro linaje (pareces algo azulado).
2 éxitos	Podrías pasar por un miembro del linaje si no prestan atención (tienes el aspecto de un troll bajo y con sobrepeso).
3 éxitos	La mayor parte de los detalles encajan (eres un troll).
4 éxitos	Tienes un aspecto similar al de una persona en particular (eres el primo mayor Oscuro de Lyros).
5 éxitos	Casi una imagen perfecta de una persona específica (¡General Lyros señor!).

**Tipo:** Fantasía o Quimérico.

## ●●● Ve y Pregunta a Alicia

Esta es una de las razones por las que las hadas son también conocidas como “la Gente Pequeña”. Como es mucho más fácil esconderse de los entrometidos cuando hay menos de ti que ver, los changelings a menudo se encogen hasta un pequeño tamaño. Algunos feudos fueron contruidos con entradas que son demasiado pequeñas para mortales de tamaño normal, que no pueden abrirse paso, con lo que el feudo era un santuario inviolado para aquellos que poseían este cantrip.

**Sistema:** El número de éxitos determina el tamaño. Puede ser lanzado múltiples veces para alterar aún más el tamaño o duración, de modo que diez éxitos harían al receptor del tamaño de una panera durante tres días. Al igual que sucede con Suplantar, Ve y Pregunta a Alicia puede alterar tanto el tamaño del aspecto mortal como el semblante feérico. Quedas advertido que un gigante de diez metros sufrirá casi seguro los efectos de la Banalidad si le ve cualquier mortal.

1 éxito	Tres cuartos o Una vez y media el tamaño normal.
2 éxitos	La mitad o 2 veces el tamaño normal.
3 éxitos	Un cuarto o 2 veces y media el tamaño normal.
4 éxitos	Un octavo o 3 veces el tamaño normal.
5 éxitos	Un dieciseisavo o 3 veces y media veces el tamaño normal.

**Tipo:** Fantasía o Quimérico.

## ●●●● Lecciones de Oerlín

Los cuentos de hadas están llenos de princesas transformándose en pájaros, príncipes hechos ranas,





brujas que se convierten en gatos y campesinos transformados en salamandras (no te preocupes, mejorarán). Las hadas lograban tales proezas con este cantrip.

**Sistema:** Los éxitos determinan la duración. Por un punto adicional de Glamour, pueden otorgarse las ventajas naturales y poderes. Por ejemplo, un changeling convertido en murciélago podría volar y ver con el eco. Para alterar drásticamente la masa se requiere también Metamorfosis 3: Ve y Pregunta a Alicia.

**Tipo:** Fantasía.

#### ●●●● Transformación Mítica

Uno de los cantrips más poderosos y peligrosos que pueden conocer los changelings modernos, Transformación Mítica puede transformar al hada en una criatura de leyenda completamente desarrollado tal como un dragón, una mantícora o un pájaro de fuego.

El changeling se vuelve en esencia una criatura del Ensueño, con todas las fuerzas y debilidades de esa bestia. El changeling que se convierta en dragón, por ejemplo, puede ser capaz de volar y escupir fuego, pero también será víctima de una enorme avaricia y tendrá un

defecto fatal en su armadura. De modo parecido, un changeling con forma de unicornio será capaz de curar con su cuerno, pero sentirá una aversión a la gente "impura". Los poderes y flaquezas se dejan a discreción del Narrador.

Son muchos los peligros de utilizarlo. Ya que el changeling es realmente una criatura mítica, la Banalidad lentamente se va comiendo su sustancia. El changeling pierde Glamour al ritmo de uno por hora. Una vez la reserva de Glamour llega a cero, pierde Niveles de Salud al mismo ritmo.

Aún es más, si un mortal escéptico ve al changeling, éste puede ser lanzado a un punto al azar del Ensueño del mismo modo que ocurre con las quimeras.

**Sistema:** Este es un cantrip muy poderoso, pero costoso. Para que se complete la transformación (con todos los poderes y flaquezas de la bestia mítica), el changeling debe sacrificar un punto permanente de Glamour; de otro modo, el personaje simplemente toma la forma de la bestia. Se necesita Metamorfosis para alterar dramáticamente el tamaño.

**Tipo:** Fantasía.





# NARRACIÓN



Las Historias representan un vínculo vivo con las tareas que Olorun asignó a Eshu en persona, como mensajero y lingüista de los orishas. Con el tiempo, los Elegbara desarrollaron el Arte de la Narración para representar su maestría en estas tareas sagradas. La Narración es una herramienta sutil, pero potente en el repertorio de muchos viajeros eshu, y contribuye a igualar las cosas contra públicos hostiles o bandas de enemigos dispuestos a aprovecharse de las costumbres solitarias del linaje.

Normalmente, sólo los Elegbara son capaces de dominar todas las formas de este Arte. En ocasiones pueden compartir un conocimiento rudimentario de la Narración con sátiros, pooka, piskies, clurichaun y algunos individuos excepcionales de otros linajes plebeyos. Como una antigua costumbre, está prohibido enseñar este Arte a los sidhe, como represalia por robarles los secretos del Arte de Nombrar cuando huyeron a Ilesha durante la Ruptura. Los Elegbara que lo hacen y son descubiertos son severamente castigados por el resto de la Tribu, y los sidhe en cuestión a menudo “desaparecen”.

Se debe añadir algún tipo de forma de relato como parte de los Disparates de este Arte. Puede ser en varias formas (poesía, letras de canciones, etc.), pero siempre debe estar presente.

**Atributo:** Carisma.

## ● Bendición de Àgemo

A veces los artistas deben variar su repertorio para adaptarse al humor del público. Para los Elegbara que se enfrentan a cortes sidhe hostiles o a salvajes caníbales redcap, esta presión se vuelve ligeramente más tangible. Este cantrip permite a los Elegbara astutos asegurarse de cuál es el humor de su público antes de empezar su relato, para poder elegir una historia que se adecue a la situación. Adicionalmente, ofrece una forma de salvar una actuación fallida descubriendo la fuente del descontento del público. El Elegbara “ve” el humor en cuestión en forma de variación de formas y colores, cosa que le ofrece pistas simbólicas del estado de su público. Los colores oscuros indican tristeza o tragedia. Los matices rojos portan el enojo. Los colores brillantes y las formas amables representan el deseo de divertirse o reírse.

**Sistema:** Los Reinos que suelen ser más aplicables son Actor, Hada o Escena, aunque un Elegbara astuto puede descubrir otros Reinos para determinar el público de este cantrip. La mayoría de los Elegbara disfraza el disparate de este cantrip como un prólogo, chiste u otro mecanismo para determinar como está el patio. Los Fracasos significan que el público reacciona en el sentido opuesto del esperado por el Eshu, arruinando su primera impresión.

- 1 éxito Una vaga idea; visiones monocromáticas, sin utilidad, formas ni texturas.
- 2 éxitos Una buena suposición; un color, con ligeros matices de iluminación y formas toscas.

- 3 éxitos Una noción sólida; multicolor, con algunas sombras y formas definidas.
- 4 éxitos Una buena comprensión; una danza de colores y sombras, con múltiples formas definidas.
- 5 éxitos Una asombrosa lectura; todo lo que necesitas saber está sobre la mesa, si es que puedes interpretarlo.

**Tipo:** Quimérico.

## ●● Hoguera Alucinante

Este cantrip arrebató chispas de quimera incidental del público, permitiendo al Elegbara crear efectos de iluminación y sonido apropiados para el cuento. Aunque las frágiles quimeras generadas por este cantrip son sólo para realzar el entretenimiento que proporciona un relato, un lanzador astuto puede aprovechar estas creaciones con otros objetivos, como hacer que una habitación quede casi completamente a oscuras, generar ecos fantasmagóricos saliendo de la nada y trucos teatrales similares.

**Sistema:** El Reino determina el tipo de efecto que se genera: Actor o Hada para crear representaciones de gante o changelings (o elementos suyos, como voces), Objeto para la música o el atrezzo, Escena para la iluminación, etc. Así, los espectáculos realmente elaborados a menudo requieren lanzamientos múltiples, o requieren a varios Eshu actuando juntos para obtener unos resultados impresionantes.

Las quimeras creadas por la Hoguera Alucinante poseen una consistencia muy mínima. No resisten la Banalidad, y no pueden dañar en ningún sentido. Al tocarlas se disipan, y no poseen voluntad propia. Los observadores suspicaces pueden descubrir la ilusión obteniendo más éxitos que el lanzador en una tirada de Percepción + Sagacidad (dificultad igual a los éxitos del lanzador +3). Los efectos sólo duran mientras se está contando la historia.

- 1 éxito Un sonido amortiguado o una imagen pobre; no se pueden hacer cambios sustanciales en la iluminación o el sonido.
- 2 éxitos Desde 8 a 10 metros, no está mal; música y atenuación o aumento de la luz.
- 3 éxitos Convincente, excepto por los pequeños detalles; un buen aspecto.
- 4 éxitos Reproducciones exactas, salvo por pequeños detalles; las luces son muy precisas, y se pueden incluir efectos de sonido y variaciones de iluminación.
- 5 éxitos Creaciones absolutamente sorprendentes; se puede realizar casi cualquier efecto especial.

**Tipo:** Quimérico (o fantástico, si el lanzador ha “invocado la Fantasía”).

## ●●● Murmullo en el Público

Después de leer en público y preparar el escenario, los Elegbara aprenden a azuzar las pasiones de



sus oyentes, empujándolos a la dirección de la emoción o la respuesta deseados. Aunque la mayoría de Elegbara considera indigno aumentar sus habilidades naturales sin un buen motivo, los artistas que se enfrentan a un público duro no tienen problema alguno para hacerlo. El concepto o la emoción debe ser lo bastante simple como para ser expresado en una o dos palabras y no constituir una orden directa. Además, el Elegbara no tiene un control real sobre como será la reacción del público. Un público de Redcaps instigado a la “celebración”, por ejemplo, tendrá una respuesta muy diferente a la de uno de boggans.

**Sistema:** Recurriendo a la emoción o el concepto básico de su historia, el eshu transmite un pulso temporal pero poderoso de esa pasión en particular a través del público. Los éxitos acercan un poco más a sus receptores hacia la postura deseada por el eshu. Un lanzamiento múltiple de este cantrip sobre un público tiene efectos acumulativos, pero basta con un solo fallo para que vuelvan inmediatamente al punto de partida. Una “lluvia de tomates y fruta podrida” sería la forma más amable de describir lo que sucede al obtener un fracaso. Los efectos suelen durar sólo unos pocos minutos después de la actuación.

- |          |   |
|----------|---|
| 1 éxito  | Un efecto mínimo; a lo mejor los efectos del cantrip duran hasta el final de la actuación. El público se siente ligeramente atraído en la dirección deseada, pero se puede ignorar fácilmente. Los enemigos permanecen impassibles. |
| 2 éxitos | Murmullos de aprobación; los sucesos exteriores todavía pueden interrumpir los efectos antes del final de la actuación. El público siente una inclinación definida en la dirección deseada.   |
| 3 éxitos | Llamamiento a las masas; mientras dura la actuación, el público siente la sensación deseada. Hasta los enemigos del personaje quedan influenciados.   |
| 4 éxitos | Tour de force; las pasiones alentadas por el cantrip duran hasta 10 minutos después del fin de la actuación, y sólo los que no hayan sentido un odio continuado contra el eshu no se sentirán arrastrados por la emoción deseada.   |
| 5 éxitos | Impresión duradera; incluso los enemigos acérrimos están emocionados. Esta pasión va desapareciendo gradualmente en el transcurso de una después de la actuación.   |

**Tipo:** Quimérico.

### ●●●● Palos y Piedras

Uno de los secretos de supervivencia de los a menudo solitarios Elegbara mientras están de viaje reside en este cantrip, tremendamente adaptable y efectivo. Usado en combinación con una historia, crea un escudo quimérico a partir de las palabras y las imágenes

formadas por la historia. Estas imágenes se arremolinan como un escudo protector alrededor del lanzador, repeliendo los ataques.

El Elegbara puede realizar otras acciones mientras mantiene el escudo, pero no puede ir más rápido que a un paso enérgico y sufre un penalizador de dos dados para cualquier esfuerzo, debido a la concentración requerida. Tampoco puede detenerse para decir más que un par de palabras (“¡Corred!” y “¡Buscad ayuda!” son bastante populares) sin que se rompa el efecto.

**Sistema:** Mientras el eshu siga explicando su cuento, el escudo permanecerá y será tratado como dados de absorción normales, efectivos contra todas las formas de ataque quimérico directo. Con un punto adicional de Glamour, el escudo puede proteger incluso de inclemencias como el fuego o el gas, aunque no sirve para proteger al personaje de efectos de inmersión total como la asfixia. El eshu también puede incluir a otros dentro del escudo, pero cada persona adicional más allá de la primera cuesta un punto más de Glamour y añade un +1 a la dificultad del cantrip, y todos los protegidos deben permanecer físicamente en contacto con el lanzador o perderán la protección. El efecto termina cuando el lanzador interrumpe la historia o baja el escudo conscientemente.

- |          |  |
|----------|--|
| 1 éxito  | Un dado adicional de Absorción de daño.        |
| 2 éxitos | Dos dados adicionales de Absorción de daño.    |
| 3 éxitos | Tres dados adicionales de Absorción de daño.   |
| 4 éxitos | Cuatro dados adicionales de Absorción de daño. |
| 5 éxitos | Cinco dados adicionales de Absorción de daño.  |

**Tipo:** Quimérico o fantástico, aunque si es fantástico el escudo suele fallar rápidamente frente a observadores banales.

### ●●●●● Momento de Verdad

A este nivel de poder, los Elegbara pueden utilizar palabras y nombres para crear ilusiones materiales. Al igual que el Arte de Prestidigitación de Sombras Fantasmales, todas las creaciones deben ser personajes u otros elementos de la historia que el eshu está contando. La mayoría desaparecen al final del cuento o del espectáculo, aunque pueden volverse sintientes de la misma forma que las Sombras Fantasmales, y requieren los mismos costes de Glamour para mantenerlos por más tiempo, si es que el lanzador lo desea. Los Elegbara son considerados responsables de todas las acciones que realicen los Seres de Verdad (el nombre que se les da a las entidades creadas con este cantrip), y la mayoría no le sacan el ojo de encima a sus creaciones hasta que desaparecen.

**Sistema:** Este cantrip se utiliza exactamente igual que Sombras fantasmales, inclusive los costes y Reinos necesarios.

**Tipo:** Fantasía.





# NOMBRAR



Ésta es una rara Arte guardada celosamente entre los videntes de la Corte y unos pocos Nombradores plebeyos del Círculo de Cristal. Se rumorea que a todos los candidatos del Círculo de Cristal se les enseñan los secretos de Nombrar en el momento en que se unen (un rumor que el augusto cuerpo todavía ni ha desmentido ni ha confirmado). Los Nombres Verdaderos mantienen la esencia del Glamour así como la habilidad de controlar el alma de un ser cuando quien lo dice tiene el poder suficiente. Un vidente podría manejar el flujo de poder dentro de una corte mediante un uso imprudente del Arte de Nombrar. Unos pocos lo han intentado, como el infame Malachi Tadcaster, que alterando el Nombre Verdadero del Barón Scherio, hizo que el noble pasara a convertirse en un caballo, sobre el cual cabalgó por la corte. No mucho después, tres misteriosas hermanas, que se referían a sí mismas como las Nornas, hicieron una visita a Malachi. Malachi desapareció con ellas y nunca se ha vuelto a oír acerca de él. También debe hacerse notar que toda referencia escrita sobre Malachi se ha desvanecido gradualmente, incluso los escritos en pergamino de goblin. Su nombre sólo permanece en las historias habladas como advertencia para usuarios imprudentes.

El Arte de Nombrar no funciona contra quien conoce tu Nombre Verdadero. Tu magia de Nombrar es inútil cuando alguien conoce tu nombre pero tú no conoces el suyo.

Los personajes iniciales no deberían conocer el Arte de Nombrar, ya que es raro que alguien lo domine, salvo miembros del Círculo de Cristal o nobles de alto rango.

**Atributo:** Inteligencia.

## ● Buscar y Hechizar

Su uso te permite ver el significado detrás de cualquier texto escrito. Puede leer cualquier idioma incluso folletos escritos con protecciones mágicas; aunque la magia de la protección se opondrá al lector como en el ejemplo de Protección Entretejida. Se necesita lanzar un nuevo cantrip por cada texto leído.

El tema sobre el cual trata el libro determina el Reino a aplicar. Un libro de armas medievales escrito en Latín, por ejemplo, podría ser leído por cualquiera que use el Reino de Objeto. Un hada usando el Reino de Naturaleza podría descifrar un manuscrito sobre la flora de Sudamérica. Los changeling que no estén seguros de tener los Reinos apropiados pueden hacer una tirada de Percepción + Sagacidad (generalmente a dificultad 7, con mayores penalizaciones si existen protecciones en el texto, etc.) para conocer el tema general del texto.

**Sistema:** El Reino es determinado por el tema del texto a leer. Así, se usaría Actor para descifrar trabajos acerca de personas o la condición humana, Objeto para escritos acerca de objetos creados o máquinas y Escena para poder descifrar textos que describan lugares. El número de éxitos indica cuánta información se obtiene al leer el texto.

- |          |   |
|----------|---|
| 1 éxito  | Una noción vaga con pocos detalles claros.  |
| 2 éxitos | Una noción del texto medianamente clara con sólo unos pocos detalles.   |
| 3 éxitos | Una comprensión plena con todos los detalles coherentes.  |
| 4 éxitos | Un entendimiento completo, así como adivinar el contexto y cualquier significado oculto que pudiera existir en el texto (también se revela cualquier información codificada). |
| 5 éxitos | Como arriba pero puedes hacer hasta tres preguntas sobre el autor del texto.  |

**Tipo:** Quimérico.

## ●● Runa

Runa desata el poder místico abstracto detrás de los símbolos conocidos como runas. Tú inscribes un símbolo en el objeto que deseas encantar además de realizar el Disparate elegido. Este cantrip es una mejora a otros cantrips o acciones. Por ejemplo, Roderic el troll desea usar Runa para mejorar los éxitos al atacar de su hacha de batalla. Él inscribe la runa apropiada en el hacha, interpreta su Disparate y obtiene tres éxitos en el lanzamiento del cantrip. Ahora Roderic tiene tres éxitos adicionales a la hora de blandir el hacha. Sin embargo, el personaje debe obtener al menos un éxito en aquello que intente hacer antes de sumar estos éxitos, ya que Runa no proporciona éxito automático. El efecto de este cantrip dura un turno (el cantrip se ha gastado incluso si falla al golpear con el hacha).

**Sistema:** El Reino determina qué se ve afectado por el cantrip. Así, Actor permite colocar la runa en una persona mientras que Escena en un lugar. Por ejemplo, una runa inscrita en un hacha ayudaría a un personaje a la hora de golpear a un oponente mientras que una runa inscrita en una pared podría ayudar al personaje a lanzar un cantrip de Viaje.

Los éxitos se añaden a los obtenidos al realizar otra acción. El efecto dura un único turno.

**Tipo:** Quimérico.

## ●●● Círculo Rúnico

Este cantrip inscribe un círculo protector alrededor del blanco o sobre un amuleto que pueda portarse. El círculo actúa como un espacio invisible que protege contra fuerzas sobrenaturales. Además del Disparate, debes inscribir el círculo rúnico en el suelo o en un objeto (en hacer esto generalmente se tarda un turno completo).

**Sistema:** El Reino determina dónde se lanza el cantrip y cada Reino tiene sus ventajas y desventajas. Así, aunque un Círculo Rúnico en conjunción de Escena puede proteger a más personas, no es tan móvil como lo sería uno lanzado mediante Objeto. Pero un objeto podría perderse o ser robado, cosa que no ocurriría con un Círculo lanzado sobre una persona usando Actor. Como se ve, las posibilidades son infinitas. El número de éxitos determina el poder protector del Círculo, el cual



protegerá al usuario mientras no lo abandone o se quite el amuleto.

- 1 éxito Protección contra todas las Artes de Nivel Uno.
- 2 éxitos Protección contra todas las Artes hasta Nivel Dos o toda magia basada en Esferas de Nivel Uno.
- 3 éxitos Protección contra todas las Artes hasta Nivel Tres o toda magia basada en Esferas hasta Nivel Dos o contra el resto de las habilidades sobrenaturales como Dones, Disciplinas u otros hasta nivel Uno.
- 4 éxitos Protección contra todas las Artes hasta Nivel Cuatro, toda magia basada en Esferas hasta Nivel Tres y otras habilidades hasta nivel Dos.
- 5 éxitos Protección contra todas las Artes hasta Nivel Cinco, toda magia basada en Esferas hasta Nivel Cuatro y otras habilidades hasta nivel Tres.

**Tipo:** Fantasía.

### ●●●● Bautizo

El uso de este cantrip permite al Nombreador encontrar el Nombre Verdadero del blanco. Bautizo se usa principalmente en el ritual del mismo nombre sobre su miembro recién despertado, pero también tiene otros usos más malvados. Todas las cosas tienen un Nombre Verdadero, incluso un televisor o un coche. Los changeling que poseen esta habilidad pueden conocer el Nombre Verdadero de todo aquello sobre lo que realicen el cantrip, dándoles así el control sobre el objeto o persona si poseen el mayor nivel de este Arte: Retejer.

**Sistema:** Para saber de cuántas letras se compone el nombre, consulta la siguiente tabla:

Tirada (2d10)	Número de Letras
2	3
3-6	4
7-9	6
10-13	7
14-18	8
19-20	12

Los Reinos determinan al blanco del cantrip y el número de éxitos dice cuántas runas se conocen de un nombre. Un nombre no puede utilizarse en otros cantrips hasta que se conozcan todas sus letras.

- 1 éxito 1 letra.
- 2 éxitos 2 letras.
- 3 éxitos 4 letras.
- 4 éxitos 5 letras.
- 5 éxitos 7 letras.

**Tipo:** Quimérico.

### ●●●●● Retejer

Cambiando las runas del Nombre Verdadero de un blanco, un Nombreador puede cambiar (incluso permanentemente) su naturaleza básica. Luminoso se volverá Oscuro, se podrían cambiar Legados, etc. Date cuenta de que el usuario de este cantrip no puede conseguir que un blanco haga algo imposible (por ejemplo, un sluagh podría convertirse en un cortesano elegante pero seguiría siendo incapaz de hablar en un tono más alto que el de un susurro). Se debe conocer el Nombre Verdadero del Blanco antes de lanzar este Retejer.

Retejer puede ser usado para afectar a objetos igual que a personas. Aunque generalmente sólo puede cambiarse la personalidad e un individuo por el uso de este cantrip, los objetos pueden ser literalmente transformados: una piedra corriente puede ser convertida en una flor o convertir un pez en arena. Incluso los lugares pueden cambiarse por medio de este impresionante poder.

**Sistema:** El Reino determina qué tipo de blanco se ve afectado por el cantrip y el número de éxitos indica cuán drástico es el cambio producido sobre la víctima.

- 1 éxito Cambio menor. Gustos o hábitos (por ejemplo, hacer que la víctima deje de mascar chicle, hacer que una habitación tenga menos corrientes de aire o cambiar el color de una habitación de rojo a verde, etc.).
- 2 éxitos Cambio moderado. Intereses o estado de ánimo. Por ejemplo, hacer que un tigre furioso se revuelque como un gatito, hacer que el interés de un fanático de los ordenadores cambie a hacer algo más valioso (como jugar al rol) o que una habitación soleada y agradable se llene de presagios.
- 3 éxitos Cambio mayor. Cambiar de Corte o hacer que una pistola decida que su verdadera vocación es ser un pisapapeles y no un arma. Convertir un banco en un colectivo comunista.
- 4 éxitos Cambio total. Verdadera vocación. Cambiar los Legados a los de tu elección, hacer que la pólvora sea comestible o convertir una iglesia en una bolera.
- 5 éxitos Cambio completo. Como un ciclón espiritual. Hacer que los vampiros se embarquen en la Golconda, o simplemente que obtengan Fe. Intercambiar los valores de los atributos Sociales y Mentales. Convertir a un wraith en un Espectro o hacer que la Casa Blanca sea un lavatorio público.

**Tipo:** Fantasía.





# Oniromancia



“De todas las amenazas a las que nos hemos enfrentado en los últimos 30 años, la más problemática ha sido la reaparición de los Oniromantes. Si no los detenemos, auguro la disolución de la Nación de los Sueños”. Así habló el Duque Dray en una reunión secreta del Parlamento de los Sueños. La Oniromancia, que significa “arte de adivinar mediante sueños”, es mucho más: se trata del poder de convertir los sueños en realidad. Se cree que este Arte fue creado por los fomorianos (practicantes de niveles muy superiores a los que exponemos aquí), por lo que no es demasiado común, incluso entre los Oscuros. De todas formas, es una herramienta valiosa en manos de los Moradores. Los changelings encuentran muchas dificultades para luchar contra este Arte, ya que difumina los límites entre realidad y fantasía, y entre sueño y vigilia. Algunos Moradores lo utilizan para robar o destruir a los Soñadores de los changelings, adquirir feudos o como herramienta para asesinar. Para afectar a alguien con alguno de los cantrips siguientes, el hechicero debe poseer un objeto personal valioso del objetivo. Se necesita un punto de Glamour para activar el nexo y una tirada de Glamour (dificultad 7) sirve para determinar el número de cantrips que pueden lanzarse a través del objeto hasta que éste se pierda en el Ensueño. Para finalizar, el hechicero debe tener contacto visual con el objetivo durante el día anterior (aunque no hace falta un contacto directo).

**Atributo:** Inteligencia.

## ● Oniromancia

Esta habilidad permite enviar sueños. El hechicero posee un control mínimo sobre el contenido del sueño, pero puede su temática, generalmente basada en algo definible en dos palabras o menos (vuelo calmado, pesadilla sexual o buena suerte). El Morador también puede implantar una “imagen” en el sueño (una visión, un olor, una melodía, etc.).

**Sistema:** El Morador debe gastar un punto de Glamour y realizar una tirada de Inteligencia + Reino contra la Fuerza de Voluntad del blanco o su Banalidad (la que sea mayor). Cada éxito hará que el objetivo sueñe el mismo sueño por una noche. La rabia de Nieblas de Changeling; El Ensueño determinara los recuerdos que el blanco conserva al día siguiente.

**Tipo:** Quimérico.

## ●● Oniromancia

Este cantrip, que significa “lectura de sueños” permite que el Oniromante vea el contenido de los sueños de otra persona mientras suceden. Esta fuente valiosa para obtener material de chantaje u otros secretos puede ser difícil de interpretar. El Narrador debería relatar las imágenes oníricas de forma fragmentada para que el Morador deba escarbar a través de los deshechos que infectan la mayoría de los sueños.

**Sistema:** El Oniromante debe gastar un punto de Glamour y realizar una tirada de Inteligencia + Reino (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad o a la Banalidad del blanco, la que sea mayor). Cada éxito permitirá que el Morador pueda tener acceso a una hora de sueños. El Oniromante también puede “capturar” parles del sueño, almacenándolas en un cristal específico. Para capturar estas imágenes, debe gastar un punto adicional de Glamour y realizar una tirada de Glamour (dificultad 7). El Morador puede almacenar una determinada secuencia del sueño por cada éxito obtenido. Cualquiera que conozca este cantrip puede “leer” el cristal realizando una tirada de Inteligencia + Objeto (dificultad 7). Cada éxito revela una porción del sueño almacenada en el cristal.

**Tipo:** Quimérico.

## ●●● Oniromancia

En este nivel, el Morador es capaz de hacer que las fantasías nocturnas de la víctima se introduzcan en su vida diurna, difuminando los límites entre vigilia y sueño. Los sueños se vuelven reales, manifestándose como una quimera perpetua que sólo puede ver el Soñador, (Aunque aquellos con Sagacidad pueden llegar a verlos). Estas quimeras son fantasmas inofensivos carentes de substancia material. Sin embargo, para los soñadores son reales y les persiguen a lo largo del día, llevando a muchos de ellos a cruzar la frontera de la locura (en especial si cobijan algún sentimiento de culpabilidad).

**Sistema:** El Oniromante debe gastar un punto de Glamour y realizar una tirada de Inteligencia + Reino contra la Fuerza de Voluntad del objetivo o su Banalidad (la que sea mayor). Cada éxito hace que el blanco experimente estos sueños durante un día.

**Tipo:** Fantasía.

## ●●●● Síncopa

Este cantrip, definido como la suspensión del “corazón” o de la vitalidad, permite que el Morador entre en el sueño e interactúe con el soñador. El Oniromante puede crear quimeras fantasmales y definir la naturaleza general del sueño (aunque no las reacciones del soñador ante ella). El verdadero peligro de este cantrip radica en la capacidad que otorga al Morador de robar Resistencia o Glamour de su víctima. Se trata del famoso “sueño de súcubos” que aparece en tantas leyendas.

**Sistema:** El hechicero debe gastar un punto de Glamour y lanzar su Glamour actual (dificultad igual a la Fuerza de Voluntad o a la Banalidad del objetivo, la que sea mayor). Cada éxito obtenido permite que el Morador se introduzca en los sueños del soñador durante un ciclo completo de sueño. Para robar salud o Glamour, el lanzador debe gastar otro punto de Glamour y realizar una tirada de Inteligencia + Reino contra la Fuerza de Voluntad o la Banalidad del objetivo (la que sea mayor). El Morador puede robar un punto de Glamour o de Resistencia por cada éxito, pudiendo repetir esta tirada sólo una vez durante cada ciclo de sueño. Los Atributos



de la víctima no pueden bajar por debajo de uno. Si el soñador posee visión feérica, puede realizar una tirada de Percepción + Sagacidad (dificultad 8) para darse cuenta de que alguien está “metiendo las narices” en sus sueños (o como mínimo que los está observando). Una vez que se ha dado cuenta de este hecho, el soñador puede realizar una tirada enfrentada de Fuerza de Voluntad para expulsar al intruso de su mente. Para ayudar a una víctima de este Arte, el hada debe despertar al soñador, rompiendo su ciclo del sueño.

**Tipo:** Fantasía.

### ●●●●● Expiación

Este cantrip recibe este nombre por su capacidad de eliminar la “carga” física de sus víctimas, pudiendo transmutar a los habitantes de los Reinos de Otoño o a objetos en sueños. La víctima se convierte en una quimera viviente que debe enfrentarse a su nueva situación de la mejor forma posible. Las quimeras recién creadas no adquieren Redes de forma automática, aunque los poderes sobrenaturales se convierten en sus equivalencias quiméricas. Así, un vendedor de automóviles que ha engañado al Morador puede convertirse en un ser relativamente indefenso (y aterrorizado) en su nuevo estado, mientras que un hombre lobo todavía puede utilizar los equivalentes quiméricos de sus Dones. En el caso de una Expiación de larga duración, la víctima se aleja flotando del mundo diurno. La velocidad de disolución de los recuerdos asociados a esta persona depende del número de gente que la conociera (resulta más sencillo hacer desaparecer a un hombre de familia que a una celebridad famosa). Incluso las manifestaciones físicas de la vida de la víctima (fotografías, certificado de nacimiento, etc.) acaban desapareciendo con el paso del tiempo, ya que pueden refrescar la memoria de alguien mientras sigan existiendo. De igual forma, cuando se aplica a otros Reinos, resulta más sencillo hacer desaparecer un juego de llaves que una catedral famosa (por no mencionar el azote de Banalidad inherente en este último caso). Ciertos rumores que apuntan a que algo parecido le

sucedió al Rey David han llevado a más de un súbdito a un estado de pánico.

**Sistema:** El lanzador gasta un punto de Glamour y lanza Inteligencia + Reino contra la fuerza de Voluntad o la Banalidad del objetivo (la que sea mayor). El número de éxitos determina la duración del cantrip. Aquellos que hayan sufrido el Ritual de la Senda del Changeling añaden +2 a su Fuerza de Voluntad para resistirlo. La Expiación no funciona con los Moradores, las quimeras, los Thallain y otras criaturas que son totalmente espirituales, aunque pueden obligar a un Morador a que abandone un cuerpo poseído o a cancelar su cantrip de Manifestación. Un Oscuro que esté poseyendo un cuerpo mundano puede encontrarse de pronto frente a una confundida quimera humana, mientras que un Morador Manifestado o un changeling puede encontrarse ante su Forma Fantasmal. Incluso aquellos seres que han sido expiados de forma permanente pueden recuperar su cuerpo físico, aunque esta tarea suele convertirse en una búsqueda mayor. Sin embargo, cuando la última persona ha olvidado a la víctima, ningún poder excepto el permiso del lanzador original, puede hacerle regresar, por lo que deberá vivir para siempre en el Ensueño.

- |          |  |
|----------|--|
| 1 éxito  | Un día. Aquellos que se han encontrado con la persona en una o dos ocasiones la olvidan.   |
| 2 éxitos | Una semana. Los compañeros que mantienen una relación distante con ella la olvidan.  |
| 3 éxitos | Un mes. Los compañeros del día a día la olvidan.   |
| 4 éxitos | Un año. Los amigos la olvidan. Los objetos físicos menores relacionados con ella (fotografías, efectos personales, etc.), desaparecen o cambian de lugar.  |
| 5 éxitos | Permanente. Los seres amados y los enemigos la olvidan. El resto de cosas relacionadas con la persona (registros bancarios, cartas personales, obras de arte, etc.) desaparecen, cambian de lugar o se atribuyen a otros en los próximos años. |

**Tipo:** Fantasía.





# Periplo



Este arte fue desarrollada, hace mucho tiempo, por los Eshu para aliviar las vicisitudes de un viaje. Aunque generalmente el aprendizaje de este arte no saldrá de las filas de los Eshu, se la pueden enseñar con gusto a aquellos que compartan su ansias por los viajes.

**Atributo:** Astucia.

## ● Aтажo

El Changeling a este nivel, puede encontrar la forma de acelerar la marcha, buscando atajos o animando a los caminantes para ir más rápido.

**Sistema:** El trapacería apropiado suele ser una canción de animo. Por cada éxito se incrementa la distancia recorrida en un 10%. Hay que dividir éxitos para determinar la duración. Este poder solo funciona en caminantes, jinetes y similares, no funcionara en aquellos que fueran en vehículos a motor de ninguna clase (ciclistas y los que vayan en un bote sin usar motor si funcionaria). Los efectos no son acumulativos si se usa varias veces (prevalecerá el mayor).

- |          |                                     |
|----------|-------------------------------------|
| 1 éxito  | Una escena.                         |
| 2 éxitos | 1 hora.                             |
| 3 éxitos | El Glamour del Changeling en horas. |
| 4 éxitos | Un día.                             |
| 5 éxitos | Hasta llegar al destino.            |

**Tipo:** Quimérico o Raro, según la situación.

## ●● Pan / Hidromiel de Viaje

Este nivel permite al Changeling crear una hogaza de pan o una cantimplora llena de hidromiel (la cantimplora desaparece al vaciarse), ambos quiméricos. El uso de estas permiten a los viajeros continuar el viaje sin necesidad de comer o beber otra cosa. Además, el sabor de estas viandas suelen traer al que los consume visiones de antaño relacionadas con las hadas y el Ensueño.

**Sistema:** Los éxitos determinan la duración de la existencia de estas quimeras. Se debe usar este poder dos veces si se desea el pan y el hidromiel. Cada pan / cantimplora tiene tantas dosis como el Glamour del creador. Cada dosis permite pasar un día sin comer o beber. Los pueden usar mortales, pero para ello se deben encantar antes. Como efecto secundario, el sabor de estas comidas suelen traer recuerdos del Ensueño. Cuando se consume una dosis, se tira los dados que se tengan en Remembranza a dificultad 6 (si no se tiene Glamour a dificultad 8). Cada éxito aumenta el trasfondo de Remembranza en uno durante un día. En los mortales el efecto es distinto, se tiraría la cantidad de glamour que se uso para encantarlos a dificultad 8. Cada éxito aumenta en uno su encantamiento. Un fallo critico lo que consigue es abstraerlos totalmente de la realidad banal, solo percibiendo el mundo quimérico (vería los árboles, el camino, los animales... pero no vería a las personas, coches, etc.).

**Tipo:** Raro.

## ●●● Entenderse

Este nivel permite al changeling entenderse y hacerse entender con otros que no hablen su mismo idioma. No hace que hable el idioma de los desconocidos, solo crea una especie de idioma universal que ambos comprenden. También puede usarse para examinar mensajes en otros idiomas, pero en ese caso solo servirá para enterarse de una idea muy general (puede saberse si es un advertencia, un señal de peligro, algo relacionado con un determinado individuo, pero no que dice exactamente).

**Sistema:** Este poder dura una escena. Los éxitos determinaran la claridad de los conceptos que se pueden entender o transmitir, pero si se usa para entender escritos o señales solo se tendrá una idea general y nunca se llegara a saber el significado total de los escritos:

- |          |   |
|----------|---|
| 1 éxito  | Términos sencillos: comida, agua, hola.   |
| 2 éxitos | Frases cortas y sencillas: Somos amigos, no queremos problemas.   |
| 3 éxitos | Frases complejas, se puede explicar algo con detalle, pero se tardara cinco y diez veces más: Buscamos un lugar donde dormir, queremos hablar con el señor X. |
| 4 éxitos | Conversación fluida. Términos concretos exclusivos de ambas culturas no se entenderán bien y pueden dar malentendidos.  |
| 5 éxitos | Total entendimiento. Se puede lograr hacer comprender términos complejos totalmente ajenos a los sujetos de una forma intuitiva.                              |

**Tipo:** Quimérico.

## ●●●● Ansia Viajera

Este poder permite al Changeling contagiar su sed viajera a otro. Este poder se suele usar en otras personas para lograr que se conviertan en compañeros de viaje, para alejarlos de su casa o para castigar a alguien de una forma sutil (mas de un sidhe impertinente ha tenido de pronto la necesidad de hacer una búsqueda inspirada en un relato de un eshu). En el afectado por este nivel se despertara un ansia por ir al lugar relatado por el Changeling. Este poder solo se puede usar para enviar a alguien a algún lugar donde el Changeling halla estado con anterioridad (olvidaos de mandarlos a Arcadia).

**Sistema:** El trapacería apropiado suele ser un relato con el mayor lujo de detalles de las experiencias vividas durante el viaje o lo que se puede encontrar en su destino. El blanco puede intentar resistir su ansia gastando un punto de fuerza de voluntad y tirando Fuerza de voluntad (dificultad 4+número de éxitos). Si saca un solo éxito deberá gastar un punto de fuerza de voluntad diario durante la duración del ansia para evitar sus efectos. Los éxitos en la tirada determinaran la duración del de del ansia viajera. El ansia viajera terminara cuando se llegue al destino, durante el viaje por no haber logrado el Changeling los suficientes éxitos como duración o por acción de la Banalidad (un mortal enviado a buscar



Avalón puede desistir a los pocos días si no encuentra un camino claro).

- |           |                                       |
|-----------|---------------------------------------|
| 1 éxito   | Una escena.                           |
| 2 éxitos  | Un día.                               |
| 3 éxitos  | Una semana.                           |
| 4 éxitos  | Un mes.                               |
| 5 éxitos  | Un año.                               |
| +5 éxitos | Permanente a discreción del narrador. |

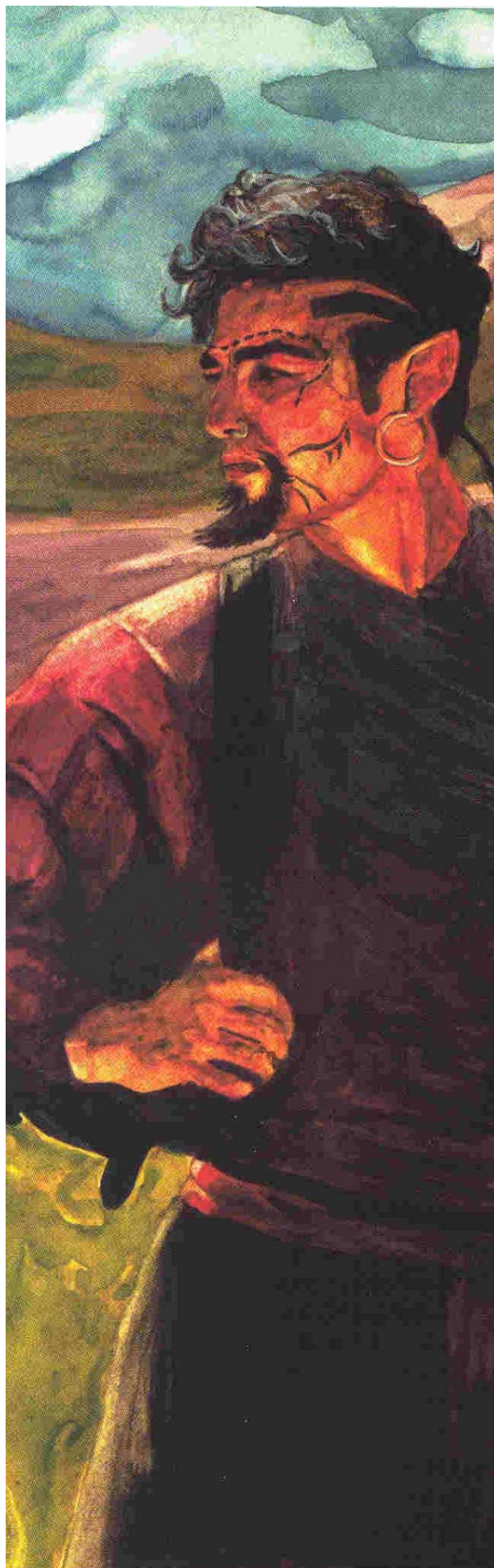
**Tipo:** Quimérico, si el blanco es un changeling, o si es no es un changeling y el destino del viaje es un lugar mundano. Raro, en el resto de los casos, salvo excepciones (en el caso de un mago capaz de entrar en el Ensueño, un viaje que lo llevase a algún lugar del mismo, sería quimérico).

### ●●●●● Caminante Nocturno

Este nivel fue desarrollado para casos de emergencia donde hay mucha prisa por llegar al destino. Este arte convoca una entidad quimérica llamada el Caminante Nocturno que toma posesión del cuerpo y lo hace seguir su camino mientras el Changeling duerme. Durante esta jornada, el Caminante Nocturno ira por los caminos mas rápidos y seguros posibles. Además, mientras este el Caminante en posesión de nuestro cuerpo, ira rodeado de un halo de las Brumas, que le permitirá esconderse de los que le estén buscando.

**Sistema:** Este poder solo se puede usar de noche. El changeling debe dormirse repitiendo el nombre de su destino y el nombre del Caminante Nocturno. Una vez se haya dormido, un vaho de brumas descenderá sobre el durmiente envolviéndolo. En ese momento, el Caminante tomara posesión del cuerpo y seguirá el camino, pudiendo usar cualquier tipo de medio de transporte siempre que no sea mecánico (podría usar una bicicleta, un caballo, una barca...). Durante toda la jornada, el Caminante ira un 10% mas rápido que lo que el Changeling fuese, por cada éxito que sacase en la tirada del cantrip. El Caminante ira escondiéndose durante toda la jornada, sin que esto le reste tiempo. Dependiendo de quien se esconda, el Caminante tendrá un bonus de Arcano (Como el trasfondo del Mago: La Ascensión; por cada nivel +1 sigilo, -1 Alerta de los demás) igual a 10 menos la banalidad de los perseguidores/observadores siempre que sea igual o mayor que 5. Si fuese menor no hay bonus, y en caso de multitudes se haría la media para los bonus al sigilo y lo que le corresponda a cada observador según su banalidad. Este poder dura siempre desde que se duerme, hasta que sale el sol, salvo el caso de encontrarse en un situación peligrosa (verse descubierto por los perseguidores, enzarzarse un combate, etc.), entonces el Caminante se desvanecería y el Changeling se despertaría totalmente despejado con un inminente sensación de peligro (aunque no sabría cual es). Al terminar el efecto de este arte, el Caminante parte y el Changeling se despierta con la impresión de haber pasado una buena noche de descanso, sin sufrir ningún tipo de cansancio, hambre o sed a causa de la distancia recorrida en sueños.

**Tipo:** Raro.







# PIRÉTICAS



Hace medio millón de años, los humanos descubrieron la belleza y atractivo del fuego. Las hadas han estado jugando con su bello poder desde mucho tiempo antes. Pueden controlar los poderes del fuego fatuo y crear sirvientes de fuego vivo. Este Arte usa el Glamour para tejer y modelar las llamas y así convertirlas en efectos y formas agradables.

**Atributo:** Destreza.

## ● Fuego Fatuo

Este cantrip crea una bola de llama quimérica que su creador dirigirá a un lugar, persona u objeto específico. Este cantrip a menudo se usa como “perro líder” en la caza. El fuego fatuo tiende a deambular mucho y a menudo no toma el camino más directo, pero sí el más seguro.

**Sistema:** El Reino define hacia donde o a quién eres capaz de dirigir la bola. Así, Naturaleza decide a qué planta o animal estás cazando, mientras que Escena da la localización. El número de éxitos indica la rapidez y precisión del recorrido:

- |          |   |
|----------|---|
| 1 éxito  | Su ruta es serpenteante y puede chocar con algo que no sea el blanco elegido. Su movimiento es lento, lo que le hace ser fácilmente esquivable. |
| 2 éxitos | El movimiento es algo más rápido, pero no hay muchas posibilidades de acertar a no ser que sea un tiro directo.                                 |
| 3 éxitos | El fuego fatuo comienza a esquivar los obstáculos, siempre que los vea con suficiente antelación.   |
| 4 éxitos | El fuego fatuo se asemeja a un misil dirigido, pero con más “inteligencia” evitando la mayoría de los obstáculos incluso cuando aparecen.       |
| 5 éxitos | El fuego fatuo realizará la ruta más directa y segura hacia su blanco, siendo prácticamente imposible evitar que alcance su blanco.             |

**Tipo:** Fantasía.

## ●● Luz de Sauce

Este cantrip permite iluminar o emitir auras de luz sobre objetos y lugares. Puedes hacer que los objetos brillen o incluso que un lugar luzca con su fosforescencia. Este efecto durará una hora por cada punto de Glamour invertido en su creación.

**Sistema:** El Reino determina qué, quién o dónde se iluminará, y el número de éxitos la intensidad del brillo.

- |          |   |
|----------|---|
| 1 éxito  | Luz débil (luz en un árbol de Navidad).   |
| 2 éxitos | Luz visible (Bombilla de 60 vatios).      |
| 3 éxitos | Luz brillante (Bombilla de 100 vatios).   |
| 4 éxitos | Luz incandescente (Bombilla de halógena). |
| 5 éxitos | Luz cegadora (Bombilla de 10.000 vatios). |

**Tipo:** Fantasía.

## ●●● Puño de Prometeo

Este cantrip te permite engullir completamente un objeto en llamas. Tales objetos arderán con un calor intenso, pero no te afectará ni a ti ni al objeto, aunque sí a todo aquello que entre en contacto con él. Este cantrip a menudo se utiliza para crear espadas flamígeras, infligiendo heridas

terribles sobre la víctima de tales ataques. Estas llamas no son inflamables, de forma que no prenderán en otros materiales, pero si causarán quemaduras quiméricas. El efecto durará un turno por cada punto de Glamour gastado a la hora de lanzar el cantrip.

**Sistema:** Los Reinos describen qué o quien puede ser coronado en llamas mientras que los éxitos determinan la intensidad de la llama y cuántos dados de daño causa entrar en contacto con ella o se añaden al daño de un arma sobre la que se ha lanzado un cantrip.

- |          |                       |
|----------|-----------------------|
| 1 éxito  | Un dado de daño.      |
| 2 éxitos | Dos dados de daño.    |
| 3 éxitos | Tres dados de daño.   |
| 4 éxitos | Cuatro dados de daño. |
| 5 éxitos | Cinco dados de daño.  |

**Tipo:** Fantasía.

## ●●●● Quemar y Hervir

Este cantrip te permite envolver a un blanco escogido en un fuego abrasador que consume al blanco en unos minutos o incluso segundos. La llama se vuelve real una vez ha sido liberada y prenderá quemando al blanco del cantrip como lo haría el fuego normal.

**Sistema:** Los Reinos determinan qué puede ser consumido por las llamas, mientras que los éxitos dictan cuántos Dados de Daño provocan los efectos de este cantrip.

- |          |                          |
|----------|--------------------------|
| 1 éxito  | Un Nivel de Salud.       |
| 2 éxitos | Dos Niveles de Salud.    |
| 3 éxitos | Tres Niveles de Salud.   |
| 4 éxitos | Cuatro Niveles de Salud. |
| 5 éxitos | Cinco Niveles de Salud.  |

**Tipo:** Fantasía.

## ●●●●● Cuerpo de Estrella

Realizando Cuerpo de Estrella, puedes transformar cualquier cosa en una llama viviente, manteniendo sus habilidades intrínsecas y poderes intactos (un gato seguirá siendo un gato, una espada seguirá siendo una espada, una persona seguirá siendo capaz de moverse y pensar por sí misma, etc.). Este cantrip a menudo se utiliza para crear formidables guardianes de un Feudo u otras bestias. Todo aquello considerado como parte del objeto o persona (equipo, armas, etc.) generalmente también se transforma. Como con el Puño de Prometeo, el fuego creado no daña al lanzador del cantrip. La llama en sí es mágica y no prenderá otros objetos a menos que la criatura así transformada lo desee. Las criaturas y objetos transformados de esta manera infligen tres Niveles de Salud de daño abrasador sumados a cualquier daño que normalmente haría.

**Sistema:** Los Reinos determinarán quién o qué puede ser transformado y los éxitos indican cuánto tiempo permanece transformado el blanco del cantrip.

- |          |             |
|----------|-------------|
| 1 éxito  | Un turno.   |
| 2 éxitos | Un minuto.  |
| 3 éxitos | Una hora.   |
| 4 éxitos | Un día.     |
| 5 éxitos | Una semana. |

**Tipo:** Fantasía.





# Prestidigitación



Prestidigitación es el Arte de los juegos de manos y la ilusión. Basado originalmente en las ilusiones y la “magia de escenario”, Prestidigitación trasciende dichos trucos de salón, permitiendo al hada afectar la realidad física. Los duendes que son los artistas de la Estirpe (bufones, payasos, pooka, etc.) se especializan generalmente en este Arte. Aunque también se la considera un Arte plebeya, un usuario de Prestidigitación no es tan sospechoso como uno de Embustes; sin embargo, un pooka Oscuro armado con este Arte será vigilado.

Aunque muchos efectos de Prestidigitación duplican los de Embustes, el uso de este Arte difiere en que crea una ilusión sustancial que es visible para todos los duendes y seres encantados en vez de alterar la percepción de un individuo. Hay algunos que afirman que algunos usos de este Arte crean quimeras temporales.

**Atributo:** Destreza.

## • Truco

Truco permite al hada manejar objetos telequinéticamente. Con este cantrip puede mover, girar, lanzar, levantar y aplastar cosas. Sin embargo, la coordinación motora fina, como mecanografiar o marcar un número de teléfono es imposible. Cualquier cosa que una persona real pudiera hacer con sus manos si sus dedos estuvieran pegados es posible. Truco puede usarse en lugares extremadamente pequeños, manejando objetos que el duende no podría normalmente ver o alcanzar.

El disparate para este cantrip debe incorporar algún gesto con las manos que imite el efecto del mismo.

**Sistema:** El Reino lo determina lo que el hada está intentando afectar. Si intenta levantar a un pooka por las orejas, será necesario el Reino de Hada, pero alzar un cuchillo requeriría el Reino de Objeto.

El número de éxitos determina la fuerza de la telequinesis. Para objetos lanzados, el daño posible lo determina la fuerza del cantrip (p.ej.: Fue = 2 inflige dos Niveles de Salud de daño a un blanco). Los múltiples lanzamientos de este cantrip se consideran lanzamientos separados y no pueden acumularse para obtener una fuerza mayor. Cinco éxitos (dependiendo del peso del objetivo) y el Reino apropiado son necesarios para afectar directamente a un cuerpo humano con este cantrip.

Los efectos de este Arte sólo duran un turno, por lo que el cantrip debe ser vuelto a lanzar continuamente para mantener un objeto levantado telequinéticamente. Alternativamente, una vez que un objeto ha sido afectado, el personaje puede gastar un punto de Glamour por cada turno adicional que desee mantener el Truco.

Éxitos	Levanta	Fuerza
1	Medio kilo	0
2	2 kilos	1
3	20 kilos	2
4	50 kilos	3
5	100 kilos	4

**Tipo:** Fantasía.

## •• Enredar

Este cantrip tiene dos grandes usos: el hada puede hacer que un objeto grande se mueva rápidamente, o puede atrapar a un oponente con lo que tenga a mano, como raíces, trapos viejos, vendas, etc.

Si el duende está intentando liar a un individuo, cualquier liana, cuerda u objetos pequeños se mueven repentinamente para atrapar y atar al blanco. Si no existen tales objetos, el blanco cree que sí, tropezando con sus propios pies y quedando atado con lianas y cuerdas quiméricas.

El otro uso de este Arte permite al hada hacer que un objeto que pese hasta 150 kg gire y remolinee velozmente. Tales objetos pueden ser lanzados contra otra persona un objeto (dando como resultado grandes destrozos).

**Sistema:** El objeto que es afectado determina la naturaleza del Reino necesario para lanzar este cantrip.

Si el hada dirige un objeto para aplastar a una persona, el objeto inflige tres Niveles de Salud por cada éxito obtenido en el lanzamiento. Para alcanzar al blanco con el objeto, el duende ha de tener éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (7). El objetivo tiene derecho a una tirada opuesta de Esquivar.

Para atrapar a alguien, el número de éxitos determina cómo de bien queda atrapado el objetivo.

- |          |   |
|----------|---|
| 1 éxito  | Hace que el blanco tropiece; el objetivo ha de tirar Destreza + Atletismo (6) para evitar caer.                                   |
| 2 éxitos | El blanco queda Enredado; debe tener éxito en una tirada de Fuerza (6) para escapar.  |
| 3 éxitos | El objetivo queda Enredado y debe superar los éxitos de Enredar en tres o más en una tirada extendida de Fuerza (6) para escapar. |
| 4 éxitos | Como el anterior, pero el objetivo ha de lograr 5 éxitos.   |
| 5 éxitos | Como el anterior, pero el objetivo ha de lograr 10 éxitos.  |

Los blancos Enredados quedan atrapados hasta que pueden liberarse. Los lanzamientos múltiples de este cantrip no son acumulativos (usa el lanzamiento de Enredar con mayor número de éxitos en caso de diversos lanzamientos sobre el objetivo).

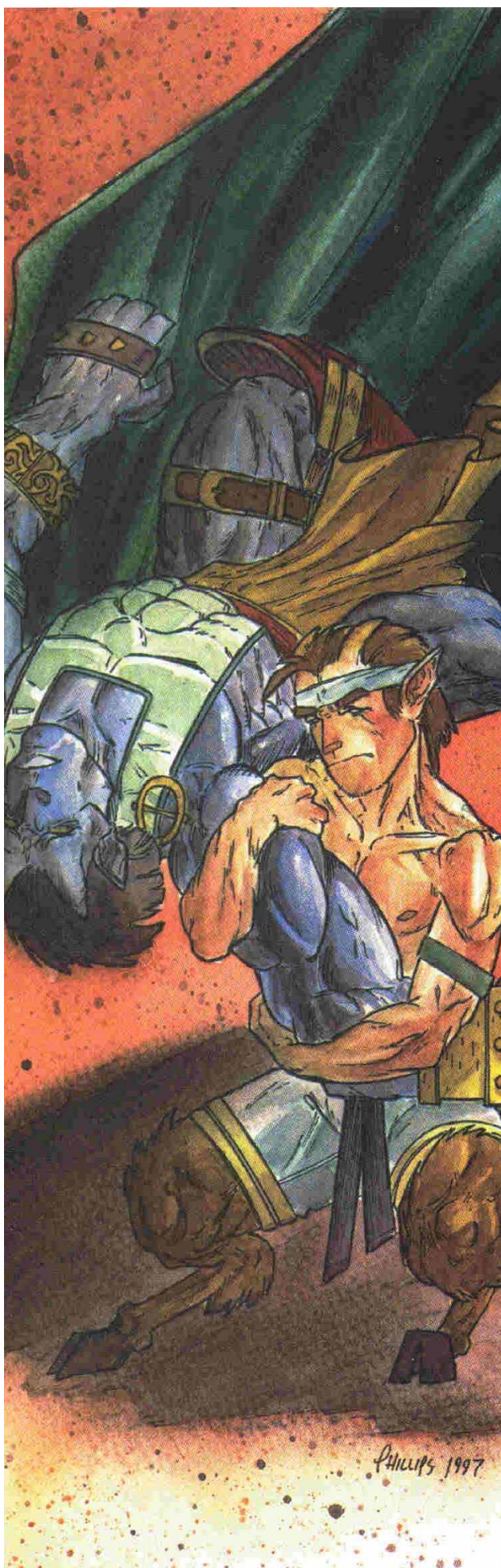
**Tipo:** Fantasía.

## ••• Efigie

Este cantrip crea un duplicado de un objeto o persona que el hada pueda ver y tocar. La copia tiene todos los rasgos del objeto y puede ser vista y sentida. Una Efigie de un libro es tangible, y si el original estaba abierto cuando se copió, la Efigie estará abierto en la misma página y tendrá lo mismo escrito en ella.

La copia de Efigie es sólo superficial, sin embargo, por lo que ninguna de las cualidades internas del original es transferible. El libro Efigie puede estar abierto en la misma página que el original, pero una persona no podría cerrarlo ni leer otras partes. El





lanzador puede proporcionar “efectos especiales” a la copia gastando un punto de Glamour por efecto (p.ej.: hacer que el libro se abra y se cierre, que haya escritura en las demás páginas, etc.) Crear un movimiento realista y habla coherente en los seres creados con Efigie requiere una tirada con éxito de Manipulación + Subterfugio (dificultad sujeta a la complejidad de la acción a realizar).

Una Efigie dura hasta que el lanzador deja de concentrarse o pensar en ella, o es erosionada por la Banalidad. Una Efigie puede estar fuera de la línea visual del personaje, pero entonces el lanzador no puede crear ningún efecto especial o proporcionarle movimiento o habla.

Una Efigie en presencia de individuos banales empieza a erosionarse (cualquier hada que tenga una puntuación de Banalidad superior a su propio Glamour se considera banal para este propósito). Cada turno que la Efigie está en presencia de una persona banal, se resta un éxito del total obtenido al crearla. En presencia de un miembro de la Gente de Otoño, se deteriora al doble de velocidad. La Efigie se descorpora totalmente cuando la Banalidad erosiona todos sus éxitos: con seis éxitos extendidos en su lanzamiento sólo durará seis asaltos, o menos si el lanzador deja de concentrarse en ella (cualquier acción ajena a concentrarse recibe un +1 a la dificultad). En el asalto séptimo, la Efigie se descorpora. Conforme se erosiona, la copia pierde su “resolución”, y sus imperfecciones se hacen más aparentes. Los múltiples lanzamientos sobre la misma Efigie son acumulativos.

Las Efigies no pueden ser dañadas fácilmente. Una Efigie dañada por efectos quiméricos o de la Fantasía pierde uno de sus éxitos totales pero no sufre males mayores. Una Efigie reducida a cero éxitos de esta manera se descorpora totalmente.

**Sistema:** Cuando se crea una Efigie, el Reino lo determina el sujeto de la copia del lanzador.

El número de éxitos indica la precisión de la copia, así como la cantidad de daño que la Efigie puede infligir en un blanco.

- |          |  |
|----------|--|
| 1 éxito  | Copia mala.  |
| 2 éxitos | Diferencias mayores.   |
| 3 éxitos | Diferencias menores; puede infligir ½ del daño quimérico.  |
| 4 éxitos | Copia casi perfecta; puede infligir daño quimérico.  |
| 5 éxitos | Duplicado exacto; puede infligir daño de Fantasía (sólo si el lanzador especificó inicialmente que la Efigie era de Fantasía). |

**Tipo:** Quimérico o de Fantasía.

### ●●●● Desplazar

El hada puede mover cosas instantáneamente de un lugar a otro. Favorito de los vaciábolos, Desplazar puede sacar algo de la bolsa de la víctima y colocarlo en la del lanzador. El cantrip sólo funciona si el lanzador puede ver el objeto, o lo ha visto durante el último minuto. Una moneda puede ser Desplazada a plena vista, aunque cualquiera que la vea reconocerá el efecto.

**Sistema:** Cuando se lanza este cantrip para Desplazar un objeto hacia otro personaje, el hada usa el Reino adecuado al actual propietario del objeto. Por ejemplo, Iain el pooka se da cuanta de que Anya la



boggan lleva hoy esos cordones tan bonitos en sus zapatillas deportivas, y quiere “tomarlos prestados”. Para Desplazar los cordones, Iain necesitará el Reino de Hada puesto que Anya es un boggan. Si su atención hubiera sido captada por el precioso brazalete en la muñeca de una chica mortal que está trabajando en un quiosco, habría necesitado el Reino de Actor para que Desplazar hubiera funcionado con ella.

Si el objeto está solo, entonces el Reino debe ser el adecuado al objeto que se quiere Desplazar (normalmente Objeto). Así, si la chica mortal se quita después el brazalete tras el que va Iain y lo deja sobre una pila de revistas, Iain necesitará Objeto para que Desplazar funcione.

El número de éxitos determina cómo de bien realiza el Desplazamiento el duende. Para notar la falta del objeto (a menos que se esté cogiendo el objeto a plena vista, en cuyo caso el Desplazar es evidente), el objetivo debe hacer una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 4 + el número de éxitos obtenidos en Desplazar).

Los personajes que poseen la Técnica de Carterista reciben un éxito automático cuando lanzan Desplazar.

**Tipo:** Quimérico o de Fantasía.

#### ●●●●● Sombras Fantasmales

Este cantrip es el verdadero arte de la creación de ilusiones. Mientras que Efigie crea una copia inmóvil, Sombras Fantasmales crea ilusiones originales y les otorga consciencia. La ilusión creada puede ser de cualquier tipo que desee el lanzador y es difícil diferenciarla de la cosa real, a menos que quien la examine posea una consciencia mística o visión feérica. La Sombra Fantasmal sabe intrínsecamente lo que quiere el lanzador y cumple sus deseos; sin embargo, si el lanzador olvida (o se le hace olvidar, con Fuga por ejemplo) la existencia de la Sombra, la ilusión gana esencialmente voluntad propia, la quimera incontrolada actúa a su capricho (un lanzador dormido no la olvida simplemente porque esté durmiendo; su mente inconsciente aún la recuerda).

Una Sombra Fantasmal tiene parámetros exactos con limitaciones únicas. Un coche Fantasmal no necesariamente tiene gasolina, y la Sombra Fantasmal de un soldado puede no aparecer con un arma, aunque el cantrip crea el uniforme del soldado. Un ordenador creado posee software operativo, pero nada más (ninguna hoja de cálculo, procesador de textos o juego).

**Sistema:** El objeto o criatura creada determina la naturaleza del Reino necesario para lanzar este cantrip. Edificios enteros fantasmales (o quiméricos) pueden construirse mediante el uso del Reino de Escena.

El lanzamiento de este cantrip crea en realidad un a quimera maleable. La quimera creada así puede ser animada o inanimada a elección del lanzador. El número de éxitos obtenidos determina cómo de creíble es la ilusión así como su poder. Lanzamientos múltiples son acumulativos del mismo modo que con Efigie. Cada vez que se lanza este cantrip, el lanzador recibe cinco puntos de creación quimérica por éxito obtenido. El lanzador puede construir su quimera usando las reglas de creación de quimeras de la pág. 222 para quimeras animadas o ver la tabla en el Apéndice de quimeras inanimadas.

Una quimera creada por Sombras Fantasmales permanece mientras el lanzador siga proporcionándole Glamour. Debe proporcionarle al menos un punto de Glamour por día o se desvanecerá. Una sombra Fantasmal que ha sido liberada y se convierte en una auténtica quimera empieza a buscar sola su propio Glamour... por cualquier medio necesario.

Las Sombras Fantasmales pueden infligir daño quimérico a cualquiera, incluidos mortales encantados y seres sobrenaturales. Un blanco puede no creérsela con una tirada extendida de Percepción + Sagacidad, dificultad 7. Si el incrédulo consigue más éxitos que el lanzador de la Sombra Fantasmal, ésta se dispersa inmediatamente.

La Banalidad también tiende a erosionar la ilusión de la misma forma que con Efigie, pero la decadencia es más lenta; el número de éxitos total se reduce al ritmo de uno por hora de exposición (las ilusiones patentemente “increíbles”, tales como un pez bailando claqué, suelen erosionarse más deprisa, aunque queda a discreción del Narrador). La Gente de Otoño hace que las Sombras Fantasmales se descorporicen al doble de esta velocidad.

- |          |  |
|----------|--|
| 1 éxito  | Imagen borrosa (5 puntos).   |
| 2 éxitos | Parece real si no se la estudia demasiado detenidamente (10 puntos). |
| 3 éxitos | Todos los detalles excepto los más puntillosos aparecen (15 puntos). |
| 4 éxitos | Sólo tiene las imperfecciones más leves (20 puntos).                 |
| 5 éxitos | Imagen perfecta (25 puntos).   |

**Tipo:** Quimérico (Una Sombra Fantasmal hecha “real” invocando a la Fantasía ha de mantenerse gastando un punto de Fuerza de Voluntad cada turno).



# Primal

La mayoría del poder de un duende emerge de la afinidad elemental entre las almas feéricas y las fuerzas de la naturaleza. En tiempos antiguos, los espíritus de las rocas y árboles susurraban sus secretos a las hadas que vivían en los bosques y arboledas. La mayoría de las hadas perdieron la capacidad de oír los susurros de los bosques durante la Ruptura, recordándolo sólo los Inanimae. Una de las primeras cosas que los Inanimae enseñaron a las hadas tras la Ruptura fue cómo volver a susurrar.

Las Inanimae están durmiendo en su mayoría ahora, y el Arte que enseñan -Primal- se rumorea que es sólo una fracción de la sabiduría que los espíritus de la naturaleza podrían haber impartido. Como señal de gratitud hacia estos seres, los cantrips de Primal reciben el nombre de los espíritus que ayudaron a las hadas a reaprender estas conexiones.

La Estirpe a menudo estereotipa a otras hadas que se especializan en el uso de Primal como tipos de la “sal de la tierra”: sencillos, íntegros y honestos. Esta simplificación a menudo les convierte en blanco de las bromas pooka (“¡Eh, troll! ¿Sabes aquél de la hija del granjero Susurro de Sauce que...?”);).

Los cantrips de Primal no tienen efecto en nada que esté hecho de hierro puro, aunque pueden afectar aleaciones, como el acero.

**Atributo:** Resistencia.

## ● Susurro de Sauce

Este cantrip permite al hada hablar con cualquier cosa, incluso con cosas que normalmente no pueden hablar o entender el lenguaje. Susurro de Sauce proporciona la capacidad de hablar con los libros, rocas, muebles, rocas, plantas, edificios, extraterrestres... cualquier cosa. Sólo hay una limitación a este cantrip: todas las peticiones deben ser dichas en susurros. Usar Susurro de Sauce en lugares tales como un estadio de fútbol en mitad de un partido es inútil.

Además, los objetos no sintientes tienen un intelecto no sintiente; las rocas y árboles pueden estar realmente interesadas en hablar, pero procesan la información de forma diferente. Un roble puede pensar en hace 20 años como “hace un rato”, mientras que una roca puede considerar varios miles de años con un breve espacio de tiempo. Los Narradores deben imbuir a los objetos inanimados personalidades apropiadas con sus naturalezas.

**Sistema:** Los Reinos de Naturaleza y Objeto son los más comúnmente utilizados con este Arte, describiendo el objeto con el que el lanzador está intentando comunicarse.

Los éxitos indican cuántas preguntas pueden hacerse y la claridad de las respuestas del objeto. Los lanzamientos múltiples sobre un objetivo son acumulativos, pero cada lanzamiento sucesivo tiene un +1 a la dificultad.

El Reino describe el objeto con el que el hada se comunica.

- |          |  |
|----------|--|
| 1 éxito  | Respuestas murmuradas, tortuosas. Sólo una pregunta.   |
| 2 éxitos | Respuestas vagas y oscuras. Tres preguntas.  |
| 3 éxitos | Respuestas claras pero extrañas (el objeto piensa según sus patrones, no en términos humanos o feéricos). Dura una escena. |
| 4 éxitos | Respuestas claras y directas, pero muy aburridas. Dura una semana.   |
| 5 éxitos | Respuestas perfectamente claras, lúcidas e interesantes. Dura un mes.  |

**Tipo:** Quimérico.

## ●● Elemento Misterioso

El usuario de este cantrip puede hacer que aparezca uno de los siguientes elementos naturales: fuego, agua, tierra, aire o madera. El cantrip hace que el elemento aparezca en la forma más natural posible: el agua cae en forma de lluvia o emerge como un arroyo; la madera brota del suelo, o a un objeto le “crece” corteza. El elemento puede aparecer en una forma antinatural (como lluvia en un interior), pero no lo hará de forma contraria a la naturaleza o manufacturado. Un hada no puede atrapar de pronto a un oponente dentro de una caja de madera, pero puede hacer que una red de raíces crezca a su alrededor, formando una prisión inusual.

Si simplemente se crean elementos naturales, se usa el Reino de Naturaleza, si se está afectando a un individuo, se han de usar el Reino de Naturaleza y el apropiado (para cualquier ser al que se esté afectando).

**Sistema:** El número de dados determina la cantidad del elemento que aparece. Por cada dos éxitos obtenidos (redondeando hacia arriba), el hada puede crear el efecto de un dado (como es el caso normalmente cuando se conjuran aire y fuego) o proporcionar un Nivel de Salud de protección (como puede ser el caso cuando se conjura piedra o madera).

Por ejemplo, un lanzador que consigue tres éxitos puede hacer que aparezca una prisión de raíces que pueda aguantar dos niveles de daño. Un lanzador que obtiene un éxito podría provocar una llama que causaría un Nivel de Salud de daño. Los múltiples lanzamientos son acumulativos.

El duende puede decidir dónde quiere que aparezca el elemento, pero no puede controlar lo que hace éste a menos que vuelva a lanzar el cantrip. Si hace que llueva fuego del cielo, no puede controlar el camino que seguirá el infierno resultante a menos que vuelva a lanzar el cantrip y consiga al menos tantos éxitos como el tamaño de la llama presente.

La consistencia del elemento queda a discreción del lanzador, pero no puede conjurar nada que no sea un fenómeno que ocurra “normalmente” en la naturaleza.

Los efectos de este cantrip duran un minuto por cada éxito conseguido.

**Tipo:** Quimérico.



### ●●● 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 tremenda cantidad de castigo quimérico.

**Sistema:** Los Reinos de Actor y Hada son los más comúnmente utilizados con este Arte, aunque es posible usar Objeto y hasta Naturaleza en algunos aspectos, como para proteger a un objeto concreto del daño.

Cada éxito proporciona un Nivel de Salud por encima de los ya poseídos por el blanco. Estos niveles de salud extra duran hasta que son destruidos por el daño o eliminados deliberadamente por el portador. Los lanzamientos múltiples no son acumulativos, y cualquier lanzamiento sucesivo de Escudo de Roble anula los éxitos obtenidos por otro anterior.

**Tipo:** Quimérico.

### ●●●● 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, aunque el Narrador puede decidir que afectar ciertos objetos o áreas requiere el gasto de un punto extra de Glamour o Fuerza de Voluntad.

**Sistema:** Casi cualquier Reino puede usarse en conjunción con este Arte. El Reino utilizado lo determina la persona o objeto que va a ser curado o dañado. Si el lanzador utiliza el Reino de Escena para esparcir el daño en un área grande (o diversas personas), el daño total se distribuye equitativamente.

Bálsamo de Brezo cura un Nivel de Salud por éxito. En el caso de objetos no vivos, el Narrador decide cuántos éxitos se necesitan para repararlo.

Con Golpe de Acebo, se causa un Nivel de Salud de daño por cada éxito obtenido. Cuando se usa este Arte en gente, aparecen laceraciones extrañas y desiguales en partes del cuerpo aleatorias. Cuando se

daña un objeto, el Narrador debe determinar los Niveles necesarios para destruirlo.

**Tipo:** Quimérico.

### ●●●●● Forma Antigua

Este cantrip permite al lanzador o a otro objetivo adoptar cualquier otra forma. La nueva forma posee todos los Atributos y desventajas de la misma. Si el hada se transforma en un árbol puede ser más alta y resistente, pero no es capaz de hablar (a menos que lance Susurro de Sauce – pero en cualquier caso ¿Cómo realizará ese Disparate ahora?). Si se convierte en una piedra, bien, esperemos que esté en un lugar pintoresco, porque va a ver montones de cosas durante los siguientes siglos.

Aunque es posible que el hada se transforme adoptando la forma de una bestia mítica, no gana ningún poder mágico con este cambio. Un personaje alterado por Forma Antigua sólo gana cualquier capacidad natural que tenga esta forma, no los poderes sobrenaturales. Por ejemplo, un duende que se transforma para parecer un vampiro tendrá la piel pálida y hasta colmillos, pero no ganará ninguno de los poderes vampíricos (como la regeneración), ni será susceptible a las debilidades vampíricas (como la luz solar). Lo mismo se aplicaría a un hada transformada en dragón; tendrá escamas y garras, pero no podrá escupir fuego.

**Sistema:** A diferencia de muchos cantrips, el Reino usado por este Arte lo determina la forma que el lanzador desea que asuma el blanco.

El periodo de transformación lo determina el número de éxitos. Hay una posibilidad de que el objetivo revierta a su forma original en cualquier momento en que una persona no encantada entre en contacto con él. Tira por la Banalidad de la persona no encantada (dificultad 9); si el número de éxitos de su tirada iguala o excede los éxitos conseguidos por el lanzador de Forma Antigua, el cantrip queda anulado.

1 éxito	Un turno
2 éxitos	Una hora
3 éxitos	Un día
4 éxitos	Tres días
5 éxitos	Una semana





# Soberanía



En los tiempos antiguos, los sidhe usaban Soberanía regularmente para reforzar sus dictados nobiliarios sobre los linajes plebeyos. Unos pocos nobles muy conservadores (e impopulares) siguen adhiriéndose a esta costumbre. El Arte de Soberanía obliga a plebeyos y a nobles de igual o menor rango a obedecer los dictados del lanzador. Así un caballero no podría usar Soberanía con un barón.

Este Arte es el agravio más extendido que los duendes plebeyos tienen contra la nobleza sidhe. Como tal, los nobles sabios usan este Arte con cuidado, o se arriesgan a una revuelta entre sus súbditos. Tradicionalmente, este Arte era celosamente guardado por la nobleza, pero en los tiempos más recientes ha salido a la superficie el uso por parte de plebeyos. Algunos miembros de la Hoja de Beltaine acusan a la Casa Fiona, pero la razón más probable es el auge de la nobleza no sidhe.

En cualquier momento en que este cantrip se use para afectar a un hada de rango equivalente (los plebeyos se consideran todos de rango equivalente), el objetivo puede hacer una tirada opuesta de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para resistirse a los efectos del cantrip. Cada éxito reduce los éxitos del lanzador en uno. Cualquier personaje puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para que se le permita una tirada similar, pero con una dificultad de 7.

**Atributo:** Carisma.

## ● Protocolo

Este cantrip permite a los nobles realizar sus asuntos y funciones cortesanas sin verse perpetuamente interrumpidos por infantiles ruidosos o plebeyos. Protocolo asegura que todos los afectados actúen como requiere la etiqueta nobiliaria, aunque se necesita una tirada para determinar si el objetivo (s) se puede imaginar lo que dictan los procedimientos (ver el recuadro). Cuando se lanza este cantrip, nadie puede hablar fuera de su turno, y el combate y las payasadas repentinas están fuera de toda cuestión. Los duelos entre personas de igual rango para resolver disputas son aceptables, si el noble reinante lo permite.

**Sistema:** El Reino describe los objetivos afectados. Obviamente, ciertos Reinos (como Objeto) son inútiles con Protocolo.

El número de éxitos determina lo difícil que resulta romper el cantrip de Protocolo haciendo una tirada opuesta de Fuerza de Voluntad, como se describe antes. Un fracaso cuando se resiste este cantrip significa que el objetivo se humilla ante el noble gobernante doblegándose y arrastrándose hasta que acaba el cantrip. El cantrip permanece efectivo hasta el amanecer, el ocaso o cuando el noble proclama “¡Se pospone la Corte!”: lo que ocurra antes.

Los lanzamientos múltiples de este cantrip no son acumulativos. Dos nobles que intenten lanzar el cantrip al mismo tiempo estarán cometiendo una ruptura

de etiqueta hacia el noble mayor (por supuesto, el Protocolo del noble de menor rango falla).

**Tipo:** Fantasía.

## ●● Dictum

Este cantrip refuerza el poder de la autoridad y las órdenes sobre los plebeyos e inferiores. El objetivo simplemente es incapaz de desobedecer las peticiones del lanzador, aunque el blanco es consciente de cuando se usa Dictum sobre él (aunque no esté familiarizado con el Arte).

Un objetivo bajo el yugo de Dictum intenta cumplir las peticiones fielmente tanto en la letra como en el espíritu, a menos que de algún modo le sitúen en peligro inmediato. No se puede pedir a un objetivo que ataque a un hombre lobo, pero sí que proteja la entrada contra los hombres lobo, dado que la orden no le sitúa en peligro inmediato.

Este cantrip, más que ningún otro de Soberanía, es el mayor punto de discusión entre nobles y plebeyos. Los linajes plebeyos parecen sentirse menos ofendidos con un usuario de Grandeza (ver más abajo) que con uno de Dictum. Después de todo, la mayoría de la Estirpe respeta y siente una cierta reverencia por la nobleza, pero no aprecian el ser forzados a doblegarse y humillarse ante cada capricho noble.

**Sistema:** El Reino determina los objetivos afectados por el cantrip. El número de éxitos denota lo difícil que es resistirse al cantrip con una tirada opuesta de Fuerza de Voluntad, como se describe más arriba. Dura una hora exacta. Los lanzamientos múltiples son acumulativos (los sucesivos lanzamientos van sumando +1 a la dificultad cada vez).

**Tipo:** Quimérico o de Fantasía.

## ●●● Grandeza

Grandeza imprime sobre otros ese elemento de la majestuosidad de Arcadia que lleva consigo cada noble sidhe. Es el componente de la pose noble y el refinamiento que las últimas normas mortales intentaron imitar (y fracasaron) con sus coronaciones divinas y pomposas. Cualquiera que ve a un lanzador de Grandeza se siente sobrecogido reverencialmente; no puede realizar ninguna acción (violenta o de otro tipo) en presencia del noble (incluso aunque éste le ataque). Para un lanzador de Grandeza no es posible regir la corte, pues la mayoría de los asistentes serían incapaces de hablar.

Las hadas con Legados románticos suelen enamorarse de los lanzadores de Grandeza; esta puede ser la razón por la que raramente se usa en público (aunque el Rey Supremo David parece tener un increíble número de admiradoras...).

**Sistema:** Cuando se lanza Grandeza, el Reino lo determina el sujeto(s) del cantrip. El Reino de Escena puede añadirse para afectar a múltiples objetivos.

Si alguien desea resistirse, puede intentar una tirada opuesta de Fuerza de Voluntad (la dificultad es el



número de éxitos obtenidos por el lanzador). Dura una escena. Los lanzamientos múltiples son acumulativos (los sucesivos lanzamientos tienen un +1 a la dificultad cada vez).

**Tipo:** Quimérico.

### ●●●● Protección Entretejida

El uso de este cantrip impide que una puerta o entrada sea traspasada por ciertas personas u objetos inanimados. Alternativamente, el lanzador puede usar Protección Entretejida para asegurarse de que nadie coge o usa un objeto (si se usa el cantrip de esa forma, el lanzador también debe poseer el Reino que representa al objeto).

Un hada puede usarlo para imponer un escrutinio selectivo que permita pasar a ciertas personas (aunque debe conocerse el Nombre Verdadero de la persona y pronunciarse en voz alta en el momento del lanzamiento), como una cueva Protegida que sólo permita entrar a los miembros de una sociedad. También puede crear una contraseña desactivadora que temporalmente anula la Protección; “¡Ábrete Sésamo!” y “¡Abre la puerta a quienquiera que sea!” son dos ejemplos famosos de esto.

Protección Entretejida también puede usarse como un “cantrip cerradura” o una cerradura contra destejidos no deseados. Ningún destejido es posible contra un cantrip a menos que se deshaga primero Protección Entretejida. Para que esto ocurra, el destejedor debe saber de la existencia de la Protección y dirigir su destejido contra ella. Una vez anulada la Protección, los demás hechizos se pueden realizar normalmente.

**Sistema:** El Reino lo determina quién o qué no puede pasar a través de la Protección entretejida. Si se lanza sobre un objeto concreto en vez de sobre una entrada, ha de usarse el Reino adecuado para el objeto. Para protección contra cantrips, debe usarse Portador de Glamour (el nivel quinto de Hada).

Un solo en la Protección Entretejida impide que el sujeto del cantrip traspase la entrada especificada o use el objeto deseado. La única forma de sortear este cantrip es lanzar un Destejido, o el cantrip de Viaje Portal de Paso. En cualquier caso, el que intente traspasarla ha de obtener más éxitos que el lanzamiento original de la Protección Entretejida. De otro modo, sólo el paso del tiempo (muchos años) o la Banalidad excesiva pueden anular este cantrip. En presencia de gente fuertemente banal (aquellos con más Banalidad que Glamour), una Protección Entretejida pierde un éxito por día. Una vez los éxitos quedan reducidos a cero, la Protección queda destruida. En presencia de la Gente de Otoño, este deterioro tiene lugar al ritmo de un éxito por hora.

Lanzamientos múltiples de este cantrip son acumulativos, pero el lanzador sólo puede acumular un máximo de cinco éxitos en cualquier Protección Entretejida.

**Nota:** Sí, puedes lanzar una Protección Entretejida en la boca de alguien, pero necesitas conseguir más éxitos (no acumulativos) que la Fuerza de Voluntad del objetivo (y el blanco puede gastar Fuerza de Voluntad para superar automáticamente el uso repugnante de este cantrip).

**Tipo:** Fantasía.





### ●●●●● Geas (o Prohibición)

Al usar este cantrip, el poder del Glamour se emplea para dirigir a una persona hacia una tarea o búsqueda. La búsqueda debe ser cumplida al pie de la letra, o el objetivo sufrirá algún tipo de maldición (diseñada en el momento del lanzamiento). El blanco no tiene por qué saber lo que ocurrirá si no consigue completar el Geas, pero la ansiedad por saberlo puede ser peor que el castigo.

El otro uso de este cantrip, llamado Prohibición, prohíbe a un objetivo hacer algo o realizar una actividad concreta. El uso más común de este cantrip es la Prohibición de exilio, que obliga a un objetivo a abandonar un área específica y a no volver nunca (o sufrir el efecto de la maldición). Una Prohibición también puede impedir una actividad concreta, como fumar, matar a otra hada, etc.

Ciertas búsquedas y juramentos renunciados son Geas de este tipo, y no necesitan de un lanzador para iniciarse (la voluntad y deseo del que jura inician el cantrip por sí mismas). Ver “Juramentos” en el Capítulo Siete para más detalle sobre esta forma de Geas. Para cualquier otro tipo de juramento no especificado en esta sección, asume que se gana un punto de Glamour temporal tras la consecución de la búsqueda. El Narrador debe determinar cualesquiera efectos detrimentales por no conseguir completar la tarea o romper un juramento. El mínimo debería ser la suma de un punto permanente de Banalidad.

Un Geas o Prohibición que sea imposible (p.ej.: se ordena a un mortal que no respire) fallará inmediatamente. Las Geas o Prohibiciones que ordenan al objetivo que se dé muerte a sí mismo son igualmente estériles, pero un Geas o Prohibición pueden lanzarse de forma que seguramente implicarán la muerte del blanco (p.ej.: un objetivo no puede ser obligado a apuñalarse a sí mismo, pero puede obligársele a realizar una búsqueda en la que debe matar a un enemigo “inmatable”).

**Sistema:** El objetivo del cantrip determina el Reino necesario para lanzarlo. El Reino de Escena puede usarse para afectar a múltiples objetivos. A diferencia de otros cantrips, el hada sólo necesita del Reino que afecta al objetivo para lanzar un Geas o Prohibición. El Reino de Objeto no es necesario normalmente a menos que el Narrador crea que lo es. Como es usual, Escena es necesario para afectar a múltiples objetivos.

El blanco debe completar la Geas o Prohibición al pie de la letra o sufrir las consecuencias, determinadas por el número de éxitos. El objetivo puede (inmediatamente) intentar resistirse al cantrip gastando un punto permanente de Fuerza de Voluntad y teniendo

éxito en una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 4 + los éxitos del lanzador). Este intento ha de hacerse inmediatamente después del lanzamiento del cantrip. Sólo se necesita un éxito para resistir sus efectos. Un Geas o Prohibición es inmune a los efectos de destejer.

El lanzador debe dividir sus éxitos totales entre la búsqueda y la maldición (ver abajo). No puede acumular múltiples lanzamientos de este cantrip para aumentar los efectos, aunque un único personaje puede ser afectado por diversas Geas y Prohibiciones. Si gasta un punto extra de Glamour, puede diseñar el curso para que afecte gradualmente al objetivo (aumentando la gravedad) durante el transcurso de la búsqueda. Por ejemplo, un lanzador puede enviar a un objetivo en una búsqueda para encontrar el amor verdadero; cuanto más tarde más lo debilitarán y acentuarán los estragos de la enfermedad.

Un Geas puede ser a largo plazo (“Combatir la injusticia dondequiera que la encuentres.”) o a corto plazo (“Nadie puede moverse hasta que acabe de cantar mi balada”). El alcance y poder de la Geas (y la maldición) sólo está limitado por el número de éxitos obtenidos en su lanzamiento:

#### Éxitos Geas / Prohibiciones

- 1 Una Geas o Prohibición sencilla (llévame al aeropuerto, deja de rascarte la nariz).
- 2 Una Geas o Prohibición moderada (recupera un objeto conocido que tiene unos pocos guardianes; exilio de un lugar rara vez visitado).
- 3 Una Geas o Prohibición difícil (encuentra a una desconocida; abandona cualquier actividad importante para ti).
- 4 Una Geas o Prohibición casi imposible (encuentra un político honesto; exilio de un área en la que has vivido toda tu vida).
- 5 Una Geas o Prohibición legendaria (trae de vuelta el “Siege Perilous” de Arcadia; nunca visites al amor con el que has pronunciado el Juramento de los Corazones Sinceros).

#### Éxitos Maldiciones

- 1 Maldición leve (erupción o picor).
- 2 Maldición moderada (achaque físico menor o enfermedad no debilitante, como un constipado).
- 3 Maldición mayor (enfermedad debilitante).
- 4 Maldición catastrófica (pérdida de seres queridos, todas las posesiones, etc.).
- 5 Maldición mortal (muerte, o peor).

**Tipo:** Quimérico.





# Tejer Cielos



Desde el comienzo de los tiempos, la humanidad ha hecho ofrendas a los dioses antes de un viaje acuático de cualquier clase. Los Changeling que conocen el Tejer Cielos lo protegen bien, ellos entienden el poder de este potente Arte. Los Maestros del Tejer Cielos pueden controlar las tormentas que azotan los mares en un gran frenesí, y a través de esto, las vidas de quienquiera que pueda estar viajando. (Se anota que ninguna de estas artes tiene mucho efecto bajo el agua).

**Atributo:** Resistencia.

## ● Trueno

El cantrip produce truenos y relámpagos junto a un dramático gesto, como levantar una espada o tridente o entrar en un cuarto. Éste es el más usado para atemorizar un oponente, o alejar naves de ciertas áreas.

**Sistema:** El trueno en sí es inofensivo, aunque una persona imprudente podría aturdirse temporalmente o podría ensordecerse (a discreción del Narrador).

El Reino decreta como se genera el trueno; por ejemplo, Actor o Hada indican que el trueno sonará cuando el objetivo actúe, mientras Naturaleza u Objeto descargarían el trueno cuando el objeto sea levantado.

El número de éxitos determinan que tan lejos los truenos llegarán a ser oídos.

1 éxito	Media milla
2 éxitos	Una milla
3 éxitos	Tres millas
4 éxitos	Cinco millas
5 éxitos	Diez millas

**Tipo:** Fantasía (o Quimérico).

## ●● Vientos de Compás

El Changeling puede crear un fuerte viento y puede dirigirlo a un objeto dado. La duración de éste viento se mantiene con la concentración del Changeling en el objeto. Su fuerza es variable, pero puede ser suficiente como para empujar una nave o derribar a un hombre crecido.

**Sistema:** El Reino determina el objetivo del cantrip, y el número de éxitos determinan la fuerza del viento. Los Tritones deben permanecer en la superficie por lo menos para concentrarse en mantener el viento.

El número de éxitos determina la fuerza del viento.

1 éxito	10 millas por hora
2 éxitos	20 millas por hora
3 éxitos	40 millas por hora
4 éxitos	50 millas por hora
5 éxitos	80 millas por hora

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.

## ●●● Cielo Oscuro

El Changeling puede oscurecer el cielo con nubes de tormenta y puede crear una niebla que cubre un objetivo específico. La niebla trabaja de ambas maneras; aquéllos que son cubiertos con la niebla no tienen vista alguna del tiempo tan fácil como los que están por fuera. El efecto puede ser desastroso para un avión, así como potencialmente peligroso para un individuo.

**Sistema:** El Reino determina quién o que puede cubrirse.

1 éxito	Brumoso; cuarenta pies de visibilidad
2 éxitos	Nublado; veinte pies de visibilidad
3 éxitos	40 millas por hora Oscuro; diez pies de visibilidad
4 éxitos	Espeso; cinco pies de visibilidad
5 éxitos	La sopa del Guisante; quizá su mano delante de su cara

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.

## ●●●● Crear Tormenta

Quien usa este cantrip puede convocar las nubes ellos en forma de una terrible tormenta.

Esta tormenta descarga su furia implacablemente sobre el objetivo hasta que el Changeling deje de concentrarse – sin embargo, a veces las tormentas pueden enfurecerse fuera de control y pueden empezar a destruir todo al azar. A menudo, la tormenta tiene apariencia humana, como una cara humana burlona o un hombre viejo enfadado (éstos son normalmente más comunes en los lanzamientos quiméricos).

**Sistema:** El Reino determina el objetivo del cantrip; por ejemplo, Objeto puede invocar una tormenta en un vaso. Naturalmente, el Reino más común usado con éste arte es Escena.

En el momento de lanzar, el Narrador debe jugar en secreto la Fuerza de voluntad del carácter (dificultad 7) para determinar el nivel de control del Changeling sobre la tormenta. Si tiene éxito, la tormenta se dispersa o cesa cuando el Changeling se concentre. Si falla, la tormenta puede demorar un tiempo, o centellear prematuramente. Un fracaso, naturalmente significa que la Tormenta será incontrolable, y probablemente devastará las cosas en las que el Changeling permanecería seguro.

El número de éxitos determina la fuerza de la tormenta.

1 éxito	Llovizna
2 éxitos	Ducha
3 éxitos	Tormenta
4 éxitos	Tempestad
5 éxitos	Tornado

**Tipo:** Fantasía o Quimérico.

## ●●●●● Llamar al Relámpago

Este devastador cantrip guarda un lugar de temor en los corazones de todo Kithain, en realidad, el Changeling usa su cuerpo para canalizar una saeta desde un cielo sin nubes y freír a su víctima. Es usado sólo en momentos de extrema urgencia, éste cantrip hace una cantidad profana de daño al objetivo.

**Sistema:** El Reino determina el blanco.

La saeta de relámpago hace cinco dados de daño a su objetivo, más un dado extra por cada éxito. El daño es considerado agravado a menos que el golpe del relámpago sea quimérico en su naturaleza.

**Tipo:** Fantasía o Quimérico.





# Tejer Sueños



Tejer sueños es fundamental para cualquier changeling que desee explorar el Ensueño. Este Arte permite a las hadas tanto el entendimiento como poseer poder sobre el Ensueño. Aunque los sidhe son particularmente expertos en esta área, muchos plebeyos lo dominan con considerable facilidad.

**Atributo:** Astucia.

## • Encontrar la Senda de Plata

Es cierto que los pasos son estables, pero el Ensueño se encuentra en una continua fluctuación. Entre los Firchlis y el denso crecimiento de los Reinos Míticos, mantener el paso a la vista se convierte a veces en una tarea mucho más complicada de lo que podría esperarse. Por ende, algunas quimeras adoptan el aspecto de la Senda, para alejar a los despistados de la Senda real y dejarlos desprotegidos en el Ensueño. Este cantrip es muy útil para aprender a diferenciar los pasos verdaderos de los que no lo son, en ocasiones, incluso puede ayudar a localizar la Senda de Plata cuando uno se ha extraviado.

Aunque es práctico para encontrarla, el cantrip no es capaz de señalar el punto exacto en donde se encuentra el paso. Los Firchlis impiden ver más allá de la visión normal de un changeling.

Los espejismos creados por las quimeras pueden llegar a alcanzar una complejidad increíble. Si son confrontados por la ilusión, las hadas que empleen este cantrip deberán de hacer una tirada de Percepción + Alerta contra una dificultad equivalente al Glamour de la ilusión, para poder determinar donde yace el verdadero paso.

**Sistema:** En la mayoría de los casos, El Reino Hada 5 (Portador de Glamour) se utiliza en los intentos por hallar la Senda de Plata, aunque algunos changelings muy creativos gustan de emplearlo para encontrar ciertos Reinos también.

El número de éxitos determina el alcance del cantrip, sin importar qué Reino se esté utilizando.

- 1 éxito Puede detectar un objetivo a unos pocos metros
- 2 éxitos Puede detectar un objetivo en un radio de más de treinta metros
- 3 éxitos Puede detectar un objetivo en un radio de casi cien metros
- 4 éxitos Puede detectar un objetivo en un radio de trescientos metros
- 5 éxitos Puede detectar un objetivo en un radio de casi dos kilómetros

## •• La Danza Alegre

Este cantrip es una poderosa fuerza dentro de los Reinos Míticos. El Ensueño se haya en constante cambio y los Firchlis son la fuente clave de esta mutación. Las hadas capacitadas podrán, con concentración y preparación, influir sobre los cambios de los Firchlis. Este cantrip es una apuesta arriesgada, pues un fracaso conlleva el desastre.

**Sistema:** El Reino Hada 5 (Portador de Glamour) se utiliza casi siempre para elaborar este cantrip.

El número de éxitos determina el alcance y duración del cantrip, independientemente del Reino que se esté utilizando.

- 1 éxito Puedes influir los Firchlis en tu entorno inmediato, esto es, a unos pocos centímetros, durante un turno. Sólo se permiten alteraciones mínimas (pueden minimizar o aumentar la intensidad de un aspecto del recién modificado entorno).
- 2 éxitos Puedes influir sobre ellos mientras los tengas a la vista, también durante un turno (podrás minimizar o aumentar la intensidad de dos aspectos del entorno recién modificado).
- 3 éxitos Puedes influir sobre los Firchlis a casi dos kilómetros durante una escena (podrás minimizar o aumentar la intensidad de tres aspectos).
- 4 éxitos Podrás alterar el tipo de Reino Onírico que queda cuando los Firchlis hayan terminado de hacer sus cambios. (Podrás modificar los estados de ánimo de las quimeras o dictar el tiempo que aparezca junto con los Firchlis).
- 5 éxitos Puedes cambiar radicalmente el nuevo Reino Onírico hasta la llegada del próximo Firchlis. (Si quieres, puedes hacer aparecer un Reino normal o de Pesadilla, un paisaje o una especie concreta de quimera. Date cuenta, sin embargo, que las quimeras son criaturas independientes y que para hacerlas partícipes de tus sorprendentes capacidades, tendrás que pedirles permiso).

## ••• Anclar

Con este cantrip, el changeling será capaz de solidificar” el Ensueño hasta un cierto nivel, lo que le permitirá establecer establecer una fortaleza permanente en el Reino Mítico. La cantidad de éxitos determina cómo de estable es esta ubicación, y por ende, cuán fuertemente está vinculada al paso local. Como el changeling debe asegurarse de anclar la nueva fortaleza a la Senda Brillante, se le garantizará un grado de protección contra las quimeras y los Thallain. La “fortaleza” puede adoptar la forma que el duende desee, por supuesto, teniendo en cuenta que éste sepa como cincar la Materia Onírica.

**Sistema:** Pese a que la mayoría de los artículos anclados al Ensueño están fabricados de materiales oníricos, será la naturaleza del objeto la que determine que Reino será necesario. Si por ejemplo se deseara anclar una señal, podría utilizarse el Reino Objeto para lograrlo.

El número de éxitos determina el tamaño de la fortaleza, su fuerza y proximidad al paso al que está anclada.



- 1 éxito Una barrera del tamaño de un armario que proporciona una protección nimia (añade +1 a la dificultad de las fuerzas atacantes); debe de estar en contacto con un paso
- 2 éxitos La barrera es del tamaño de un apartamento, las fuerzas opositoras se enfrentan contra una dificultad añadida de +2; la fortaleza deberá estar a unos cuatro metros del paso
- 3 éxitos Es una barrera del tamaño de una casa de campo, los enemigos sumarán +2 a su dificultad en todas las tiradas de ataque; deberá estar en un radio de hasta cuatro metros del paso
- 4 éxitos La barrera alcanza el tamaño de una mansión, las fuerzas opositoras suman +3 a la dificultad; la fortaleza ha de estar en un perímetro de unos treinta metros del paso
- 5 éxitos La barrera es del tamaño de un castillo, las fuerzas contrarias añaden +3 a la dificultad; la ubicación debe estar a un máximo de unos noventa y un metros del paso

### ●●●● Cabalgar Sueños

Este cantrip otorga al objetivo la capacidad de volar. El blanco tiene pleno control sobre hacia dónde quiere volar, y durante cuánto tiempo (sujeto a los límites del cantrip). Los lanzamientos múltiples no son acumulativos, y otro cantrip de Corredor del Viento no puede funcionar mientras el primero mantenga sus efectos. Si el blanco se olvida de la duración del cantrip cuando está en el aire, tiene un largo rato para lamentar su error mientras cae hacia tierra.

**Sistema:** Un nivel apropiado del Reino Actor debe ser empleado siempre al lanzar este cantrip.

El número de éxitos determina el alcance y la influencia.

- 1 éxito Puede modificar un objeto de manera sutil, como intensificando ciertas emociones o suavizando texturas
- 2 éxitos Puede mantener animadas conversaciones con las quimeras del sueño y participar

- 3 éxitos verbalmente
- 3 éxitos Puede tocar e interactuar con el sueño, lo que le permite cierto grado de manipulación
- 4 éxitos Puede sustraer aspectos del sueño o alterarlo de forma radical
- 5 éxitos Puede darle una nueva forma al sueño, con el riesgo presente de las consecuencias que esa acción pueda provocar

### ●●●●● Entretejer Sueños

Entretejer Sueños es un cantrip muy poderoso que capacita al hada para crear una estructura quimérica o entidad a partir de la Materia Onírica. El cantrip lo ayuda a construir un hogar quimérico, un bosque o incluso una quimera que se adapte a sus necesidades. A pesar del poder del cantrip, muy pocos lo emplean a menos que sea estrictamente necesario, ya que a las quimeras les tiende a ser muy sencillo deshacerse de la potestad que sus creadores ejercen sobre ella y establecerse independientemente en el Ensueño. Cada uso de este cantrip obliga al gasto de dos puntos de Glamour, pero este material es fácil de recuperar, puesto que Entretejer Sueños funciona sólo dentro de los Reinos Míticos. El Reino de este cantrip determina el tamaño máximo que pueda alcanzar la creación quimérica.

**Sistema:** La naturaleza del objeto que va a ser creado indicará que Reino es necesario: para crear un árbol, el Reino Naturaleza sería apropiado, mientras que crear un traje requeriría el empleo del Reino Objeto.

- 1 éxito La fuerza de un niño mortal de diez años, un aparato desvencijado y que se tambalea
- 2 éxitos La fuerza de un adulto mortal, un remolque bien asentado
- 3 éxitos La fuerza de un caballo pequeño, una casa bien construida
- 4 éxitos La fuerza de un percherón; una bóveda férrea
- 5 éxitos La fuerza de una manada de percherones; el Fuerte Knox





# Viaje



Viaje es el Arte del transporte eficiente. Desarrollada originalmente por exploradores y mensajeros, este Arte también ha encontrado uso entre los círculos nobiliarios como forma de espionaje, dado que sus poderes a alto nivel permiten trasladarse a lugares aparentemente imposibles. Por esta razón, el usar abiertamente los niveles superiores de Viaje es vigilado cuidadosamente por algunos nobles (y prohibido por otros). En los niveles inferiores, el arte se considera más una herramienta útil que un arma peligrosa. En general, los plebeyos, los criados de los nobles y los eshu son los más propensos a poseer Viaje.

**Atributo:** Astucia.

## • Saltar a la Pata Coja

¡Atravesar los pasos con un salto! Con este cantrip, el hada puede hacer que ella misma u otros realicen saltos imposibles (aparentemente), hacia arriba o hacia abajo. Este cantrip está limitado por el espacio disponible (no puede estampar a un enemigo contra el suelo como haría Truco).

**Sistema:** El Reino lo determina el objeto imbuido con la capacidad de saltar. Se puede hacer que un objeto imbuido con esta capacidad salte igual que la gente, aunque el lanzador debe desear que lo haga. Cualquiera en contacto físico con el objeto puede impedir que lo haga haciendo una tirada opuesta de Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Cada éxito reduce los del lanzador en uno. Una tirada fallida de Fuerza de Voluntad generalmente significa que el objeto escapa libre de las garras del grupo que se resistía y salta por el aire. En caso de que este cantrip sea lanzado sobre las ropas de una persona, las ropas generalmente se liberarán (a menos que sean de una manufactura especialmente resistente). Esta tirada opuesta no puede usarse para detener a una persona afectada por Saltar a la Pata Coja. Finalmente, el Reino de Escena no puede usarse para hacer que un edificio salte.

Si el Reino de Escena se usa para permitir que varias personas salten, los éxitos han de dividirse entre los objetivos.

Por ejemplo, Jimble el pooka lanza un cantrip de Saltar a la Pata Coja sobre los calzoncillos de un redcap que no sospecha nada (esperando poner al redcap en cuestión en un serio apuro). Obviamente, no queriendo ser lanzado por los aires por sus calzoncillos, el redcap hace su tirada de Fuerza de Voluntad. Sus cuatro éxitos cancelan los cuatro originales de Jimble. Jimble va a necesitar un cantrip de Saltar a la Pata Coja para él mismo en unos instantes...

El número de éxitos determina hasta dónde puede saltar el lanzador.

1 éxito	2 metros	hacia	arriba;	5 metros
	horizontalmente			
2 éxitos	1 planta	hacia	arriba;	10 metros
	horizontalmente			
3 éxitos	2 plantas	hacia	arriba;	20 metros
	horizontalmente			

4 éxitos 5 plantas hacia arriba; 50 metros horizontalmente

5 éxitos 10 plantas hacia arriba; 100 metros horizontalmente

**Tipo:** Fantasía.

## •• Mercurio

¡Más rápido que un fénix! Este cantrip permite al hada o a un sujeto a su elección moverse increíblemente rápido durante unos instantes. Los demás ven al objetivo de Mercurio como una mancha borrosa.

**Sistema:** El sujeto determina el Reino de este cantrip. Cada éxito permite al duende realizar una acción adicional en su siguiente turno. Si se usa el Reino de Escena para permitir afectar a múltiples personas los éxitos han de dividirse entre los blancos.

**Tipo:** Fantasía.

## ••• Portal de Paso

Portal de Paso crea una abertura a través de cualquier barrera, de hasta 3 metros de grueso. Este portal aparece generalmente como una puerta normal (2 x 1 m), aunque puede ser menor, dependiendo del tamaño de la barrera. El portal atravesará cualquier barrera, sin importar el grosor. Puede definirse como barrera una pared, valla o puerta cerrada. Una montaña, obviamente, no puede ser atravesada dado que excede la limitación de grosor, aunque un muro de piedra de 2,5 metros de grosor sí.

**Sistema:** Cuando se lanza un cantrip de Portal de Paso, la sustancia en la que se crea el portal es la que determina el Reino a utilizar. En la mayoría de los casos requerirá el Reino de Naturaleza, aunque Narradores generosos pueden permitir el Reino de Escena como sustituto (si es adecuado). Si el personaje está intentando hacer una abertura en un coche cerrado o un barco, el Reino de Objeto puede resultar adecuado.

Un portal dura un turno por cada éxito obtenido.

**Tipo:** Fantasía.

## •••• Corredor del Viento

Este cantrip otorga al objetivo la capacidad de volar. El blanco tiene pleno control sobre hacia dónde quiere volar, y durante cuánto tiempo (sujeto a los límites del cantrip). Los lanzamientos múltiples no son acumulativos, y otro cantrip de Corredor del Viento no puede funcionar mientras el primero mantenga sus efectos. Si el blanco se olvida de la duración del cantrip cuando está en el aire, tiene un largo rato para lamentar su error mientras cae hacia tierra.

**Sistema:** El Reino lo determina el objetivo del cantrip (casi siempre Actor o Hada). Este cantrip puede hacer que un objeto vuele, pero sigue sujeto a las limitaciones de Saltar a la Pata Coja (ver más arriba). Cualquier individuo que esté en contacto físico con el objeto puede intentar detener el vuelo haciendo una tirada opuesta de Fuerza de Voluntad (dificultad 6). Esta tirada



opuesta no puede hacerse para detener a una persona afectada por Corredor del Viento. Si el Reino de Escena se usa para permitir a varios seres volar, el lanzador ha de dividir los éxitos totales entre los objetivos.

El número de éxitos + 1 dado determina cuántos turnos puede permanecer el objetivo en el aire.

**Tipo:** Fantasía.

### ●●●●● Parpadeo

Este es el cantrip temido por la nobleza por su capacidad para permitir que cualquiera vaya a cualquier lugar. Con Parpadeo, el hada puede desaparecer y reaparecer en cualquier lugar de la creación que desee. El lanzador debe conocer, ver (o espiar) o poseer una parte del objetivo y del destino. Si no puede cumplir esta limitación, hay una posibilidad de que el cantrip funcione aleatoriamente (¡El Narrador puede divertirse tanto como desee mientras piensa un lugar realmente creativo al que enviar al personaje!).

Este cantrip no funciona normalmente cuando se intenta cruzar el Ensueño. Los pocos duendes lo suficientemente locos como para intentar llegar a Arcadia se han perdido todos.

**Sistema:** La naturaleza de la persona u objeto afectado por el cantrip determina el Reino. Si el Reino de Escena se usa para afectar con Parpadeo a varias personas, los éxitos han de dividirse entre los objetivos.

El número de éxitos determina cómo de rápido llega el hada del punto A al punto B. El Narrador puede ajustar esta tabla como crea que se adapta mejor a su crónica.

1 éxito	El Viaje dura una hora (o más)
2 éxitos	El Viaje dura unos cinco minutos
3 éxitos	El Viaje dura un minuto
4 éxitos	El Viaje dura unos 10 segundos
5 éxitos	El Viaje es instantáneo

**Tipo:** Fantasía.







# Vínculo Espiritual



Vínculo Espiritual es el Arte de la comunicación con los espíritus que habitan en el Mundo Inferior y el Superior. Sólo está disponible para personajes Nunnehi o para aquellos changeling que se les estime dignos de enseñarles el Arte. Los Nunnehi sólo enseñan Vínculo Espiritual a un no-Nunnehi si ese changeling ha sido adoptado por una Nación Nunnehi.

**Atributo:** Percepción.

## • Visión Global

Este cantrip te permite percibir criaturas, objetos y lugares en los Mundos Inferior, Medio y Superior. Cuando se usa en conexión con los Reinos de Objeto o Escena, te permite mirar a un objeto o área en los mundos espirituales a gran distancia. Los lugares en el Mundo Medio sólo pueden ser apreciados cuando estás físicamente presente. Debes estar familiarizado con el blanco o poseer algo que te una a él, como un trozo u objeto perteneciente al blanco, su nombre espiritual (o el Verdadero) o un símbolo asociado.

Visión Global no te permite percepciones sensoriales del Mundo Medio como aquéllas que se pueden sentir mediante el cantrip Espía de Adivinación, pero sí hace que el Nunnehi perciba el verdadero espíritu de un objeto, persona o lugar. Así, usando Visión Global podrías decir si un objeto tiene una maldición asociada a él o si una persona es realmente una criatura sobrenatural, como por ejemplo un vampiro.

También puede revelar la posesión del blanco por espíritus así como la cantidad inherente de Medicina o poder espiritual que existe en un lugar.

**Sistema:** El Reino define el blanco o área que puede ser observado, teniendo en cuenta que la distancia no es un factor determinante para la Visión Global. Actor se sigue utilizando para sentir cualquier persona (incluyendo Pródigos) o espíritu tanto del Mundo Inferior como Superior, mientras que Hada se aplica a otros Nunnehi, changeling y Gallain. Escena se utiliza para sentir lugares en cualquiera de los tres mundos. El número de éxitos determina cuánta información puede facilitar el uso del cantrip.

1 éxito Obtienes una vaga percepción del blanco, generalmente una visión momentánea. Ningún otro sentido se ve envuelto en esa percepción. Cuando se utiliza para echar un vistazo sobre alguien o algo del Mundo Medio, existe sólo una sensación de que pasa algo “raro” con el blanco del cantrip.

2 éxitos Consigues una imagen del blanco ligeramente distorsionada aunque más detallada. Los colores se ven enmudecidos y artificiales, los sonidos amortiguados y poco claros y no tienes ningún control sobre el ángulo de visión que permanece estático. Los efectos duran unos cinco minutos. Cuando se usa para ver a un blanco en el Mundo Medio, este grado de éxito te da una pista acerca de la verdadera naturaleza del blanco (por ejemplo,

3 éxitos

“una sombra oscura cuelga sobre tu tío, como una maldición...”)

Tu Visión es muy clara. Los colores son vívidos y reales, pero los sonidos siguen siendo fácilmente malinterpretados, particularmente en el caso de conversaciones en voz alta. El efecto dura una escena completa y puede percibirse claramente si existe algún peligro para el lanzador del cantrip por parte del blanco así como otras fuertes emociones asociadas con él. Cuando se usa en un blanco en el Mundo Medio, tres éxitos permiten una evaluación definitiva (aunque no siempre específica) acerca del blanco. Por ejemplo, puedes “ver” claramente que Tío Oso Enojado se encuentra bajo una maldición que le provoca mala suerte, o que el extraño misterioso es en realidad un vampiro; pero no puedes decir quién le ha puesto esa maldición, cuán poderosa es o si el vampiro es fuerte o débil.

4 éxitos

Recibes una imagen completa, clara y con todos los sentidos acerca de tu blanco. Los sonidos normales y las conversaciones son fáciles de interpretar y la duración es de un día y una noche completos, a menos que decidas terminar prematuramente. Puedes sentir el potencial así como el peligro real que posee el blanco, y puedes alterar tu ángulo de visión de manera limitada, pero no puedes seguir a tu blanco si sale del alcance de tu visión. Cuando está enfocado sobre un blanco en el Mundo Medio, este nivel de éxito revela información específica acerca de la persona, objeto o lugar percibido, como por ejemplo la naturaleza de la maldición y su poder relativo o la cantidad de Medicina poseída por alguien.

5 éxitos

Recibes la misma riqueza de detalles que con cuatro éxitos, pero también puedes preferir que tu “vista” siga al blanco dondequiera que vaya. El cantrip dura hasta que tú decidas terminarlo y también puedes ver a través de los ojos de tu blanco, aunque no puedas leer sus pensamientos o intenciones ocultas. Si se usa para observar a alguien o algo en el Mundo Medio, podrías obtener información exacta acerca de los efectos sobrenaturales o mágicos que rodean a tu foco. Podrías determinar si alguien está cambiando de Campamento o si es un miembro de las razas cambiantes o alguien que trabaja con la magia de la muerte.

**Tipo:** Quimérico.

## •• Habla de los Ancestros

Cuando haces uso de Habla de los Ancestros, puedes contactar con el espíritu de un ancestro tuyo o de



tu tribu. Si el ancestro en cuestión era también un Nunnehi, ese espíritu no podría ser contactado a menos que el alma feérica del Nunnehi estuviera destruida; aquellos cuyas almas no han sido destruidas dado que se han manifestado en otros cuerpos, no pueden ser contactadas. Puedes buscar a los ancestros humanos de tu línea familiar o de tu tribu mortal y preguntarles. Los espíritus ancestros sólo pueden mostrar visiones o responder preguntas referentes al pasado hasta el presente. No poseen conocimiento del futuro, ni sobre lo que está aconteciendo en el instante del contacto. Pueden ser preguntados acerca de lugares, sucesos, personas, costumbres, rituales y objetos que existieron en el pasado y pueden ofrecer consejo cuando se les pide.

Tales sugerencias se hacen sólo según las propias creencias y perspectivas del espíritu, nunca con cualquier conocimiento interno o sobrenatural sobre qué va a suceder o cual es la forma correcta de actuar. No obstante, la sabiduría de la experiencia y el conocimiento del pasado pueden algunas veces servir de gran ayuda a la hora de tratar con el presente.

**Sistema:** El reino decide el blanco del cantrip. Así, Actor describe el ancestro elegido para contactar y puede ser un individuo específico (si se conoce) o una llamada general pidiendo un espíritu ancestro útil y dispuesto a ayudar. También se utiliza Actor para contactar espíritus de otras criaturas sobrenaturales. Hada se utiliza para llamar al espíritu mortal de un Nunnehi cuya alma feérica ha sido destruida. Con Naturaleza es posible contactar con espíritus de la naturaleza que hayan estado asociados con un ancestro alguna vez (un compañero-espíritu o su árbol favorito a la hora de echar una cabezada). Si no se conoce específicamente el espíritu, puede seleccionarse otro más general. Así, si el compañero-espíritu antílope de un ancestro no está disponible, cualquier antílope puede servir como conducto espiritual. Nótese que los espíritus de animales, plantas o rocas están limitados en la cantidad de información que pueden facilitar por sus propias percepciones y forma de ver el mundo. Objeto describe los artículos asociados con el ancestro elegido para contactar ("la sagrada pipa que perdió mi abuelo Llanto de Águila cuando se ahogó en el río"). El objeto contactado puede responder preguntas pertinentes a su asociación con el ancestro.

El número de éxitos indica el grado de detalle facilitado por el blanco del cantrip.

- 1 éxito Obtienes respuestas mínimas a tus preguntas y sólo un consejo general.
- 2 éxitos Tus preguntas son respondidas de forma incompleta y los consejos son a menudo crípticos.
- 3 éxitos Tus preguntas son respondidas claramente pero las respuestas están sujetas a la interpretación que tú obtengas de ellas. Los consejos son directos pero no detallados.
- 4 éxitos Obtienes respuestas claramente explicadas y los consejos son sinceros y específicos para la situación. Sin embargo, ninguna otra información es gratuita. Obtienes lo que has pedido.
- 5 éxitos No sólo se responden las preguntas y se da libremente consejo, sino que el blanco aprovecha para mencionar aspectos del

problema que puede que no hayas considerado o explora las posibles formas de actuar presentadas ante ti.

**Tipo:** Quimérico.

### ●●● Búsqueda Visionaria

Este cantrip te permite obtener una visión del futuro o buscar la respuesta a un problema o dilema presente. Al contrario del cantrip Augurio que permite al jugador hacer una exposición de lo que ve para que el Narrador intente introducirla en la trama, Búsqueda Visionaria permite al Narrador ofrecer al personaje Nunnehi un breve vistazo al posible futuro que el destino tiene preparado. Si se busca la respuesta a una pregunta o saber como salir de un apuro en vez de conocer el futuro, entonces tus espíritus tótem o asociados harán lo posible por responderte. Esto no obliga al Narrador a revelar todos sus secretos o decir a los jugadores la respuesta completa a los enigmas. En vez de eso, les revela pistas o sugiere métodos para resolver los problemas y avisa de las consecuencias de un comportamiento imprudente o desconsiderado.

La Búsqueda Visionaria es como experimentar despierto un sueño del Mundo Superior. Está lleno de símbolos y presagios que debes interpretar. Todo podría ser significativo, desde los animales que ves hasta los colores, objetos, sonidos, la dirección del viento o los olores experimentados. Las visiones en las cuales te hablan los animales u objetos inanimados son consideradas muy importantes; las más trascendentales y significativas de todas son aquellas en las que te encuentras con uno de los principales espíritus de tu tribu (por ejemplo: Cuervo, Coyote, Mazorca Azul o la Mujer Búfalo Blanco).

**Sistema:** El Reino indica el foco primario de la visión buscada y el número de éxitos determina la profundidad y duración de la visión, así como su facilidad de comprensión.

- 1 éxito La visión recibida es momentánea y poco clara, como un sueño que no se recuerda completamente y ha desaparecido rápidamente.
- 2 éxitos La visión dura varios minutos pero lo que ves es a menudo confuso y está fuertemente velado entre símbolos.
- 3 éxitos La visión dura el equivalente de una escena y se asemeja a una fábula o alegoría, la cual debes interpretar.
- 4 éxitos La visión dura hasta varias horas y está abundantemente detallada. Aunque está llena de símbolos, es posible interpretarlos con un grado medio de precisión.
- 5 éxitos La visión dura hasta que termina de forma natural o hasta que decides acabar. Es compleja y completa, aun que sigue siendo dada a conocer mediante símbolos y puede repetirse cuando las circunstancias actuales relativas a ella comienzan a suceder cerca de ti.

**Tipo:** Quimérico.



### ●●●● Aplacar

Aplacar te permite contactar con los espíritus sin reposo de personas o animales e intentar apaciguados o instigados para que se abstengan de molestar a los vivos. Los fantasmas hambrientos o enfadados significan problemas para muchas tribus nativas y a menudo un Nunnehi puede actuar como enlace y así descubrir las maneras en que un espíritu descontento puede ser aplacado. Mediante el uso de Aplacar se puede contactar con los espíritus de animales matados por error o innecesariamente, o con aquellos espíritus que no fueron adecuadamente atendidos y no se les agradeció más tarde su ayuda. En los casos en que se conoce la identidad de un espíritu, se debe usar como foco de este cantrip algo que le perteneciera o un lugar importante para él.

Aplacar no concede poder o control real sobre el espíritu, pero sí permite negociar un acuerdo entre los vivos y los muertos.

**Sistema:** El Reino identifica al espíritu o espíritus en particular a contactar mediante el cantrip. Actor identifica al espíritu que hay que aplacar incluyendo los de Pródigos y otras criatura sobrenaturales que no pertenezcan al Ensueño y se utiliza Hada para contactar hadas cuyas almas feéricas han sido destruidas. El número de éxitos indica la predisposición del espíritu a permitirte serenarle de alguna manera, así como la duración del tiempo durante el que permanecerá calmado.

- 1 éxito El espíritu te contará a regañadientes qué se debe hacer para apaciguarle durante un corto periodo de tiempo (un día).
- 2 éxitos El espíritu estimará la oferta sin hostilidad y puede ser calmado durante una semana.
- 3 éxitos El espíritu está deseoso de ser aplacado durante un mes.
- 4 éxitos El espíritu está ansioso por acordar la paz y accede a dejar de ser una molestia durante al menos un año.
- 5 éxitos El espíritu está plenamente satisfecho y no causará ningún problema a menos que de nuevo se le ofenda.

**Tipo:** Fantasía.

### ●●●●● Danza Fantasma

Este poderoso cantrip te permite imponer un control real sobre los espíritus de los fallecidos. Puede usarse para ordenar u obligar a un fantasma a que deje de molestar a los vivos, desterrarlo de un lugar u objeto en particular o forzar lo a volver al Mundo Inferior si se las ha arreglado para cruzar hasta el Mundo Medio. Cuando se utiliza con el Reino de Actor, el cantrip funciona contra vampiros y otros seres monstruosos, también se cree que en determinadas circunstancias un Nunnehi que use Danza Fantasma puede levantar un ejército de guerreros fantasmas que luchen por su Familia, su tribu o por él. Sin embargo, intentar un uso tan drástico de este

cantrip pone en serio peligro la parte feérica del Nunnehi. Si tal intento falla catastróficamente (un fracaso), el Nunnehi es arrojado contra su voluntad hacia el Mundo Inferior donde debe luchar contra los fantasmas que estaba intentando comandar. Un Nunnehi que muere de esta manera será destruido para siempre y se convertirá en el fantasma de su parte humana.

**Sistema:** El Reino describe a la persona, criatura, cosa o lugar afectado por el cantrip. En el caso de Objeto o Escena, hacen relación respectivamente a los artículos y lugares asociados con el blanco del cantrip (por ejemplo: un arco poseído por el espíritu de un guerrero o el claro donde un venado fue asesinado por equivocación). El número de éxitos indica el grado en que puede ser controlado el espíritu del fallecido.

- 1 éxito Puedes ordenar a un fantasma para que deje de molestar a los vivos, pero no puedes hacer que se marche a menos que él desee hacerlo. No puedes afectar a espíritus poderosos de los muertos o a las criaturas sobrenaturales.
- 2 éxitos Puedes ordenar a fantasma para que cese su alboroto y abandone el lugar durante un corto periodo de tiempo (sin importar si ha sido aplacado o no). Se puede obligar a poderosos espíritus de los muertos o criaturas sobrenaturales como vampiros u hombres lobo a que renuncien a un individuo temporalmente, pero no puedes echarlos del lugar.
- 3 éxitos Puedes desterrar permanentemente a un fantasma de un área o prohibirle que moleste a un individuo. Se le puede ordenar a un fantasma poderoso o a una criatura sobrenatural que abandone un lugar durante un corto periodo de tiempo.
- 4 éxitos Puedes señalarle el camino hacia el Mundo Inferior a un fantasma "perdido" (aunque no viajaras allí por ti mismo) y obligarle a dejar completamente el Mundo Me dio. Puedes desterrar a una criatura sobrenatural de un área específica del Mundo Medio (como un claro o una morada en particular).
- 5 éxitos Puedes ejercer un portentoso control sobre los espíritus de los muertos, obligándoles a hacer lo que digas, incluso hasta el grado de poder levantar un ejército de guerreros espíritu que luchen por ti. Los peligros de usar este grado de poder para crear un ejército están detallados anteriormente en la descripción del cantrip. Puedes controlar las acciones de criaturas sobrenaturales hasta el siguiente amanecer o anochecer, lo que antes suceda.

**Tipo:** Fantasía.



# Aquis

La profunda conexión de las ondinas con el agua les permite acceder a la tranquilidad y eternidad del mar. Su Espina se ocupa principalmente del poder de la mente, el tiempo, y la preservación de la paz. A su nivel más alto, Aquis esgrime el poder de las propias mareas. Cualquiera que aprenda esta Espina puede respirar y viajar bajo el agua con la misma facilidad que en tierra.

**Atributo:** Inteligencia o Percepción.

## ● Percepción del Aura

Usando esta Espina un Inanimae puede discernir detalles importantes sobre un objetivo examinando su aura. Cada criatura viva (y algunas no vivas) proyecta un campo de energía. La información de dicho campo es radiada a aquellos que pueden percibirla.

**Sistema:** Empleando la Percepción del Aura, un Inanimae puede determinar el estado emocional de un objetivo, qué clase de criatura es, o si está mintiendo o encantado. También puede servir como una forma más detallada de Sagacidad y revelar la Corte del objetivo, sus Legados, e incluso lo banal que es. El número de éxitos determina lo clara y precisa que resulta la información.

- |          |   |
|----------|---|
| 1 éxito  | Sólo vagas imágenes                                 |
| 2 éxitos | Algunos hechos menores (Banalidad alta o baja)      |
| 3 éxitos | Buena percepción (Corte)                            |
| 4 éxitos | Percepciones muy claras (nivel exacto de Banalidad) |
| 5 éxitos | Percepciones detalladas (Legados)                   |

**Tipo:** Quimérico.

## ●● Retención

Con este poder el Inanimae puede detener cualquier movimiento o acción. Con frecuencia se emplea para forzar una tregua entre aquellos que libran una guerra, manteniendo las espadas inmóviles y las flechas en pleno vuelo.

**Sistema:** Este poder absorbe la energía cinética, permitiendo al usuario apartar las balas de sus trayectorias, o convertir un golpe mortal en una ligera caricia. También puede hacerlo temporalmente, como detener una flecha y luego permitir que vuelva a su rumbo. El número de éxitos determina la cantidad de fuerza cinética que se puede detener. Los objetos

afectados por este poder son bloqueados por un turno. La duración puede ampliarse gastando un punto de Glamour por cada turno adicional.

- |          |   |
|----------|---|
| 1 éxito  | Una cantidad diminuta (algo que viaje con gran lentitud; una hoja cayendo)  |
| 2 éxitos | Una cantidad pequeña (algo que se mueva lentamente; alguien caminando, un lanzamiento débil)                          |
| 3 éxitos | Una cantidad razonable (algo que caiga de 3-10 metros)  |
| 4 éxitos | Una gran cantidad (algo que se mueva con gran rapidez; una flecha, un vehículo lento en movimiento, un animal rápido) |
| 5 éxitos | Una enorme cantidad (algo que se mueva muy rápido; un coche, una bala)  |

**Tipo:** Fantasía.

## ●●● Tempus Fugit

Este poder actúa exactamente como el Arte de las Estirpes, Viaje Nivel 2 (Mercurio).

**Tipo:** Fantasía.

## ●●●● Fricción

La forma del agua queda dictada por su temperatura. Con este poder, un Inanimae puede calentar las cosas hasta su punto de ebullición o congelarlas hasta volverlas sólidas. Sólo funciona con objetivos no vivos.

**Sistema:** Este cantrip cambia la temperatura de un objeto, permitiendo fundir o congelar casi cualquier cosa. El número de éxitos determina lo frío o caliente que se vuelve. El enfriamiento o calentamiento prematuro de algo puede llegar a romperlo.

- |          |                         |
|----------|-------------------------|
| 1 éxito  | Cálido/fresco           |
| 2 éxitos | Caliente/frío           |
| 3 éxitos | Muy caliente/helado     |
| 4 éxitos | Hervido/congelado       |
| 5 éxitos | Magma/nitrógeno líquido |

**Tipo:** Quimérico (si se emplea sobre un objeto quimérico) o Fantasía.

## ●●●●● Aguas Curativas

Este poder actúa exactamente como el Arte de las Estirpes, Bálsamo de Brezo (Primal Nivel 4).





# Petros



Los glomios aman la Tierra y aprecian las rocas y su estrato. Afirman oír canciones ante los movimientos de las placas tectónicas, y algunos dicen que pueden olfatear una veta de metales preciosos incluso a dos kilómetros de profundidad. Su amor por la piedra y la fuerza de la roca viva les ha proporcionado la perspicacia necesaria para usar los mismos atributos que tanto admiran. Esta Espina abarca la fuerza, la defensa, y el amor por las piedras. Los adeptos de Petros pueden hacer pedazos la misma Tierra. Cualquiera que la aprenda obtiene de inmediato la habilidad de escalar una superficie rocosa mientras existan al menos minúsculos puntos de apoyo. Cualquier intento de hacerlo ve su dificultad reducida en cuatro.

**Atributo:** Fuerza o Resistencia.

## ● Roca Viva

Este nivel de Petros conecta al Inanimae con los cimientos de la Tierra, y le permite moldear y cambiar la apariencia de las piedras. El usuario de esta Espina puede alterar la propia naturaleza de las rocas (desde volverlas rojizas con óxido de hierro hasta transformarlas en otro tipo de mineral). El otro aspecto de esta habilidad es el poder de moldear y esculpir la piedra con las manos desnudas.

**Sistema:** El número de éxitos determina el tamaño de la piedra que puede ser afectada y la profundidad del efecto. Los Narradores pueden exigir más éxitos para tareas complejas, como transmutar piedras en metales preciosos o realizar una escultura muy elaborada. Este poder no puede utilizarse para crear hierro.

- |          |  |
|----------|--|
| 1 éxito  | Piedra pequeña/cambio menor (más pequeña que un puño, cambios leves en la masa o el color) |
| 2 éxitos | Piedra pequeña/cambio mayor (más pequeña que un puño, transmutar minerales, esculpir)      |
| 3 éxitos | Roca grande/cambio menor (piedra de tamaño humano)   |
| 4 éxitos | Roca grande/cambio mayor   |
| 5 éxitos | Roca enorme/cambio menor (peñascos de tamaño medio)  |

Esculpir rocas más grandes que las listadas arriba, o usar efectos que sean más poderosos son decisiones que quedan a discreción del Narrador. Pueden requerir una tirada extendida.

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.

## ●● Piel Pétreo

Usando este poder, un Inanimae puede transformar su piel en una sustancia rocosa, lo que le protege de todo daño. De hecho, adopta la apariencia de la roca más próxima a él, dificultando con un +2 todas las tiradas de Percepción de aquellos que lo busquen cuando se encuentre escondido entre ellas y usando este poder. Esto no afecta a las tiradas de Percepción sobrenatural como Sentidos Aguzados. Los efectos de la Piel pétrea duran una escena, un combate, o hasta que se pierdan los Niveles de Salud.

**Sistema:** Cada éxito otorga al lanzador o al objetivo Niveles de Salud adicionales, y le confiere una apariencia de piedra. Una vez usados, estos Niveles de Salud

desaparecen hasta que vuelva a lanzarse el cantrip. Múltiples lanzamientos no conceden Niveles de Salud “acumulativos”.

- |          |                         |
|----------|-------------------------|
| 1 éxito  | Un Nivel de Salud       |
| 2 éxitos | Dos Niveles de Salud    |
| 3 éxitos | Tres Niveles de Salud   |
| 4 éxitos | Cuatro Niveles de Salud |
| 5 éxitos | Cinco Niveles de Salud  |

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.

## ●●● Brazo de Acero

Extrayendo el poder místico de la Tierra, este cantrip permite al Inanimae realizar prodigiosas hazañas de fuerza, o conceder estos beneficios a los demás.

**Sistema:** Cada éxito añade uno a la reserva de Fuerza del objetivo. Los efectos de este poder duran una escena o combate, aunque nunca más de una hora.

- |          |                      |
|----------|----------------------|
| 1 éxito  | Más uno en Fuerza    |
| 2 éxitos | Más dos en Fuerza    |
| 3 éxitos | Más tres en Fuerza   |
| 4 éxitos | Más cuatro en Fuerza |
| 5 éxitos | Más cinco en Fuerza  |

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.

## ●●●● Estasis

Este poder permite a un Inanimae reducir la velocidad de las cosas a un encuadre temporal más geológico. El objetivo comienza a moverse con mayor lentitud, y tarda más tiempo en realizar tareas. Incluso puede emplearse hasta tal extremo que la víctima se quede virtualmente congelada.

**Sistema:** Cada éxito reduce la velocidad del objetivo. Este poder funciona durante una escena o combate y sólo mientras el lanzador mantenga al sujeto a la vista.

- |          |                          |
|----------|--------------------------|
| 1 éxito  | Una acción cada 2 turnos |
| 2 éxitos | Una acción cada 3 turnos |
| 3 éxitos | Una acción cada 4 turnos |
| 4 éxitos | Una acción cada 5 turnos |
| 5 éxitos | Una acción cada 6 turnos |

**Tipo:** Fantasía.

## ●●●●● Sísma

Este poder permite a un Inanimae desgarrar la propia Tierra, provocando que el suelo se agite y las rocas se rompan. Se utiliza para despedazar cualquier piedra y originar violentos terremotos.

**Sistema:** El número de éxitos determina el poder y el posible alcance del terremoto. Si el efecto sólo es quimérico entonces sólo el paisaje quimérico se verá afectado, no el físico. Asimismo, todos los feéricos, seres encantados, y quimeras se verán afectados si se encuentran dentro del área de efecto. Las repercusiones exactas de este cantrip en el paisaje quimérico se dejan al buen juicio del Narrador.

- |          |                              |
|----------|------------------------------|
| 1 éxito  | Temblo menor/10 metros       |
| 2 éxitos | Temblo mayor/30 metros       |
| 3 éxitos | Sísma menor/150 metros       |
| 4 éxitos | Sísma mayor/300 metros       |
| 5 éxitos | Gran terremoto/10 kilómetros |

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.



# Pyros

Se rumorea que el Arte de la Estirpes Piréticas fue impartido por los solimondios a ciertas Estirpes antes de la Ruptura. Piréticas y Pyros comparten muchos aspectos. Pyros es más flexible, y permite una mayor discreción que los simples poderes incendiarios. Los solimondios son criaturas de sangre caliente cuya pasión por las llamas y la discordia resulta del todo evidente en su Espina. Cualquiera que la conozca no volverá a necesitar una cerilla; podrá encender fuegos en cualquier parte.

**Atributo:** Fuerza o Carisma.

## ● Llamas

Con este poder, un Inanimae puede controlar las llamas, alterar su tamaño, calor, o luz, y provocar que las sustancias ardan por sí solas.

**Sistema:** El tamaño, la luz, o el calor del fuego queda determinado por el número de éxitos obtenidos. Para cambiar más de un aspecto, el jugador necesita conseguir un éxito extra por aspecto afectado.

1 éxito	Cerilla encendida/cálido/linterna
2 éxitos	Pequeña fogata (1 Nivel de Salud) /caliente/luz de una hoguera
3 éxitos	Fogata normal (2 Niveles de Salud) /hirviendo/bombilla de 100 vatios
4 éxitos	Pequeña hoguera (3 Niveles de Salud) /abrasador/bombilla halógena
5 éxitos	Gran hoguera (4 Niveles de Salud) /fuego del infierno/arco voltaico

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.

## ●● Corazón Torturado

Con este poder el Inanimae puede alcanzar el corazón de su objetivo y tirar de sus hilos emocionales, realzando o reduciendo una emoción ya existente, pero no creando una de la nada.

**Sistema:** El personaje puede modificar los lazos emocionales de su objetivo. Para hacerlo, debe existir algún tipo de emoción, y su modificación sólo la enfatiza no la invierte. El amor puede convertirse en desinterés, pero no en odio. El número de éxitos determina lo completa que resulta dicha modificación.

1 éxito	Cambio emocional menor
2 éxitos	Cambio emocional pequeño
3 éxitos	Cambio emocional completo
4 éxitos	Cambio emocional mayor
5 éxitos	Cambio emocional arrollador

**Tipo:** Quimérico.

## ●●● Puño de Ares

Este poder otorga las aptitudes de un gran guerrero. El fuego de Marte se imbuye en las

extremidades del usuario, convirtiéndole en un artista marcial de gran habilidad y poder. Esto incluye también el combate armado.

**Sistema:** Cada éxito obtenido es equivalente a un punto de Pelea o Armas Cuerpo a Cuerpo. Con su uso está permitido subir estas puntuaciones por encima de cinco. Si es así, el objetivo gana la especialidad de Pelea (combate desarmado), y la especialidad de Armas Cuerpo a Cuerpo (combate cuerpo a cuerpo).

**Tipo:** Fantasía.

## ●●●● Hilos del Alma

Esta es una versión más poderosa de Corazón Torturado. Con ella, un Inanimae puede infundir grandes pasiones en el corazón de un objetivo, creando y alterando emociones como mejor le convenga.

**Sistema:** Este cantrip funciona igual que Corazón Torturado, excepto que puede invertir emociones, cambiar una por otra, y crearlas de la nada. El número de éxitos determina lo poderosa que resulta una emoción.

1 éxito	Emoción menor
2 éxitos	Emoción pequeña
3 éxitos	Emoción completa
4 éxitos	Emoción mayor
5 éxitos	Emoción arrolladora

**Tipo:** Quimérico.

## ●●●●● Infierno

Con este poder, el control total del fuego es posible. Se pueden crear objetos de llama viva, o prender toda una zona. Existe un peligro en el uso de este cantrip: si se crea una criatura de fuego, hay una posibilidad de que pueda liberarse del control del lanzador y provoque una devastación. Crear este tipo de criaturas está prohibido salvo en extremas circunstancias. Si se descubre un uso imprudente de este cantrip, un grupo de solimondios se reunirá y buscará al ofensor.

**Sistema:** Si se crea una llama directa, comienza con cinco éxitos en el cantrip de Llamas, y sigue subiendo. Para crear objetos de fuego, el número de éxitos determina lo complejo o grande que será la criatura. Sólo el lanzador puede manejar los objetos o las criaturas con seguridad, el resto recibe daño por fuego. Si este poder se emplea para transformar a una criatura viva, dicha criatura no recibirá daño por la transformación. Gastando un punto de Fuerza de Voluntad, el objeto creado puede manejarse con seguridad. El Narrador puede a su discreción reducir la dificultad de la creación si el lanzador encuentra en ejemplo del objeto actual que desea transformar.

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.





# STRATUS



Los parosimias están ligados al aire y a las nubes, volando y danzando libremente fuera del alcance de sus enemigos. Esta Espina está relacionada con el viaje y la ilusión. Cualquiera que la aprenda gana la habilidad de predecir el clima. Los Inanimae tiran Percepción + Sagacidad (dificultad 5) para poder hacerlo durante un día por éxito.

**Atributo:** Carisma o Destreza.

## • • • • • Maratón

Los parosimias van donde quieren y cuando quieren. Este cantrip les ayuda a hacerlo. Cuando se lanza sobre un objetivo, éste puede viajar más rápido de lo normal. El poder no aumenta la velocidad, sino que por alguna razón acorta el tiempo de viaje. Algunos parosimias argumentan que se abren pasos en el Ensueño Próximo como atajos para llegar a su destino.

**Sistema:** Por cada éxito, el tiempo de viaje se acorta. Este poder no concede acciones extra, sólo tiempos de viaje más cortos entre dos puntos.

1 éxito	Tiempo de viaje reducido a la mitad
2 éxitos	Tiempo de viaje reducido a 1/3
3 éxitos	Tiempo de viaje reducido a 1/4
4 éxitos	Tiempo de viaje reducido a 1/8
5 éxitos	Tiempo de viaje reducido a 1/16

**Tipo:** Fantasía.

## • • • • • Ocultación/Confusión

Este es el poder de la ilusión y el camuflaje. Las ilusiones creadas con este cantrip permiten confundir la mente en menor medida, engañando los ojos para que pasen por alto al objetivo, o los oídos para que oigan sonidos que no existen. Dichas ilusiones están limitadas a uno o dos sentidos.

**Sistema:** Las ilusiones creadas con este poder son simples y estáticas. Las criaturas con Sentidos Aguzados pueden intentar ver a través de ellas. También puede utilizarse para camuflar a un objetivo con su entorno. Detectar a una criatura oculta de esta forma requiere o bien sentidos sobrenaturales o Percepción +

Sagacidad (dificultad 9) con un número de éxitos igual al del cantrip. El número de éxitos determina lo larga y detallada que será la ilusión.

**Tipo:** Quimérico.

## • • • • • Volar

Este poder actúa exactamente como el Arte de las Estirpes, Corredor del Viento (Viaje Nivel 4).

## • • • • • Ilusión

Este poder otorga la capacidad de lanzar ilusiones que puedan engañar más de un sentido. Excepto por su naturaleza automática, las ilusiones parecen hablar, moverse, o tocar. Dentro del Ensueño son Quimeras temporales que se desvanecen cuando el cantrip expira. No pueden dañar nada, ya sea física o quiméricamente.

**Sistema:** El sistema es el mismo que el de Ocultación, salvo que puede engañar los cinco sentidos. Las ilusiones no pueden realizar ninguna tarea, a menos que se gaste un punto de Glamour y se mantenga la concentración. Si intentan herir a alguien, pueden crear incomodidad, pero no causar daño o dolor.

**Tipo:** Quimérico.

## • • • • • Fantasma

Mientras que Ilusión crea sombras, Fantasma engendra Quimeras auténticas imbuidas con todos los poderes y Redes de los habitantes del Ensueño. Estas ilusiones existen hasta que mueren o el poder del cantrip expira.

**Sistema:** Cuando se creen estas poderosas Quimeras, pueden emplearse las reglas de creación de quimeras. Cada éxito cuenta como un punto en el trasfondo de Quimera. Como una solución alternativa y más rápida, el sistema puede ser el mismo que el de Ocultación o Ilusión, teniendo en cuenta que permite crear auténticas quimeras. Dichas quimeras pueden tener sus propias mentes y motivaciones.

**Tipo:** Quimérico.





# Verdage



Los kuberan valoran la Tierra y las plantas que brotan de ella. Ven belleza en la simple gracia de un diente de león, y un maravilloso tapiz en la historia de un roble centenario. Esta Espina trata de la nutrición y el control del entorno natural, y de la comprensión de las uniones de la vida dentro de su telaraña. Todos aquellos que la aprendan pueden identificar cualquier especie vegetal y conocer algo sobre ella. Para identificar una planta, el jugador tira Percepción + Verdage (dificultad 6). El número de éxitos revela cuánta información se obtiene sobre la planta.

**Atributo:** Carisma o Manipulación.

## ● Solario

Este poder permite a un Inanimae controlar las plantas de forma similar al control de la Roca Viva, consiguiendo que crezcan o se marchiten.

**Sistema:** Cada éxito permite que se produzca un efecto sorprendente. Queda a discreción del Narrador y del jugador determinar las consecuencias exactas de este poder. La tabla del cantrip Roca Viva puede emplearse como guía general. No puede utilizarse para conseguir que una planta camine o reciba inteligencia, pero sí para animarla (como un árbol atrapando a alguien con sus ramas).

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.

## ●● Babel

Babel es virtualmente idéntico al primer nivel del Arte Primal con una excepción: permite al Inanimae hablar con cualquier objeto, animal, o persona a su mismo nivel de comprensión. Mientras que una conversación con una roca usando Primal resulta limitada, con Babel es el espíritu de la roca el que contesta, lo que convierte el diálogo en una acción más clara y menos ambigua.

**Sistema:** Cada éxito determina lo dispuesto que está el espíritu contactado por comunicarse con el lanzador. El nivel exacto de conocimiento poseído por el objeto en cuestión queda a discreción del Narrador.

1 éxito	Poco cooperativo
2 éxitos	No muy convencido
3 éxitos	Cooperativo
4 éxitos	Servicial
5 éxitos	Extremadamente servicial y cooperativo (ofrecerá información más allá de la que le pida el personaje)

**Tipo:** Fantasía.

## ●●● Creación Material

Tomando material orgánico vegetal, el Inanimae puede moldear y crear objetos. No puede utilizar partes metálicas o minerales.

**Sistema:** Para crear algo, el Inanimae debe tomar los componentes y darles forma hasta crear una

copia del objeto que está intentando imitar. El número de éxitos determina su duración. Por supuesto, nada que use electricidad o reacciones químicas puede moldearse. No obstante, con los éxitos suficientes, el Inanimae puede modificar los objetos, volviendo. Por ejemplo, la madera tan dura como el acero.

1 éxito	Un turno
2 éxitos	Una hora
3 éxitos	Una escena
4 éxitos	Un mes
5 éxitos	Permanente

**Tipo:** Quimérico.

## ●●●● Telaraña de la Vida

Similar al poder de la Adivinación, este cantrip permite a un Inanimae predecir el futuro midiendo el impacto de un acontecimiento en la Telaraña de la Vida. Puede proporcionar información general, aunque en ocasiones otorgará una asombrosa perspicacia sobre las consecuencias de una acción propuesta.

**Sistema:** Le toca al Narrador determinar la información recabada con esta Espina, aunque puede acomodarse en términos que parezcan relacionarse con la biosfera (por ejemplo, "El Cuervo lloró sobre la rama del roble para ver mejor algo tan atroz"). De forma alternativa, las emociones o las visiones también son posibles. El número de éxitos determina la claridad de la información recibida.

**Tipo:** Quimérico.

## ●●●●● Moldear

Con este poder, un Inanimae puede cambiar cualquier sustancia orgánica por otra. La carne se convierte en madera, y viceversa. Los huesos sustituyen la piel: la clorofila reemplaza la sangre. Este cantrip también puede emplearse para cambiar completamente de forma. No obstante, sin importar lo profundo que sea el cambio, un aspecto de la forma original permanece. Un árbol transformado en un humano puede tener la piel marrón y el pelo verde. Su personalidad reflejaría su forma original: un sauce se mostraría malhumorado, un roble fuerte y silencioso, un abedul esbelto y fuerte. Un humano que fuera convertido en un árbol aparentaría una forma humana dentro de la corteza.

**Sistema:** Cuantos más éxitos se obtengan, más extenso y completo será el cambio. Los efectos exactos de este poder requieren la cuidadosa supervisión del Narrador. Los cambios creados por su uso son técnicamente permanentes aunque podrían deshacerse con el mismo poder.

1 éxito	Sólo cambios sutiles
2 éxitos	Cambios menores
3 éxitos	Cambios mayores
4 éxitos	Transformación casi completa
5 éxitos	Transformación completa

**Tipo:** Quimérico o Fantasía.



# Funcionamiento de las Alquimias

Recuerda que en el sistema chino, cada elemento posee asociaciones mucho más amplias que en el sistema griego al que estamos acostumbrados. Si, incluyen fenómenos naturales como la lluvia, las rocas y el fuego, pero también las Almas Elementales del hombre, y sus asociaciones con las emociones y energías de este.

Cada Alquimia comienza con una reflexión breve sobre el elemento y sus alegorías.

**Alma Elemental:** El sistema chino de elementos tiene más influencia que la tierra y las llamas. Los restos de sus fuerzas se hallan en la psique de todos los seres. Los hsien pueden ejercer influencia sobre estas facetas de los elementos, afectando así al humor y las percepciones de los habitantes del Reino Medio.

**Virtud:** La virtud de cada elemento describe si se inclina hacia el Yin, el Yang o el equilibrio. Algunos elementos se asocian menos incluso con el Tin o el Yang. Se les denomina “mayores” o “menores”.

**Combinaciones Constructivas:** Algunas arte pueden combinarse sin esfuerzo adicional. Estas se

llaman Combinaciones constructivas. Son los elementos que van antes y después en el ciclo constructivo.

**Alquimia contraria:** Este es el elemento utilizado para la contramagia. Cada elemento va asociado a otros dos, a los que puede anular con toda facilidad. Esto se rige por el ciclo destructivo de los elementos.

**Fortunas:** Se enumeran las Fortunas más habituales asociadas a cada elemento. Esta lista no es exhaustiva, y el Narrador tiene la última palabra sobre qué fortunas son adecuadas.

**Atributos Yin y Yang:** Al usar el Wu Tan, las Reserva de Dados se halla añadiendo el Atributo Yin a la puntuación Tan al efectuar poderes Yin, o al contrario para efectos Yang. Aunque cada I Chi viene acompañado de ejemplos de efectos Yin y Yang, el Narrador tiene la última palabra sobre si un efecto es Yin o Yang.

**Ejemplos de I Chi:** Los sistemas anteriormente descritos sobre cómo utilizar los I Chi permiten a los jugadores y al Narrador generar miles de efectos. Aquí se ofrecen algunos ejemplos útiles. Cada efecto tienen un nombre, pero el poder aparece entre paréntesis.





# Alquimias Elementales



Cada arte Alquímic se divide en 5 niveles, llamados I Chi “juicios acertados”. Muchos hsien toman esta definición literalmente: estos son dones divinos recibidos que los Cielos les conceden para construir y preservar el Reino Medio. Para otros, los I Chi son habilidades terribles, y llaves para el poder y el exceso temporales.

Los niveles de I Chi representan los pasos del dominio cada vez mayor de un elemento que posee el hsien. En primer lugar, el hsien aprende a comunicarse con el elemento, más tarde aprende a dirigir a los espíritus asociados con él. Por último, aprende a manipular el elemento al igual que hicieron los hsien antaño cuando ayudaron a P’an Ku a crear el Reino Medio.

Cada I Chi puede provocar miles de efectos diferentes. Estas reglas sólo son un resumen para empezar. Los poderes pueden parecer abrumadores al principio, así que se incluyen varios ejemplos con cada I Chi. En estas reglas se incluyen muchos efectos. Tómate tu tiempo y recompensa la ingenuidad de tus jugadores. Al igual que sucede con otros sistemas flexibles, hay varias formas de lograr un efecto mágico.

## • La Lengua Pródiga

Este I Chi proporciona al hsien la habilidad de comunicarse con los espíritus. Se divide principalmente en 3 poderes, pero animamos a los Narradores y jugadores que inventen más usos.

La Lengua Pródiga es el primer paso de los kwannon-jin para recuperar sus poderes antiguos. Es “pródiga” porque los Shinma encuentran su voz perdida, la habilidad para comunicarse con los elementos que constituyen las raíces del Reino Medio. Este I Chi permite a un hsien comunicarse con los espíritus asociados a un elemento a cambio de Yugen. Estos espíritus residen en los mundos espirituales, durmiendo entre los objetos inanimados e incluso dentro de las criaturas, como Almas Elementales.

Estas criaturas entienden automáticamente a los hsien, es sólo cuestión de intentarlo. Aunque este poder es mágico su habla no lo es. Los hsien deben hablar, no murmurar ni meditar. Es posible que la respuesta del espíritu no sea comprensible para otros personajes que no posean este I Chi. Los objetos materiales crujen y gruñen al comunicarse con los Shinma. Los espíritus de otros mundos pueden materializarse y conversar de forma normal, pero esto lo dejamos a la imaginación del Narrador.

**Modificadores:** Los modificadores más habituales para este poder son: Dominio, Abundancia, Continuidad, Circunstancia y Magnitud.

• **Comunión con un Elemento:** La Comunión permite al hsien hablar con los objetos del Reino Medio, tales como el cemento, las masas de agua, los recipientes, etc. Los practicantes de la Alquimia de Tierra (Di Tan) pueden “hablar” con las piedras. Por ejemplo, un komuko

puede, literalmente, inclinarse sobre el pavimento y tener una conversación, aunque aburrida.

Los espíritus de los objetos materiales son bastante torpes y tienen percepciones limitadas del Reino Medio. El hsien debe usar una Magnitud de Cambio de nivel 3 o más para obtener información útil y fiable. La Magnitud de Forma permite al lanzador hablar con fragmentos más grandes del elemento. Esto no mejora la fiabilidad (aún se necesita la Magnitud de Cambio), pero puede aumentar la percepción de los espíritus. Por ejemplo, un hsien con Di Tan podría comunicarse sin modificadores con un trozo de calle del tamaño de una persona que se encuentre a su lado, o con toda una carretera usando la Magnitud de Forma. Imagina la cantidad de información que puede proporcionar toda una calle. Por supuesto, puede que sea demasiada.

Los waigoren consideran este poder como el leer objetos. Los elementos recogen información sobre los sentidos y las emociones con los que se encuentran armonizados. No todos los elementos pueden ver: ningún elemento posee todos los sentidos de un ser humano. El Agua, el Metal y el Fuego tienen algo de sentido de la vista, pero la Tierra sólo tiene percepciones de la gente que la pisa o la sostiene.

**Tierra:** Los objetos compuestos de Tierra describirán el peso y la forma de la gente que los pisó o los tocó. Al estar aliada con el sentido del olfato, también puede reconocer los olores de un área determinada. A niveles muy altos de Magnitud (5 o más), los objetos de Tierra pueden llegar a hacer comentarios sobre acciones muy sabias o estúpidas que tuvieron lugar en su presencia.

**Agua:** Las masas de agua pueden reflejar las acciones que han tenido lugar a su alrededor, pero la calidad será pobre, debido a las ondas del agua, etc. Incluso estos débiles espíritus de Agua pueden llegar a ser manipuladores y engañosos. Al aire se le puede pedir que reproduzca trozos de conversación, pero les suelen faltar detalles, al ser tan etéreos.

**Metal:** Los objetos metálicos brillantes también pueden obtener reflejos borrosos de acontecimientos que hayan tenido lugar cerca de ellos, pero la resonancia del metal permite reproducir exactamente los sonidos producidos en su presencia. Los espíritus de metal tienden a fijarse en la injusticia.

Puede ser difícil hacerles reproducir conversaciones triviales.

**Fuego:** Los fuegos pueden reproducir perfectamente de forma visual los acontecimientos que tuvieron lugar cerca de ellos, ya que están aliados con la vista y la luz. El único problema es que los fuegos suelen tener una vida particularmente corta, así que el jugador debe encontrar un fuego que haya estado ardiendo durante un buen período de tiempo. Los fuegos sólo perciben los sucesos que han tenido lugar desde el momento en que se encendieron. No se puede obtener nada de las cenizas. Los espíritus de Fuego son activos, y



se reservan el derecho de mostrar lo que quieran o quieren mostrarlo todo.

**Madera:** Los objetos de Madera solo tienen percepciones de los seres que los han tocado. Pueden detallar la salud y la edad de esos seres, y lo que es más importante, si su espíritu es benévolo.

• **Leer Alma Elemental:** Todos los seres del Reino Medio siguen ligados a los templos elementales creadores del mundo. Todos los mortales y los hsien tienen un alma para cada uno de los elementos. (Ver la sección anterior sobre las Almas Elementales para ver qué parte de la personalidad de un ser representan).

Los hsien pueden utilizar este poder para obtener información sobre el estado del Alma Elemental del objetivo. Simplemente mirando a la persona, un Shinma puede “leer” este espíritu. Al comunicarse con un Alma de Metal, se puede ver si el objetivo es justo, y posiblemente si miente. Los hsien listos utilizan este poder durante sus conversaciones.

• **Hablar con los Jimu-Tenno (Elementales):** Este poder resulta más útil para aquellos hsien que se topan con espíritus en el Reino Medio o que acceden a las Tierras Espejo mediante un Nido de dragón y conversan con los espíritus. Cada tipo de espíritu tiene ciertas limitaciones y peculiaridades, y un hsien listo sabrá aprovecharse de estas. Los espíritus de Agua están interesados en las intrigas, los de Fuego en el decoro, y así.

**Efectos Yin:** El más corriente sería leer el estado del Alma Elemental del objetivo. El Alma de Madera de un hombre puede decirte si este está siendo benévolo, mientras que su Alma de Tierra puede decirte si es sabio.

**Efectos Yang:** Los hsien usan los efectos Yang para conversar con espíritus elementales. Para tener una conversación debe usarse Continuidad.

## ●● Mandar Vasallos Elementales

P'an Ku encomendó a los hsien la responsabilidad de supervisar los espíritus elementales. Cada hsien puede mandar a los Elementales que correspondan al Elemento de su kwannon-jin (Los komuko pueden controlar a los Elementales de Tierra, etc.). Otros hsien pueden negociar con estos espíritus, normalmente haciéndoles ofertas bien pensadas o haciéndoles promesas para camelarles de tal forma que les ayuden.

Lo más difícil suele ser encontrar espíritus, ya que los hsien no pueden viajar libremente a los mundos espirituales. Si un personaje no puede llegar a un Nido de dragón, puede que consiga atraer a uno yendo a un lugar natural, que atraería a un elemental en particular. Saben que los espíritus “ceranos” que se hallen en las Tierras Espejo vendrán si se les llama, y utilizarán sus poderes para aparecerse ante los hsien.

Si se usa a la ligera este I Chi, se ocasionarán represalias de las sociedades hsien más tradicionales. Si se mata a algún elemental, normalmente esto hace que los propios dioses respondan desde los mundos espirituales. Los hsien deben usar este poder con precaución, o asumir las consecuencias.

**Modificadores:** Los modificadores más habituales para este poder son: Dominio, Abundancia, Continuidad, Circunstancia.

• **Exorcizar Espíritu Elemental:** Este poder permite al hsien disipar espíritus. Para disipar un espíritu que aun no se haya manifestado, el hsien debe obtener un éxito por cada 10 puntos (redondeando hacia arriba) de Chi actual que posea este. Una vez que se manifiestan, es mucho más difícil. Para forzarlo a atravesar la Barrera, el hsien debe obtener un éxito por cada dos puntos (redondeando hacia arriba) de Chi actual que posea el espíritu.

• **Invocar Espíritu Elemental:** Este efecto sirve para llamar a espíritus elementales. En principio, el hsien necesita un éxito por cada 10 puntos (redondeando hacia arriba) de Chi que posea el espíritu más el coeficiente de Barrera del área. Si se tiene éxito, este poder obliga al espíritu a manifestarse. El lanzador debe negociar con el sirviente para que este coopere. Normalmente este lo hace a cambio de un sacrificio o de un servicio más adelante. Continuidad y Abundancia no pueden aplicarse a este efecto.

• **Disminuir/Alimentar Alma Elemental:** El hsien puede dar órdenes a las Almas Elementales de todos los seres. Mediante la Magnitud de Cambio, el hsien puede alterar el Alma Elemental de los demás. El Narrador asigna los éxitos mediante la temperatura o las pautas emocionales para la Magnitud de Cambio, según le parezca más apropiado. Por ejemplo, las Almas de Fuego pueden manipularse para incrementar (efecto Yang) o disminuir (efecto Yin) su influencia sobre el concepto de propiedad de una persona. Mira la sección anterior sobre Almas Elementales para determinar la influencia de un tipo concreto de Alma Elemental.

• **Aumentar/Disminuir Atributos Elementales:** El Alma Elemental también influencia a los atributos. Invocando estas facetas del Alma Elemental, se puede afectar a los puntos de Atributos. Los efectos Yin reducen el número de puntos de un Atributo, y los efectos Yang los incrementan.

Tierra: Inteligencia

Fuego: Carisma y Astucia

Metal: Percepción y Destreza

Agua: Resistencia y Manipulación

Madera: Apariencia y Fuerza

Por cada 2 éxitos se añade o se resta un punto de Atributo. Reducir un Atributo a cero hace que los éxitos más allá de este número aumenten en 3. Por ejemplo: para que Li Che Chen pueda reducir un Atributo de Po Fat de 2 a cero, necesita siete éxitos.

• **Invocar el Barco del Dragón:** Este poder es muy especial, y sólo puede usarse en nidos de dragón. Permite a los Shinma viajar entre los Nidos de dragón y entrar en los reinos espirituales de una forma limitada. Para comenzar este ritual, el personaje necesita una figurilla de un barco dragón, hecha de jade del color aliado con su Fortuna kwannon-jin. Los chu jung y nyan usan jade rojo. Los suijen y heng po usan jade negro. Los komuko y los hanumen tienen estatuillas de jade amarillo. Los chu-ih-yu usan jade blanco. Los fu-hsi y los hou-chi tienen barcos de jade verde o azul.

Para comenzar, el hsien se acerca al punto focal del Nido de dragón y llama a un Elemental, que espera en



las Tierras Espejo, justo al otro lado de la Barrera. Hay que negociar con este ser o invocarle para que haga de barquero. La mayoría de los hsien ofrecen el barco como parte del trato.

Ahora el personaje comienza el i Chi del Barco Dragón. La mayoría de los amos de Nidos de dragón tienen mapas de los otros Nidos conectados con el suyo. EL Narrador puede añadir un éxito necesario a la tirada por cada 100 kilómetros de distancia real entre los Nidos, y tal vez más si las líneas son débiles o poco transitadas. El barco sólo llevará a uno a no ser que el jugador utilice Abundancia para llevar a más viajeros, en cuyo caso cualquiera puede subir.

Si el I Chi no tiene éxito, el elemental perderá la fe en el personaje y se irá. En ese caso debe repetirse todo el ritual. Un fracaso hace que el nido de dragón quede manchado, y hace pedazos el barco. El dueño del nido debe pasar un día purificándolo para poder llevar a cabo el ritual de nuevo. Como puedes imaginar, el lanzador se habrá ganado su enemistad.

**Efectos Yin:** Exorcizar Espíritu Elemental, Disminuir Alma Elemental.

**Efectos Yang:** Convocar Espíritu Elemental, Alimentar Alma Elemental.

### ●●● Vestido de los Elementos

Este I Chi proporciona al hsien control total sobre su envoltura mortal. Esto provoca múltiples efectos. Para empezar, puede adoptar la apariencia del elemento. El hsien puede mezclarse con el elemento de este I Chi y viajar a través de él, recuperando su forma al terminar. El personaje puede absorber objetos pequeños de ese elemento dentro de su cuerpo, ocultándolos perfectamente. Los hsien que utilizan este efecto también pueden comprender las propiedades de los objetos con los que se funden o que absorben.

**Modificadores:** Este I Chi no se puede utilizar usando a otro individuo como objetivo. Todos los efectos tienen como objetivo a los hsien, o a objetos inanimados. Los modificadores más corrientes para este poder son: Dominio, Abundancia, Continuidad, Circunstancia, Magnitud.

• **El Objeto Envuelto:** Este efecto permite al hsien esconder objetos de un determinado elemento dentro de su propio espíritu elemental. Al envolver objetos, los hsien pueden llegar a duplicar más o menos su masa. Una vez escondidos, son imposibles de descubrir, ya que su espíritu se mezcla con el del hsien.

Usa los modificadores para describir el objeto oculto y cuánto tiempo permanecerá escondido. Mediante este poder, alguien que conozca el Tieh Tan puede ocultar con facilidad cuchillos, palancas metálicas, etc. Puede utilizarse un efecto combinado para esconder objetos hechos de más de un elemento. La proporción de metal de las pistolas, por ejemplo, requiere Alquimia de Metal, pero la pólvora que contienen requiere Alquimia Terrestre.

• **Caminos de los Elementos:** Este poder permite al hsien fundirse literalmente con los objetos hechos de un determinado elemento y “volar” a través de ellos. El hsien debe tocar el objeto con el que se funde, y ser aproximadamente del mismo tamaño.

Este poder puede usarse aprovechando el Dominio para determinar la distancia que se atraviesa. El Shinma no tiene por qué moverse. A menudo, este I Chi se usa para espiar o esconderse permaneciendo en un sitio. Al no añadir éxitos extra por dominio, el hsien puede quedarse quieto o atravesar 90 metros desde el lugar de origen del efecto.

La Continuidad sirve para controlar el tiempo durante el cual el Shinma puede usar el efecto por cada vez que lo conjure. Al terminarse el efecto, el Shinma debe abandonar la sustancia a través de la que viaja, o esta lo “escupirá” literalmente, causándole heridas horribles (dos Niveles de Daño Agravado).

La habilidad del hsien de percibir el mundo exterior mientras se encuentra dentro de un elemento es bastante limitada. Todas las tiradas de Percepción tienen un +2 a la dificultad. Ya que el Chi del Shinma permanece activo durante el efecto, este no puede conjurar ningún I Chi mientras atraviesa los Caminos de los Elementos.

La mayoría de los objetos deben estar envueltos (ver mas arriba) o no pueden acompañar al Shinma, Los talismanes mágicos y todo tipo de jade sí viajan con el hsien, debido a su naturaleza sobrenatural. Por alguna razón desconocida, si el hsien lleva algo de seda, esta también le acompañará a través de los elementos. Los Li Shen afirman que esta excepción se debe a la sublime modestia del Augusto Personaje de Jade. En la Segunda Edad, no soportaban hacer una invocación y ver aparecer a una panda de hsien desnudos...

**Tierra:** Estos caminos incluyen cualquier tipo de tierra, roca o piedra.

**Metal:** Los caminos de metal se han hecho casi omnipresentes debido a las alambradas de cobre que se extienden por todo el Reino Medio. Los esqueletos y cableados de metal que atraviesan los rascacielos son también un buen camino para aquellos que conocen este I Chi.

**Fuego:** El fuego se limitaba antaño a caminos y masas de magma, o tal vez a edificios en llamas. Sin embargo, con el avance de la electrificación y la fibra óptica, los Caminos de Fuego se han extendido notablemente.

**Agua:** A pesar de resultar poco elegantes, las cloacas son estupendas arterias de transporte a través de los territorios humanos. Gracias a dios, todavía hay gran cantidad de ríos y océanos que atraviesan el planeta.

El Dragón de las Ocho Brisas ofreció otra opción a los Shinma que aprendiesen el Shui Tan: el poder de viajar de forma invisible a través de los caminos del viento. A los maestros del Shui Tan también les gusta viajar en barcas de nube. Desgraciadamente, este poder es muy peligroso, ya que los hsien carecen del poder necesario para resistir vientos fuertes. Si lo intentan, el viento les enviará a kilómetros del lugar al que querían llegar. Algunos imprudentes se ven absorbidos por tormentas y se rematerializan a cientos de kilómetros del suelo.

**Madera:** Las redes de raíces, hongos y moho son buenas vías de transporte para los practicantes del Li Tan. Además, la madera es un material de construcción habitual en las casas a lo largo de todo el Reino Medio.

• **Forma Elemental/Puño Elemental:** Este poder permite al Shinma transmutar su cuerpo en uno de



los elementos. Sin embargo, las leyes del Reino Medio todavía conservan cierta influencia. Por ejemplo: el fuego requiere combustible, y el agua necesita un recipiente.

Al igual que sucede con los Caminos de los Elementos, los objetos normales no se transmutan a no ser que sean mágicos o de jade.

Los maestros de Madera, Tierra, Metal y Fuego pueden estimular su potencia en el combate transformando sus puños y pies. Cada éxito añade un dado a las tiradas de daño en artes marciales.

### ●●●● Despertar los Elementos

Con este I Chi terrorífico, el hsien obtiene el poder necesario para mandar sobre los elementos del Reino Medio. Puede convocarlos, moldearlos, moverlos, jugar con ellos y destruirlos. Crear jade de aspecto Yin requiere una tirada de Yin, y viceversa para el jade Yang. El jade que es tanto Yin como Yang requiere 2 tiradas de I Chi.

- **Mover Elementos:** Este poder es como la telequinesis. Los objetos pueden moverse como si tuviesen Fuerza de Voluntad propia, utilizando la Magnitud de Forma para regular el tamaño de los objetos que se desplazan. La Continuidad regula el tiempo que dura el efecto. El Dominio controla la distancia a la que el lanzador puede permanecer del objeto animado mediante este poder. El objeto se mueve al paso de una persona caminando. Un éxito adicional puede hacer que este se mueva a la velocidad de carrera del lanzador.

- **Moldear/Destruir Elemento:** Este poder puede hacer que el elemento adopte una forma determinada o se rompa en pedazos. La magnitud de Forma regula el tamaño del objeto al que se da forma. La Magnitud de Cambio regula la forma. Por ejemplo, hacer que el agua se agite como una serpiente costaría 3 éxitos adicionales, ya que es un cambio bastante significativo respecto a lo que puede hacer el agua normalmente.

Este efecto se puede combinar con Mover Elementos para crear un búfalo de agua, o estatuas andantes, por ejemplo.

- **Convocar Elemento:** La Magnitud de Forma se usa para controlar el tamaño del elemento convocado. El elemento llega desde la fuente más cercana. El hsien no puede elegir dónde se convoca al elemento. Por ejemplo, un hsien no puede convocar toda el agua de un cuerpo humano.

Convocar un elemento es increíblemente difícil. Todos los éxitos extra de la Magnitud de Forma se duplican, e incluso los niveles más bajos cuestan un éxito extra (un objeto de mano, una cesta, un cubo, una planta en una maceta). En los mundos espirituales el coste se triplica.

**Efectos Yin:** Los elementos también pueden moverse. Sería muy incómodo que una terraza se cayera de repente sobre tus enemigos, ¿no?

**Efectos Yang:** El efecto Yang más corriente consiste simplemente en hacer que los elementos caigan sobre tus enemigos. Se puede hacer que los puños del hsien escupan fuego, o que salgan rayos de sus ojos.

### ●●●● Maestro de los Elementos, Trono de Jade

Este I Chi permite al personaje cambiar las características de un ejemplo de su elemento por las de otro, y transmutar ambos ejemplos entre sí. La flexibilidad, la dureza, el color, las características químicas, la textura... todo es moldeable en manos de un maestro.

Por ejemplo, se puede convertir el granito en arena o hacerlo tan flexible como la arcilla. Una espada de hierba puede adquirir la rigidez del roble, o un pino puede dar melocotones. Los maestros sólo tienen control sobre su elemento y sus características, así que es mejor señalar todos los ejemplos para que los jugadores se den cuenta de los límites de este I Chi. “Conjuro a P’an Ku para que transforme esta esmeralda en un puñado de arcilla”, por ejemplo.

Se puede crear jade mediante esta técnica, pero sus características únicas no pueden duplicarse ni crearse.

Los efectos combinados permiten al hsien traspasar características de un elemento al otro, o incluso transformar un elemento en otro. Un hsien poderoso puede transformar la madera en oro (Alquimias de Metal y Madera), hacer que el agua no moje (Agua y Tierra) o que la madera se niegue a arder (Madera y Tierra o Metal). Para probar alguno de estos efectos, el hsien debe poseer nivel 5 en ambas alquimias.

**Modificadores:** La Magnitud de forma decide qué cantidad de la sustancia se ve afectada, mientras que la Magnitud de Cambio rige la intensidad del cambio. Ninguno de estos efectos se considera natural, y se revertirán al estado natural a no ser que se utilice Continuidad.

Modificadores corrientes par este poder son: Dominio, Abundancia, Continuidad, Circunstancia, Daño y Magnitud.

- **Cambio de Propiedades:** Se necesita la Magnitud de Forma para determinar el tamaño del objeto afectado y la Magnitud de Cambio para juzgar el grado de este. Usa la pauta de la temperatura para esto. Dar a una roca la dureza de un diamante puede ser un cambio básico, que sólo necesitaría un éxito extra. Sin embargo, hacer lo mismo con un puñado de barro sería un cambio importante, que requeriría 5 éxitos extra. Usa el sentido común y los ejemplos como guía.

- **Transmutar Elemento:** Al igual que con el cambio de propiedades, esto requiere la Magnitud del Forma y la de Cambio. Ya que este poder, por su propia naturaleza, implica modificaciones radicales del Reino Medio, incluso el uso más inofensivo implica un cambio básico (que suele requerir 3 éxitos). En principio, el Narrador debe hacer que esto sea más difícil que intercambiar propiedades.

**Efectos Yin:** Ya que todas las características de un elemento pueden manipularse el calor del petróleo ardiendo sin control puede reducirse a la llama producida por un poco de alcohol.

**Efectos Yang:** El agua puede sobreoxigenarse de manera que las personas puedan respirarla. También, al combinarlo con otro I Chi de nivel 5, un elemento se puede convertir en otro (se puede hacer que ardan lagos, etc.).



# Di Tan: Alquimia Terrestre

Los maestros del Di Tan son a menudo sabios consejeros y a veces temibles mandarines. Muchos Yü consideran a estos maestros gobernadores perspicaces y equilibrados. Por lo tanto, muchos hsien se apresurarán a conseguir la cinta amarilla de maestro de la Tierra.

La Tierra representa a todas las rocas, humus, gemas y minerales. Es el centro de todos los elementos, y como tal, los conecta y constituye el punto de apoyo de la visión china del mundo. De hecho, la Tierra representa también al Reino Medio (la realidad).

**Alma de Tierra:** El Alma de Tierra otorga a los seres su capacidad para la sabiduría, la percepción, la comprensión, y sobre todo, el sentido común. Rige la habilidad de hacer elecciones sabias. Por lo tanto, líderes, sacerdotes y consejeros suelen tener Almas de Tierra poderosas. También influye al Atributo de Inteligencia.

A menudo, la gente dice más o menos de lo que saben sobre un tema (hablan sin saber). Esto se puede revelar mediante el Alma de Tierra de una persona. Un hsien puede averiguar muchas cosas agrandando el Alma de Tierra de una persona (efecto Yang). Esto le ayudará a tomar decisiones sabias. Por supuesto, lo contrario

también es posible. Disminuir el Alma de Tierra de alguien (efecto Yin) dificulta el tomar decisiones.

**Virtud:** Ninguna, el Chi de la Tierra es equilibrado.

**Combinaciones constructivas:** Fuego y Metal.

**Adversario:** La Madera se alimenta del suelo para crecer, por lo tanto, es el elemento que mejor puede debilitar a la Tierra. Como esta toca todos los elementos, puede defenderse mediante cualquier arte elemental, pero la madera obtiene un éxito automático contra los poderes Terrestres.

**Fortunas:** El centro de cualquier habitación o lugar, el día de cualquier festival de alguna estación o de la cosecha, o cualquier festival en honor de Hou Tu, o al emperador Huang Ti, el color amarillo y el sentido del olfato.

**Atributo Yin y Yang:** Inteligencia. A diferencia del resto de los elementos, la Tierra sólo posee un Atributo, la Inteligencia. Esto corresponde a la conexión entre esta y los demás elementos. La tierra suele saber lo que ocurre, y tiene experiencia con el resto de los elementos.



# Hou Tan: Alquimia de Fuego

Los maestros de Fuego son célebres como oponentes astutos y gobernantes activos. Al ser incapaces de descansar, siempre buscan acción y participación.

El fuego se asocia con la iluminación, la luz, así como con las llamas (casi cualquier forma de energía visible). El fuego está presente en tormentas, fuegos abiertos, pantallas de ordenador y magma ardiente.

**Alma de Fuego:** El Alma de Fuego rige la idea de posesión de un ser y su comprensión de los modales y códigos de conducta. El Carisma y la Astucia son Atributos de Fuego. Este controla el sentido del deber y el deseo de fortalecer los preceptos de la sociedad. Los policías y algunos cargos gubernamentales tienen Almas de Fuego.

Cuando un hsien se comunica con un Alma de Fuego, puede determinar algunos de los significados ocultos de la etiqueta o sus puntos débiles. Los efectos Yin crean mucha confusión y caos en situaciones sociales. Al disiparse el Alma de Fuego de una persona,

sus meteduras de pata se vuelven más frecuentes y embarazosas. Encender un Alma de Fuego (efecto Yang) no sólo implica otorgarle virtudes sociales, sino también vergüenza, y a veces cierta ansia de castigo.

**Virtud:** Mayor Yang: es una fuerza de percepción y destrucción.

**Combinaciones Constructivas:** Madera y Tierra.

**Adversario:** El Agua apaga las llamas y es de Yin mayor. Equilibra el Yang del Fuego con toda facilidad.

**Fortunas:** Sur, verano, color rojo, propiedad, festivales de fuego y festivales y santuarios del dios Chu Jung y el emperador Yen Ti, sentido de la vista.

**Atributo Yin:** Carisma – Los demás a menudo se ven arrastrados al peligro del fuego.

**Atributo Yang:** Astucia – El Fuego reacciona con rapidez.



# Li Tan: Alquimia de Madera

La Madera representa el poder del mundo natural, el cual se extiende ampliamente por el mundo. Los fenómenos naturales que se asocian con esta son: cualquier tipo de planta, la juventud, la riqueza y el crecimiento.

**Alma de Madera:** El Alma de Madera es responsable de la moralidad de una persona. Controla sus deseos y su capacidad de trabar empatía con los demás. Todas las criaturas vivientes poseen un Alma de Madera. A pesar incluso del hecho de que la vida se alimenta de vida, esta alma produce la compasión. La Apariencia y la Fuerza son Atributos que representan la naturaleza vital de la madera. De esta forma, enfermeras, deportistas, médicos y la mayoría de las madres poseen un Alma de Madera compasiva.

El Alma de Madera puede comunicar el nivel de riquezas de un ser, entre otras cosas. Un hsien puede incitar también el deseo en otro mediante un efecto Yang

que excite su Alma de Madera. El mismo hsien puede usar un efecto Yin para debilitar el Alma de Madera de su objetivo, volviéndolo probablemente impotente. Ya que el Alma de Madera rige la bondad de una persona, un efecto Yin poderoso puede moverla a cometer un acto malvado conscientemente.

**Virtud:** Yang menor.

**Combinaciones Constructivas:** Tierra y Fuego.

**Adversario:** Metal.

**Fortunas:** Primavera, color verde, tacto, este, salida del sol, mañana, acacias, catalpas, castaños, cedros blancos, festivales del dios Kou Mang y el emperador Tai Tao.

**Atributo Yin:** Apariencia – La flor hermosa a menudo oculta espinas.

**Atributo Yang:** Fuerza – El vigor es la fuerza vital de la primavera. Con este poder, se pueden construir cosas y las semillas pueden germinar.



# Shui Tan: Alquimia de Agua

El Ministerio del Agua, el Shui Fu, es la fuerza más poderosa, sutil, pero inútil del Reino Medio. Los maestros de Agua son venerados y temidos, pero la mayoría les obedecen por miedo.

El Agua es uno de los elementos más poderosos. Engloba todas las cosas líquidas y gaseosas. Esto incluye nubes, metano, agua, sangre, etc. El agua es vital por naturaleza, aunque también peligrosa y traicionera. También controla el viento y las tormentas (pero no los rayos).

**Alma de Agua:** El Alma de Agua está ligada a la fe de una persona en los demás y en los poderes del universo. También a la fidelidad y la confianza, y sus Atributos son la Manipulación y la Resistencia, Capitalistas, delincuentes poderosos y aquellos que disfrutan siendo objetos de lealtad y poderosos, tienen Almas de Agua.

Comunicarse con un Alma de Agua ayuda a evaluar la lealtad, confianza, etc. de una persona. Disipar el Alma de Agua de una persona puede destruir su confianza en sí mismo y en los demás. Los líderes astutos incrementan el Alma de Agua de sus seguidores (efecto Yang) para asegurarse su lealtad.

**Virtud:** Yin mayor.

**Combinaciones Constructivas:** Metal, Madera.

**Adversario:** Tierra.

**Fortunas:** Frío, norte e invierno, sentido del gusto, color negro, fe, Festivales de barcos dragón, animales asociados con el agua.

**Atributo Yin:** Resistencia – el vacío nunca cansa.

**Atributo Yang:** Manipulación – Los métodos del Agua son cortesanos: la sutileza y la venganza iracunda.



# Tieh Tan: Alquimia de Metal

El Metal engloba todos los metales preciosos y de trabajo: oro, plata, hierro, cobre y acero. Aunque su campo de acción es bastante limitado en comparación con el Agua o la Tierra, el uso más importante del Metal es el de forjar herramientas, especialmente herramientas de guerra. Los maestros del Metal pueden ser artesanos increíblemente hábiles, o guerreros invencibles.

**Alma de Metal:** El Alma de Metal contiene el sentido de la justicia, la sinceridad y el juego limpio de una persona. Los atributos de Metal son la Percepción y la Destreza. Los jueces, vigilantes, activistas de derechos humanos y de derechos civiles poseen almas enérgicas de Metal.

Escuchar un Alma de Metal normalmente sirve para descubrir si alguien habla con sinceridad. Se puede hacer que otros digan la verdad aumentando su Alma de Metal. Los efectos Yin hacen que sea más fácil mentir.

**Virtud:** Yin menor.

**Combinaciones constructivas:** Tierra, Agua.

**Adversario:** El fuego funde el Metal.

**Fortunas:** Otoño, oído, color blanco, festivales en honor de Shao Hao, fábricas o talleres de metalurgia.

**Atributo Yin:** Percepción – Todo es justo en la nada.

**Atributo Yang:** Destreza – El acero es rápido, como el movimiento de una navaja.





# Nei Tan



En primer lugar, definamos lo que no es el Tao Te Hsien. No es el Taoísmo de Lao Tsu, aunque está inspirado en su filosofía. El propósito del Tao Te Hsien es el de comprender cuál es el lugar de los hsien en el cosmos desde la creación de la Barrera. A diferencia de la filosofía humana, tiene un objetivo concreto: otorgar a los hsien el poder de atravesar la Barrera y viajar entre los mundos.

Muchas de sus características son iguales a las del Tao. Los seguidores del Tao Te Hsien suelen ignorar las nimiedades de la sociedad mortal y buscan una vida de relajación contemplativa en la naturaleza. Les encanta aprender para enriquecerse, pero no les interesa la política. Algunos son científicos, otros sacerdotes, otros son mendigos, y algunos son guerreros. Los hsien japoneses han modificado el Tao Te Hsien hasta convertirlo en una filosofía parecida al Zen, llamada Hsien-do, pero a diferencia de otras religiones, el Tao Te Hsien acoge el cambio y la individualidad, siempre y cuando no sea para el autoengrandecimiento. Al igual que su predecesora humana, es una filosofía tranquila, misteriosa y profunda.

Consta de 5 pasos, que se corresponden aproximadamente con la historia Taoísta de la creación, pero a la inversa. En la tradición Taoísta, primero estaba el Wu-Wo, No Nada. De la nada llegó el Wu Chi, el No-límite. Este engendró el Hu T'un, el caos. Sin embargo, en el centro de este caos había un punto quieto, una partícula al principio, que se convirtió en el Tai Chi, el Gran Polo. De este nació el Gran Cambio, el Tai. Este fenómeno se dividió en dos etapas: el Tai Chi, el Gran Primero, o la Gran Forma, y el Tai Shih, el Gran Principio o el Primer Aliento (Chi). Todos estos finalmente llevaron a la creación de la Primera Edad, el Tai Su, el Gran Primordial.

¿Por qué van a la inversa los pasos de la historia de la creación? El objetivo del Tao Te Hsien es el de seguir los pasos de la creación de vuelta hasta el No-límite, el Wu Chi, romper la unión que limita su capacidad de viajar a los mundos espirituales. A partir de la historia de Hanuman, este logro se llama Llave de Jade.

Hay muchos caminos de vuelta al No-límite, pero el más seguro se halla en el Tao Te Hsien. Se rumorea que los Dioses Profanos tienen su propia versión del Nei Tan, llamada Hac Tao, "el Camino Negro". Un Rey Yama dictó este texto malvado al Dios Profano fundador durante la Tercera Edad.

**Sistema:** El Nei Tan utiliza el mismo sistema básico de las otras Alquimias. Hay efectos Yin y Yang, y por lo tanto, el Chi Yin o Yang determina el número de dificultad de la tirada.

La diferencia básica está en la Reserva de Dados. No hay características Tao, así que la Reserva de Dados de un personaje se halla añadiendo su puntuación de Nei Tan a una característica. La Reserva de Dados es igual a la puntuación de Tao del personaje.

La puntuación de Tao mejora como el Chi Yin y Yang, mediante la interpretación. Se limita a la media del Chi Yin y Yang del personaje (redondeando hacia abajo). La puntuación de Nei Tan regula las cosas que el personaje es capaz de hacer mediante este I Chi. Solo puede aumentar cuando las puntuaciones de Chi del personaje están equilibradas. Los personajes no pueden usar la magia para equilibrar su Chi y luego aumentar esta habilidad. Las puntuaciones deben equilibrarse de forma natural.

**Virtud:** Equilibrio.

**Combinaciones Constructivas:** Ninguna.

**Adversario:** El Nei Tan es adversario de sí mismo.

**Fortunas:** Meditación, parajes de belleza natural, nidos de dragón, Chi equilibrado.

**Atributo Yin y Yang:** A diferencia de las artes elementales, el arte del Tao, el Nei Tan, no utiliza un atributo para determinar la Reserva de Dados. El poder de esta alquimia procede de la comprensión del lugar de los hsien en el cosmos. Por lo tanto, solo depende de la comprensión del Tao que posea un personaje. El Tao es, y no más. Por lo tanto, utiliza la puntuación de Tao de un personaje para determinar la Reserva de Dados. La puntuación máxima de Tao es la media (redondeando hacia abajo) del Chi Yin y Yang de un personaje. Al estudiar el Tao Te Hsien, lo mejor es mantener el Chi equilibrado.

**Modificadores:** Aunque algunos de estos efectos tienen como objetivo a otros, es importante destacar que el poder de esta alquimia proviene del interior del hsien. Se debe pensar en cada efecto como si estuviese centrado en el propio hsien, no en otros. Un Shinma no puede producir efectos sobre el mundo real sin canalizar esa energía a través de sí mismo.

Los modificadores más comunes para el Nei Tan son: Continuidad, Circunstancia y Magnitud. El Narrador debería restringir el uso de la Abundancia y el Dominio.

## • Tai Su: El Gran Primordial

Este es el primer paso del Tao Te Hsien. Durante la última etapa de la creación, las formas de la naturaleza empezaron a adoptar formas conocidas. La aprehensión del Tai Shu permite a los Shinma jugar con su forma. Pueden cambiar de aspecto, y algunos ya tienen práctica adoptando formas de animales.

• **Cambio de forma:** La Magnitud de Cambio rige casi toda esta habilidad. Cambiar de cara se considera un cambio menor, y no requiere éxitos adicionales. Cambiar de sexo es un cambio básico (un éxito adicional). Cambiar de cara, sexo y raza es un cambio significativo. Cambiar de especie es un cambio importante, y requiere al menos 5 éxitos.

Aunque un personaje adquiera algunas habilidades de su nueva especie, no está entrenado en el uso de esta forma. Los peces pueden respirar bajo el agua, pero no saben nadar bien. Los pájaros pueden volar, pero puede que no sepan cómo. El Narrador puede



dejar que sus jugadores creen Habilidades nuevas para sus formas animales.

Los jugadores que deseen convertirse en criaturas gigantes, deben usar las Alquimias elementales apropiadas para incrementar sus Atributos.

Por supuesto, deben usar la continuidad para conservar su forma nueva.

• **Máscara de la Muerte:** Este poderoso efecto Yin permite al Shinma hacer que su cuerpo muera efectivamente durante un determinado período de tiempo. Al invocar su Chi Yin, algunos hsien hacen que sus cuerpos adopten el aspecto de cadáveres putrefactos o restos momificados. Aquí está el truco: el hsien permanece muerto durante el tiempo que dura el efecto. No puede saber ni percibir lo que ocurre. Algunos hsien desafortunados han despertado enterrados, o han sido devorados por animales antes de que terminara el efecto.

Al igual que anteriormente, hay que usar la Magnitud de Cambio. El efecto base produce un cadáver recién muerto. Para las momias, sin embargo, hacen falta 5 éxitos adicionales o más. La Circunstancia es muy útil. También puede serlo el conseguir un vigilante que te despierte si algo intenta morderte.

**Modificadores:** Los modificadores más corrientes para este efecto son: Dominio, Continuidad, Circunstancia.

**Efectos Yin:** Cualquier uso de la Máscara de la Muerte es un efecto Yin.

**Efectos Yang:** El Cambio de Forma es un efecto Yang.

## •• Chi I: El Gran Cambio

El Tai Primero supuso el nacimiento de la realidad, ya que los elementos comenzaron a cobrar forma alrededor del Gran Polo. Este período marca la unión del Chi y el nacimiento del tiempo. De igual forma, este I Chi proporciona la habilidad de manipular los efectos del tiempo y proporciona también control sobre el Chi propio.

Algunos textos describen un gran ritual que puede detener el avance del tiempo sobre la forma hotei de un hsien (su forma humana). Algunos de los pasos de este ritual son beber jade pulverizado y viajar por una línea de dragón.

• **El Eje del Tiempo:** Los Shinma pueden reducir el poder que ejerce el tiempo sobre ellos, acelerando de esta forma su propio movimiento a través del tiempo y obteniendo acciones adicionales en combate. Cada 2 éxitos proporcionan una acción adicional. Se puede prolongar el efecto mediante Continuidad.

• **Las Furias Mutables:** Este poder permite a los Shinma manipular sus valores de Chi. Los puntos de Chi Yin se pueden sustituir por Chi Yang, y viceversa. Este poder se usa en la mayoría de los casos para equilibrar el Chi, aunque algunos hsien lo utilizan justo para lo contrario. Por ejemplo, poseer un Chi Yang mayor suele resultar beneficioso durante el combate.

Se puede transformar un punto de Chi de un tipo al otro por cada 2 éxitos. Como es habitual, el efecto se puede prolongar mediante Continuidad.

**Efectos Yin:** El Eje del Tiempo es un efecto Yin.





**Efectos Yang:** Las Furias Mutables es un efecto Yang.

### ●●● **Tai Chi: El Gran Poto**

En medio del mar hirviente de Hun Tun (el caos), se formó el Tai Chi, el lugar y el ancla de la realidad. Algunos sabios hsien del Ministerio de la Tierra creen que la Tierra creó el Tai Chi, que al menos fue el primer elemento en formar parte de este.

El Tai Chi otorga al hsien el poder de atravesar tormentas sin recibir daño alguno. Mediante este I Chi, el personaje puede hacer que sea más difícil golpearle, o acertarle con cualquier ataque. El inconveniente de este I Chi es que el personaje debe imitar al Tai Chi. A pesar de que puede meditar, hacer katas, dibujar, etc. no puede comunicarse con nadie o atacar. Sus acciones deben absorberse a sí mismas o carecer de sentido.

- **El Ojo del Huracán:** Este poder es siempre un efecto Yin. Por cada 2 éxitos se reduce en 1 la Reserva de Dados del oponente.

### ●●●● **Hu Tlin: Caos**

Las posibilidades imposibles del Wu Chi, el No-límite, engendraron el caos, el Hu Tun. Este es un momento terrorífico para el seguidor del Tao Te Hsien. Casi ha llegado hasta el tiempo del No-límite, donde espera obtener la Llave de Jade, pero hasta que llegue ese momento, permanece en el umbral de la discordia.

Los fracasos den Hu Tun siempre deben ir acompañados de algún trastorno mental limitado o alguna manía extraña.

Los hsien invocan el Hu Tun para manipular la probabilidad. Los efectos Yang producen buena suerte, y los efectos Yin mala suerte. Esta se puede manifestar mediante efectos concretos (perdiendo una partida de mah jongg) o proporcionando una Reserva de Dados para otras tiradas.

Los I Chi creados se pueden dirigir vagamente, pero nunca se tiene control total sobre ellos. Se anima al Narrador a ser caprichoso: a veces benévolo y a veces malvado. Es importante que un efecto Hu Tun nunca funcione exactamente como esperaba el jugador. Si la tirada tiene éxito, debe lograrse el propósito del I Chi, aunque no de la forma que el jugador tenía planeada.

- **La Mano Benévola de Jade:** La Mano Benévola de Jade hace probables las cosas improbables en beneficio del lanzador. El Narrador debe usar la Magnitud de Cambio para determinar el efecto de este poder. No está pensado para el combate, y sólo efectúa una acción.

Es siempre un efecto Yang.

Por ejemplo, es improbable que se pinche una de las ruedas nuevecitas del coche que persigue al personaje. El Narrador decide que el jugador necesita 5 éxitos para que esto ocurra.

- **Trasero del Rey Mono:** Este poder hace improbables las cosas probables en beneficio del lanzador. El Narrador debe usar la Magnitud de Cambio para juzgar el efecto de este poder. No está pensado para el combate, y sólo efectúa una acción.

Es siempre un efecto Yin.

Por ejemplo, un personaje corre hacia su habitación perseguido por un puñado de matones de una triada. Segundos más tarde, la puerta se abre de golpe y es probable que los gángsteres se encuentren en el pasillo. Usando el Trasero del Rey Mono, el jugador desea que lo probable sea improbable. ¡Quiere que detrás de la puerta aparezcan otras personas distintas!

### ●●●●● **Wu Chi: El No-Límite, la Llave de Jade**

Inmediatamente después del Wu-wo (No Nada), vino el Wu Chi (No-límite), un tiempo de potencial desatado. Sólo los que siguen más puramente las enseñanzas del Tao pueden alcanzar este estado. Curiosamente, esta revelación llega de forma tranquila, inesperada, durante algún momento de paz.

Para la mayoría, llega en una caja de madera de sándalo cubierta con cintas de la mejor seda. Es una llave del tamaño de un antebrazo, hecha de jade de la mejor calidad. Es imposible robar la llave a su propietario o dañarla de ninguna forma. Algunos esconden la llave entre su ropa, mientras que otros la llevan colgada alrededor del cuello. Cierta Rey Mono la utiliza para abrir nueces y dar tortazos a los kamuii orgullosos en la cabeza y el cuello.

La llave no tiene ningún poder real. Algunos dicen que sirve para recordar a los demás que se puede recobrar el Mandato Celestial. Su propietario puede viajar una vez a los mundos Yin y Yang libremente. También sirve para aumentar y disminuir el coeficiente de Barrera.

- **Reforzar la Barrera:** El portador de la llave puede incrementar temporalmente el coeficiente de Barrera de un lugar por cada 2 éxitos obtenidos. Sólo se puede intentar esto una vez al día. Este es un efecto Yin, porque el personaje absorbe el Chi del ambiente y lo canaliza hasta la Barrera.

- **Abrir el Portal de Jade:** Para abrir la Barrera y viajar al mundo Yang o las Tierras Espejo, el hsien debe hacer una tirada de Yang y obtener un número de éxitos mayor al coeficiente de Barrera de la zona.



# Apéndice: Las Casas

## Casas Nobles de los Sidhe

Después de que un Sidhe se despierta a su naturaleza feérica descubre que pertenece a una Casa noble, un privilegio quizás innecesario. Cuando se produce, se le considera automáticamente miembro de la Casa de su nuevo señor soberano. Sin embargo, la nobleza otorgada a los plebeyos es un raro privilegio, y la mayoría de los sidhe miran con suspicacia a los plebeyos ennoblecidos.

Las Casas nobles son dirigidas por un Fundador (cuando todavía sigue vivo, algo que no siempre es el caso) o por un Alto Señor o una Alta Dama. Después de la creación del Parlamento de los Sueños, los Altos Señores se reúnen allí, haciéndose llamar los Nueve Altos Señores del Mundo Caído para mostrar su desafío hacia Arcadia (¿Por qué razón?...). Un noveno Alto Señor, considerado loco, pretendía representar a la Corte Sombría.

Durante largo tiempo, antes del Resurgimiento, las Cinco Casas Luminosas (o simplemente, "Las Cinco") han dominado la escena política de las cortes feéricas y han ejercido el monopolio del poder en Concordia, y, en gran medida, en Europa. Las tres Casas Oscuras, sintiéndose en inferioridad, han mantenido un perfil bajo y se han relacionado con los representantes de la Corte Sombría, que rápidamente las ha dominado. Se están preparando para su regreso al poder.

Las Casas Oscuras se encuentran divididas por dos cuestiones: ¿Cuál será la Casa dirigente después de que las Cortes Oscuras recuperen el poder? ¿Compartirán el poder con los Luminosos como antes del Resurgimiento u ocuparán el poder en solitario? La

desaparición del Alto Rey David parece el momento ideal para actuar, y no tardarán en hacerlo.

A la sombra de las batallas entre facciones Luminosas, los sidhe Oscuros mueven sus peones y se preparan para tomar el poder por la fuerza... A menos que las nuevas Casas recién regresadas de Arcadia obstaculicen sus planes. La única certidumbre actualmente es que las dos Cortes –Luminosa y Oscura– se encuentran en igualdad en lo que se refiere al número de Casas representadas. Desde que todas las Casas nobles han regresado a la Tierra, los Kithain comprenden que las Casas representan el equilibrio entre la Corte Luminosa y la Corte Oscura: cada una de ellas cuenta con seis Casas en su banda. La Casa Scathach ha renunciado a la Corte Luminosa a la que pertenecía para abrazar la mortalidad. De hecho, existen ciertos rumores de que debe existir otra Casa más, completamente feérica, que sería la última que permanece en Arcadia.

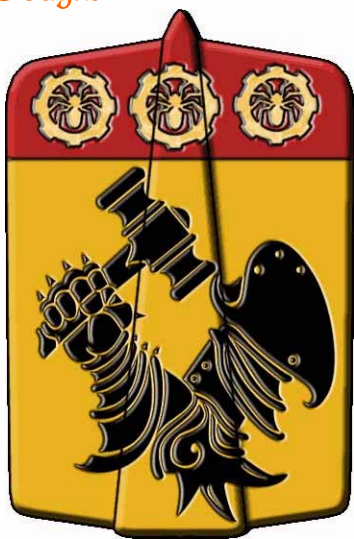




## Las Casas Luminosas

Las últimas en partir a Arcadia en 1348, las cinco Casas Luminosas también han sido las primeras en regresar a la Tierra, tras el Resurgimiento de 1969. También han sido quienes provocaron la Guerra del Acuerdo y quienes tienen mayor responsabilidad.

### La Casa Dougal



La Casa Dougal es conocida por su fuerza y su lado práctico. Sus miembros tienen tendencia a ser bruscos, con espíritu pragmático y jerárquico. Son los arquitectos y forjadores de la nobleza y tratan constantemente de mejorar sus técnicas. Son los antiguos herreros élficos. La Casa Dougal domina pocos Feudos, pero sus miembros a menudo son apreciados como senescales o chambelanes debido a su sentido común y su capacidad para gestionar mansiones y recursos. El Señor Dougal es conocido por haber inventado el acero, haciendo que los humanos abandonaran progresivamente el uso del hierro en sus armas. Para conseguirlo, infundió toda su esencia en la aleación, pereciendo al completarla. Gracias a su sacrificio, las hadas ya no debieron temer tanto el peligro de las armas de hierro frío, antes extendidas entre los humanos. Los señores de Arcadia reconocieron a sus compañeros el derecho a fundar su Casa y a llegar el nombre de Dougal.

Desde entonces se atribuyen numerosas invenciones a la Casa Dougal. Al contrario que los Nockers, cuyos inventos son reconocidos por su...originalidad, los sidhe Dougal producen numerosas armas y armaduras suntuosas y eficaces, y son los artesanos de los navíos y vehículos de guerra élficos. La creación de las famosas flechas de los elfos se atribuyen a Wayland Smith, uno de los Dougal más famosos de las leyendas inglesas. La Casa Dougal se encuentra estrechamente relacionada con la Casa Gwydion hasta el punto de que las dos Casas llegaron a hablar durante un tiempo de una posible unión. Debido a los enfrentamientos internos de la Corte Luminosa en este momento, no es un tema prioritario.

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 atrás, 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 de que todo funciona como un reloj. Dada su disposición ordenada, a menudo trabajan como oficinistas y abogados, aunque realizan sus tareas con un aire intelectual. Los escasos miembros de la Casa Dougal que han de gobernar, normalmente dirigen su feudo de una forma muy práctica, pero tienden a tratar con los problemas mejor en la teoría que en la práctica.

Su ideal de perfección les causa problemas con muchos otros duendes. Pocos pueden vivir de acuerdo con sus expectativas, lo que suele hacer a estos sidhe aún más elitistas. Se toman sus diversiones demasiado seriamente. La matemática avanzada, mecánica, arquitectura e ingeniería son vocaciones comunes en ellos. No son ajenos al trabajo duro y creen firmemente que "si quieres algo bien hecho, debes acudir a la Casa Dougal."

Cuando la realidad no consigue cumplir sus ideales, los sidhe de la Casa Dougal suelen exhibir una de estas dos soluciones. Su primera reacción es arremangarse y redoblar sus esfuerzos. De hecho, pueden demostrar un sorprendente despliegue de voluntad cuando están desesperados por hacer funcionar una idea. Si esto falla caen en sus Legados Oscuros hasta que encuentran algo que aviva de nuevo su idealismo.

Su predilección por la precisión también representa una curiosa debilidad. Cuando se les muestra una máquina bien cuidada o una obra maestra de la ingeniería, pueden quedar embelesados. Algunos entran en un estado de arrobamiento y pueden contemplar tales cosas durante horas. Mediante el trabajo duro, quizá, la realidad pueda repararse para que imite este ideal.

El blasón de la Casa Dougal es un brazo en arco sosteniendo un martillo de sable sobre campo de oro bajo un jefe de gules que contiene tres ruedas dentadas en oro (tres engranajes dorados sobre fondo rojo encima de un brazo y un martillo negros en fondo dorado).

**Favor:** Los miembros de la Casa Dougal son tenaces y se les conoce por su habilidad de imbuir Glamour en todas las cosas que realizan. Una vez por historia, un miembro de esta Casa puede convertir una porción de sus puntos de Glamour temporal en puntos temporales de Fuerza de Voluntad (hasta el máximo de su Fuerza de Voluntad permanente). Esto debe hacerse durante algún tipo de actividad que implique algo físico: trabajar, hacer ejercicio o participar en un combate.

**Defecto:** La realidad física parece tener defectos para estas hadas, igual que ellas mismas los tienen. Sólo mediante el trabajo duro se pueden superar estos fallos. Los sidhe de esta Casa siempre tienen un defecto físico que deben compensar. Esto es normalmente algo que puede ser corregido con un trabajo de herrería hábil: una pierna mecánica para un pie deforme, una intrincada pieza ocular para una mala visión, y similares. Estos defectos están presentes, aunque no siempre son visibles, en su aspecto mortal.

**Exilio:** Durante el Resurgimiento, los sidhe de la Casa Dougal fueron exilados a la Tierra debido a su



fascinación por la tecnología. El gobernante actual de la Casa explica la historia de la construcción de una enorme máquina de asedio, justo antes del Resurgimiento, para defender las puertas de Arcadia de los invasores mortales. La amenaza fue exagerada en demasía y el caos provocado por el objeto infernal causó su desgracia. Los trovadores sidhe cuentan y vuelven a contar las leyendas del monstruo mecánico creado por el Gran Señor Lord Donovan. Cada historia acaba de forma diferente, puesto que nadie puede recordarla del todo.

El Gran Señor Lord Donovan reside en la actualidad en un feudo construido entorno a una fábrica en las tierras al este del Reino de las Manzanas. Aunque la fábrica en sí es un edificio vacío en el mundo mortal, dentro del Ensueño, es una fortaleza de invenciones quiméricas. Una docena de nockers hacen su aprendizaje en el Feudo de la Forja cada año.

### Dougal Conocidos

**Alto Señor Donovan:** El Alto Señor Donovan mantiene su corte en una vieja fábrica abandonada del estado de Nueva York, transformada en una fábrica feérica. En ella se encuentran numerosos aprendices Dougal, Nockers y Boggans. Uno de los compañeros del mismísimo Dougal, tuvo que purgar su Casa de influencias nefastas hasta que consiguió tomar el poder en 1969.

**Princesa Lenore:** Rescatada tras la muerte de sus padres por el Rey David, es de hecho su heredera, hasta el punto de convertirse en miembro honorífica de la Casa Gwydion. Tras la desaparición de su mentor, Lenore ha asumido bien sus responsabilidades para mostrarse digna de la confianza de su padre adoptivo. Para cumplir su deber, se ha rodeado de un grupo de leales Kithain reclutados de la Rama Roja y de la Casa Dougal. Aunque reside en la Corte de la Reina Mab, Lenore ha comenzado a distanciarse de la tutela de la vieja reina.

**Reina Mary-Elizabeth del Reino de las Hierbas:** Reina del Medio Oeste de los Estados Unidos, esta monarca ya anciana es conocida por su actitud severa y conservadora. Sin embargo, también muestra proyectos innovadores como <http://www.quimera.net>, la red de internet quimérica o Fantasmagoría, el establecimiento de un lugar encantado en el Ensueño Lejano.

**Rey Niall del Reino de Alba (Escocia):** Niall se opone a la turbulencia del rey Ross y prefiere su corte de Contrivancy, una fábrica que los Nockers han construido y donde se divierte con sus invenciones, mucho más que con las intrigas cortesanas. Ha rechazado aliarse con Asa, la poderosa jefa troll de las Islas Orcadas.

**Rey Fiachra de Connaught:** Todo un arquetipo irlandés, a Fiachra le encanta viajar, las carreras de caballos y los trenes. Le gusta su reino y posee un gran pragmatismo. Bajo su identidad humana, era un boxeador antes de convertirse en sidhe.

**Barón Wayland:** Chambelán de Donovan, dirige los asuntos cotidianos de la Casa Dougal, ejerciendo de mentor de todos los aprendices. Es un noble severo pero justo.

### La Casa Fiona



Fiona era una sidhe irlandesa muy amiga de los Garou de la tribu Fianna. De hecho, todavía hoy en día, existen tres linajes en el mundo con sangre de las hadas Fiona y de los Garou Fianna. Un día Fiona se enamoró de un mortal, pero su amor terminó tristemente debido a la traición de su amante (al que le reveló el secreto de la debilidad de los hombres lobo) hacia Fiona. Fiona recibió el privilegio de fundar su Casa cuando, junto a sus dos compañeros, Epona y Orfeo, venció a una terrible criatura, el Fiachan, que había derrotado a los mejores campeones de la Casa Gwydion. Después de que se descubriera que Fiona había transmitido la debilidad de los Garou a los mortales, los señores de Arcadia la expulsaron a la Tierra sin que los nobles de su Casa pudieran intervenir. Cuando su sentencia fue anunciada numerosos seguidores se unieron espontáneamente a Fiona y la acompañaron en su exilio. Lady Julia Spencer-Drake pretende que ella fue compañera de Fiona y que Glynis de las Tres Colinas volvió a ver a la fundadora antes de que muriera de pena justo antes del Resurgimiento. Sea como sea los nobles de la Casa Fiona son conocidos por sus pasiones y sus puntos de vista radicales. Les gusta desafiar el orden establecido y disfrutan de los placeres gastronómicos y carnales, el buen vino y las drogas. A menudo se distraen de sus responsabilidades por la necesidad de satisfacer sus deseos. Los Fiona pueden ser arrogantes y caprichosos, pero por lo general son tolerantes con los plebeyos y los extraños. También son conocidos por sus caballos de guerra y sus arqueros. Muy próximos a los plebeyos, los Fiona a menudo protagonizan historias de amor tórridas con ellos (especialmente con los Sátiros). Sin embargo, sus rápidos romances pueden herir a algunos de sus amantes, que se sienten tratados como objetos. La Casa Fiona está muy presente en todos los reinos feéricos y poseen un gran apoyo entre la población plebeya.

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 propósitos más elevados por la llamada de necesidades más básicas. Cualquier cosa que les proporciona emoción les va bien. Cuando se presenta la oportunidad de disfrutar, descienden a sus Legados Oscuros hasta que su deseo ha sido satisfecho.

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.

La Casa Fiona afirma tener cientos de tradiciones y costumbres que se obedecen estrictamente, incluso aunque no haya dos miembros de la Casa que parezcan estar de acuerdo en cuáles son. Así, cada miembro vive según sus propias reglas y su propio código de honor. Suya es también la Casa más adaptable de todas. Los Fiona rara vez imponen su rango a los duendes plebeyos. Por esta razón, sus miembros son amados por los plebeyos y los feudos gobernados por la Casa Fiona son feudos felices, aunque un tanto dejados a la buena de Dios.

El blasón de la Casa Fiona es un león pasante resguardante de plata sobre campo de gules (un león de plata en un fondo rojo, que mira hacia atrás por encima de su hombro).

**Favor:** Desafiantes hasta el fin, los sidhe Fiona son famosos por su gran valor. Aunque entienden el miedo, éste no les controla, ni siquiera frente a la muerte. Cualquier intento, natural o mágico, de generar miedo en ellos falla automáticamente. Sólo la amenaza a la vida de un amante puede aterrar a un Fiona, y a menudo lo hace muy bien.

**Defecto:** Los sidhe de esta Casa sienten una irresistible atracción por el peligro. Incluso cuando el objeto de su placer sea algo seguro, encontrarán alguna forma de hacerlo peligroso. Esto es especialmente cierto en sus citas románticas, que normalmente son épicas y casi siempre trágicas. Criaturas de belleza pura y etérea, suelen enamorarse de proscritos, extraños, vagabundos, mortales y otros tipos "inaceptables"... A menudo dichos amores se vuelven pasiones auténticas y completas que no pueden ser negadas. Algunos de ellos se sobreponen a este defecto, pero sólo odiando todo tipo de romances. Los más torturados se obsesionan con impedir que le suceda lo mismo a nadie que conozcan.

**Exilio:** La historia de amor de Lady Fiona y su amante mortal ha sido contada, vuelta a contar y cambiada un millar de veces. Igual que con muchos cuentos de Arcadia, no hay dos versiones iguales, pues nadie puede recordar exactamente los detalles. En todas las versiones, Lady Fiona muere trágicamente y las hadas de su Casa descienden de Arcadia para acudir a su despertar. Cada año en el mismo día, un trovador sidhe le habla en sueños.

Otra leyenda dice que el Gran Señor actual de la Casa Fiona fue exilado de Arcadia por un rival celoso. Poniendo el honor de su Casa en entredicho, desafió a su rival a un duelo. Al perder, sentenció a 13 miembros de

su séquito a volver a la Tierra. De cualquier modo, muchos sidhe Fiona insisten en que abandonaron Arcadia para demostrar su lealtad a Lord Rathsmere y su disgusto con los Grandes Señores de Arcadia.

Lord Rathsmere es famoso por sus proezas como espadachín, y su base de operaciones es el Feudo de la Espada de la Búsqueda, en el sur de Francia. Allí, entrena a un séquito de élite de sidhe para lo que cree que será la batalla para retomar Arcadia. Como parte del entrenamiento, narra numerosas historias sobre criaturas olvidadas expulsadas por Arcadia durante el Resurgimiento. Cuando se le presenta un sidhe que posee una habilidad ejemplar con las armas, sueña una búsqueda para el guerrero que tenga que ver con alguna de dichas criaturas legendarias.

### Fiona Conocidos

**Alto Señor Rathsmere:** Este legendario caballero es considerado el mejor espadachín de todas las hadas. Su corte se encuentra en Aquitania, en el Lugar Encantado de la Lame en Quête, que atrae a numerosos jóvenes caballeros en busca de gloria y aventuras. Rathsmere sueña las búsquedas de sus caballeros y los envía en peligrosas aventuras enfrentándolos con monstruos de antes de la Ruptura antes de que aparezcan. En estos momentos Rathsmere se encuentra muy preocupado y en su Casa circulan numerosos rumores —a menudo sombríos. En Concordia no se preocupan de lo que ocurre en Francia.

**Reina Mab del Reino de las Manzanas (Nordeste de los Estados Unidos):** La Gran Dama feérica por excelencia, Mab es seguramente la más antigua y respetada de las hadas que se encuentran en la Tierra. Su sabiduría sólo es igualada por su mesura. Fue la protectora del Rey David y su hermana Morwen, animando sus ideas reformistas. Actualmente es la tutora de Lénore. En secreto Mab es la líder de una sociedad secreta formada por nobles damas, la Zarpa del Gato, cuyo objetivo es la unión de todos los Kithain, Luminosos y Oscuros, frente a los enemigos del Ensueño. Sin embargo, tras la desaparición de su aliado más poderoso, el Rey David, la Zarpa del Gato está atravesando un período de dificultades.

**Reina Aeron del Reino de Pacífica (Costa Oeste de Norteamérica):** Conocida por su humor variable, Aeron es un tapiz de contradicciones. Se convirtió en reina tras el asesinato de su padre, el Rey Sean, en 1985. Aeron le vengó castigando a los plebeyos radicales que lo habían matado y desde entonces gobernó en paz...hasta que encontró a un Sátiro llamado Hamal que se convirtió en su amante. A pesar de los esfuerzos de la corte de Pacífica por reducir la influencia de Hamal, éste sigue siendo el favorito de la reina, y no suele dedicar atención a los asuntos más allá del lecho. Esta situación ha obligado al chambelán a gobernar el reino de facto, y los nobles disfrutaban de una inusitada libertad. La Corte Sombría está incrementando su influencia día tras día y grupos de plebeyos Oscuros dominan algunos Feudos. De hecho, corre el rumor de que la propia Aeron se ha unido a la Corte Oscura.

**Reina Laurel del Reino de los Hielos del Norte (Canadá):** Un aroma a azufre flota sobre la corte de la Reina Laurel tras su matrimonio con el Duque



Rococó de la Casa Ailil, miembro de la Corte Sombria. Tras haber sobrevivido a un intento de asesinato, Laurel parece preparada para cualquier cosa tras la desaparición del Alto Rey David, pero nadie sabe qué podría ocurrir. Lo que sí es seguro es que los ejércitos del Reino de los Hielos del Norte se están reuniendo en masa junto a la frontera del Reino de las Manzanas. En su identidad humana, Laurel es una cantante de ópera, conocida por su excepcional belleza incluso entre los Sidhe.

**Rey Finn del Ulster:** Este resplandeciente monarca de Irlanda del Norte fue recibido a su regreso en 1969 como si el mismísimo Finn Mac Cumhail hubiera vuelto. Desgraciadamente, los problemas que azotan su reino han empujado al rey hacia su lado Oscuro y a la influencia de la Casa Balor. Actualmente la mayor parte de los súbditos consideran que su mayor esperanza se encuentra en la fuerza de la paz: si el reino cura sus heridas el rey recuperará su equilibrio.

## La Casa Eiluned



Igualmente conocida como la Casa de los Secretos, la Casa Eiluned es famosa por la sombría reputación de su fundadora, la Dama Eiluned. Existen pocas certezas sobre su vida, aunque parece haberse relacionado a menudo con los Pródigos. Los sabios de la Casa Eiluned son conocidos por su talento natural hacia la magia, su pasión por las intrigas y su capacidad para descubrir secretos. También ejercen una gran influencia política en las cortes feéricas. La Casa Eiluned se encuentra muy próxima a su gemela, la Casa Ailil, con la que comparten parentesco común (Eiluned y Ailil eran hermana y hermano). Debido a este parentesco, las Casas Luminosas desconfían de los Eiluned, pero a los Sidhe hechiceros no les importa, su poder es suficientemente grande para que las demás Casas les respeten.

Se cuentan tres historias sobre las razones del regreso de los Eiluned a la Tierra. La primera está relacionada con la maldición de un antiguo artefacto rescatado de la destrucción en las forjas de almas en las Tierras del Oeste de Arcadia. La segunda historia habla de un pacto con una antigua orden de hechiceros. La tercera habla de la promesa entre la líder de la Casa y un pretendiente, un Alto Rey Oscuro en el exilio.

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 están llenos de misterio. 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. Sin embargo, esto no impide que los sidhe Eiluned caigan en sus Legados Oscuros.

Los sidhe Eiluned conocen la oscuridad tan bien como conocen la luz. Cuando un sidhe Eiluned ha de trabajar con personajes traicioneros y sin escrúpulos, es capaz de convertirse en Oscuro deliberadamente hasta que consiga lo que quiere. Este estado debe durar de la salida de una luna a la siguiente o de un atardecer al próximo (esto es, al menos un día completo). Si el changeling no consigue el secreto que anhela, no puede volver a ser Luminoso hasta que averigüe la verdad.

El blasón de la Casa Eiluned es partido en cheurón, en sable y plata, dos decrecientes y un pentágulo contracambiado (dos lunas de plata menguantes en un fondo negro sobre un pentágulo negro en un fondo plateado).

**Favor:** Los miembros de esta Casa tienen un increíble talento para la magia. Todos los cantrips lanzados por duendes de la Casa Eiluned ganan automáticamente un éxito adicional.

**Defecto:** Los miembros de esta Casa tienen una curiosidad abrumadora y se sienten atraídos por misterios y las conspiraciones. Un Eiluned ha de gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar curiosear en un misterio o verse implicado en una intriga. Algunos tienen incluso una vena traicionera, convirtiéndose brevemente en Oscuros para una alianza oscura y volviendo luego a ser Luminosos para probar, su inocencia. La Estirpe desconfía de muchos de ellos: las dificultades de todas sus tiradas sociales se aumentan en uno.

**Exilio:** Hay tres historias que hablan de las razones del exilio de la Casa Eiluned a la Tierra. La primera narra la maldición de un antiguo artefacto rescatado de las forjas de almas del Este de Arcadia. La segunda trata de un pacto con una antigua orden de hechiceros. La tercera dice que se había hecho una promesa entre el gobernante de la Casa y un pretendiente, un supuesto Rey Supremo Oscuro en el exilio.

Se dice que el Gran Señor Lord Ariadne sueña en un carro que existe sólo dentro del Ensueño. Se rumorea que sólo emerge cuando es luna llena. La sustancia física de este transporte cambia cada mes, y se cuentan historias de bestias de tiro que lo arrastran. Cada mes, se retira durante una semana completa a un lugar secreto, donde inspecciona el conocimiento reunido por su séquito.



## Eiluned Conocidos

**La Alta Dama o Señora Ariadna:** Nada se sabe sobre su verdadera identidad, sólo que viaja por el Ensueño en un carro mágico tirado por criaturas fantásticas bajo la luna llena.

**Alta Reina Faerilyt:** Princesa de los Sauces y nieta de Meilge, se casó con el Alto Rey David unos días antes de su desaparición. A pesar de los rumores ama sinceramente a su esposo y piensa respetar su memoria ocupando el trono de Concordia.

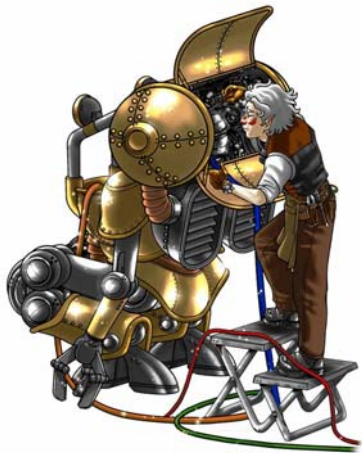
**Rey Meilge de los Sauces (Sudeste de los Estados Unidos):** Conocido por su personalidad inestable, ha pasado de ser uno de los Sidhe más progresistas a una política muy tradicionalista, estableciendo un culto de personalidad entre sus vasallos. La máscara que cubre la mitad superior de su rostro le otorga un aire misterioso, pero en su personalidad se comporta de forma agradable –es el caballero perfecto– con todos sus interlocutores. Los rumores sobre asesinatos y crímenes en su reino no dejan de aumentar, por lo que se ha rodeado por una guardia formada por caballeros Eiluned y Scathach.

**Reina Glynis de las Tres Colinas (Escocia):** Carece de una corte fija, ya que viaja constantemente por su reino y establece campamentos durante su trayecto, por lo que se la conoce con el sobre nombre de “Reina de las Tiendas”. En secreto ama a Ross de Dalriada.

**Reina Nuala de Munster (Irlanda):** Tras haber perdido a su hermana tras la Batalla de Redwood en California durante la Guerra del Acuerdo, Nuala prefirió marcharse a Irlanda con su protector. Una vez llegó su linaje real fue reconocido y recibió el reino de Munster. Actualmente desconfía siempre de los plebeyos, a los que todavía considera responsables de la muerte de su hermana.

**Baronesa Morgannia:** Heroína de la Búsqueda de los Ojos Inmortales, Morgannia ha pasado de ser una Sidhe Infantil dotada para la magia a una valiente y habilidosa maestra de las Artes de Adivinación. Conoció en persona a la Señora Ariadna, a la que aconsejó. Parece ser la reencarnación de la hermana de Nuala.

**Baronesa Glynis:** Esta Eiluned Oscura es conocida como “la Dama de las Sombras” en la región de San Francisco, donde instigó un complot contra el Duque Aeon y preparó el regreso de su prisión interdimensional del Príncipe Yrtalien, al que ha servido lealmente desde entonces a pesar de sus reservas. Actualmente se encuentra con su señor en Hawaii.



## La Casa Gwydion



Una Casa dividida, enfrentada, infestada de intrigas y a menudo muy heroica. Más que ninguna otra Casa representa la nobleza feérica. Los nobles de la Casa Gwydion encarnan el respeto, la valentía y los exigen en sus pares. Su temperamento colérico es legendario, y los miembros de la Casa conservan esa volatilidad. Según las leyendas, el legendario Señor Gwydion fue el fundador de la Alta Nobleza feérica. Originario del país de Gales, fue educado en persona por uno de los Tuatha de Danaan, Math Mathonwy. Con el tiempo, Gwydion y su amada Keredwyn, hija de Mathonwy, fundaron una orden de 300 caballeros errantes para instaurar la justicia dondequiera que fueran. Por si esto no fuera bastante, Gwydion fundó su propia Casa y se convirtió en un changeling tras la Separación. Compañero de Carlomagno, de Napoleón (y de Maquiavelo, según sus detractores), el Señor Halcón es descrito como un caballero valiente, justo y con una hermosura imbuida de nobleza. Los Kithain de la Casa Gwydion afirman haber regresado a la Tierra voluntariamente. Sus enemigos creen que un noble Sidhe de Arcadia los exilió como castigo por su arrogancia.

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 División con la cabeza alta. Los sidhe Gwydion creen que su señor y fundador ha renacido una y otra vez como un sidhe noble. Se dice que ha resucitado como paladín para servir a Carlomagno y como un general mayor para servir a Napoleón. Los rivales juran que 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. A partir de ahí, cada miembro de la Casa Gwydion pasa a afirmar que está mejor preparado para gobernar que sus hermanos. Las disputas internas que resultan sólo pueden detenerse con una cosa: una amenaza exterior a la Casa. Los miembros entonces, se unen para demostrar la superioridad de la Casa Gwydion. Cuando la amenaza pasa, todo vuelve a ser como antes.



Su ira, igual que su rivalidad, es legendaria. Cuando se enfrentan con algo que ofende su honor, se sabe que han llegado a volverse berserkers. Más aún, cuando un hada de la Casa Gwydion se enfrenta a un rival que no puede superar, se vuelve Oscura hasta que puede hallar alguna forma (cualquier forma, no importa sobre qué base) en la que pueda ganar. Una vez triunfante, vuelve a su típica arrogancia Luminosa.

El blasón de la Casa Gwydion es un halcón de oro manteniendo una hoja de roble sobre un campo de verde (un halcón dorado, mirando a la izquierda con una hoja dorada en su pico, las alas alzadas y las patas extendidas en un fondo verde).

**Favor:** Con una tirada con éxito de Percepción + Sagacidad, los miembros de la Casa Gwydion pueden notar si alguien está diciendo la verdad; la dificultad es la Fuerza de Voluntad del sujeto. Por alguna razón (quizá un antiguo pacto), los miembros de la Casa Eiluned son inmunes a esto.

**Defecto:** Aunque son grandes guerreros, los sidhe de esta Casa son propensos a colosales estallidos de ira. Cada vez que llegan al Nivel de Salud Herido (sea por daño químico o físico), o cuando su honor es insultado, deben hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 5). Los que fallan entran en una ira berserker y atacan a cualquiera en las cercanías, aliado o enemigo. Mientras están en este estado ignoran todas las penalizaciones por la pérdida de Niveles de Salud hasta llegar a Incapacitados.

**Exilio:** Los duendes de la Casa Gwydion insisten en que volvieron a la Tierra por su propia voluntad. Sus enemigos afirman que un Luminoso de alto rango en Arcadia los exiló a la Tierra como castigo por su arrogancia. En el mundo mortal, arguyen, los sidhe Gwydion se verían forzados a justificar sus atrevidas afirmaciones.

El Gran Señor Ardanon afirma ser descendiente de los fundadores de la tierra mítica de Ardenmore a pesar de la evidencia presentada repetidamente por los estudiosos de que dicha tierra jamás existió. En un castillo en el norte de Alemania, sueña cada noche con una búsqueda feérica en Arcadia. Que estas historias sean ciertas es muy dudoso, aunque ha documentado cuidadosamente todas ellas. Cuando la Confusión evocada por dichas historias es demasiado fuerte, se mueve como una fuerza de la naturaleza para descender sobre un feudo al azar, para pedir hospitalidad e interrogarles sobre la política reciente. Luego vuelve al Feudo del Único Sueño Verdadero para continuar sus historias.

### Gwydion Conocidos

**Alto Señor Ardanon:** Este extraño Sidhe afirma descender de los fundadores del reino mítico de Ardenmore, aunque los sabios afirman que esa tierra nunca ha existido. Ardanon reside actualmente en Alemania, en el Castillo de los Sueños Verdaderos, donde permanece desde los tiempos de la Ruptura y sueña con búsquedas en Arcadia.

**Alto Rey David:** Convertido en Alto Rey de Concordia tras la Guerra del Acuerdo, el nuevo monarca ha tratado de conciliar a nobles y plebeyos, manteniendo los privilegios de la nobleza al mismo tiempo que

reconoce los méritos de los plebeyos, una actitud que le ha proporcionado numerosos aliados...y enemigos. Su reciente desaparición tras su matrimonio ha generado confusión entre las hadas de Concordia, que se preparan para el estallido de una nueva guerra.

**Regente Morwen:** La hermana del Alto Rey David ha rechazado las pretensiones de poder de su cuñada Faerilyth y gobierna desde la fortaleza de Tara-Nar, como solía hacer cuando su hermano se ausentaba en ocasiones antes de su desaparición.

**Jefe Halcón Gris, Rey de las Arenas Ardientes (Sudoeste de los Estados Unidos):** Aliado con los Nunnehi, las hadas nativas de América, ha adaptado sus costumbres y ha cerrado las fronteras de su reino tras la desaparición del Alto Rey David y el estallido de problemas en Concordia.

**Reina Morgannia de las Arenas Blancas (Florida):** Los vasallos de Morgannia la consideran una Cirenaica por su carácter especialmente hedonista.

**Rey Bran de Leinster (Irlanda):** Reside en Dublín y es uno de los señores más poderosos de la Isla Esmeralda.

**Rey Ross de Dalriada (Escocia):** Uno de los tres monarcas feéricos de Caledonia ha emprendido una lucha implacable contra los grupos rebeldes plebeyos de las Highlands. Según sus aliados o enemigos se le considera un monarca glorioso o un tirano sanguinario. Ha hecho surgir numerosos rumores tras haber tomado como amante a una mujer Sluagh.

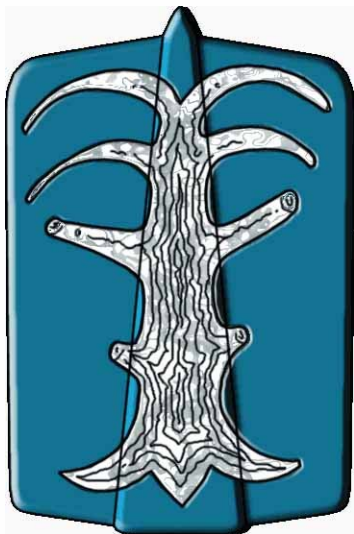
**Duque Dray:** Un antiguo Sidhe con poderes mágicos impresionantes, Dray parece estar implicado en la mayor parte de las intrigas de Concordia y otros lugares. Aunque algunos lo consideran un villano cómico, él utiliza esta imagen para ser subestimado y seguir adelante con sus planes, y aumentar el poder de la facción más tradicionalista de los Sidhe, que pretenden restaurar la jerarquía feudal bajo el gobierno de un monarca todopoderoso; Dray parece el único inquieto por el segundo retorno de las hadas del Ensueño Profundo y no por la lucha entre los Kithain.

**Caballero Lleu Ardwyad:** Primo del Alto Rey David, y campeón de la Reina Faerilyth, pertenece a la Rama Roja, y se le acusa de ser el amante secreto de la reina.





## La Casa Liam



La Casa Liam es la más enigmática de las Casas feéricas; sus miembros se consideran protectores de los mortales. Son sabios y guardianes de archivos, historiadores y protectores. Se sabe que escuadrones de estos guerreros de voz dulce han aparecido de la nada para rescatar a los inocentes e indefensos. Los demás nobles los desprecian y los consideran perjuros y sin honor: en efecto, su escudo fue degradado y los miembros de la Casa enviados al exilio.

El Rey Liam reinó en Francia en el siglo V cuando encontró a una monja en un convento que lo encantó con su voz de belleza singular y sus cantos cautivadores. Liam trató de demostrar que la nueva religión cristiana no estaba opuesta al Ensueño, pero sus rivales de la Casa Gwydion lo acusaron de haber violado el Tratado y las leyes de las hadas y consiguieron que la Alta Corte de Arcadia lo condenara al exilio y fuera destronado. Desde entonces, todos los miembros de la Casa son considerados perjuros y no tienen derecho a gobernar Feudos personalmente. Sin embargo, existe una poderosa corriente militante para restablecer la Casa y sus antiguas prerrogativas.

El más tranquilo (y algunos dicen el más sabio) de todos los fundadores de las Casas, Lord Liam fue exiliado 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 del rápido aumento 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. Menosprecian ferozmente los Estragos y la Banalidad; su actitud pacífica puede volverse airada cuando se encuentran ante tales cosas.

Los duendes de la Casa Liam no anuncian su pertenencia. Las demás Casas los detestan, aunque los sidhe Gwydion no permitirán que los sidhe Liam sean maltratados. Exilados o no siguen siendo sidhe A pesar

de su reserva, la Casa Liam es la más extendida y sus miembros viajan por todo el mundo. Los sidhe Liam sirven como sabios, estudiosos y narradores que recuerdan las primeras sociedades feéricas.

La Casa Liam rara vez puede gobernar abiertamente, pero aceptan a casi cualquier hada bajo su bandera. A pesar de ello, ni siquiera los más plebeyos aceptarán nunca un título en la Casa. Aceptan tranquilamente algunos territorios, pero muchos de ellos son feudos urbanos estériles y despojados.

El blasón Liam fue destruido y desacreditado cuando la Casa fue exiliada. El símbolo fue borrado de todos los registros feéricos, aunque ciertos miembros Liam siguen poseyendo escudos que muestran la heráldica de la Casa: un roble desnudo y desenraizado de plata en campo de azur (un roble de plata con las ramas podadas y las raíces expuestas sobre un fondo azul).

**Favor:** Los sidhe Liam tienen facilidad para afectar a los mortales con Glamour. La dificultad para afectar a un mortal (sea con un cantrip o encantamiento) es siempre de uno menos.

**Defecto:** Dadas sus afiliaciones mortales, los sidhe Liam empiezan con un punto extra de Banalidad permanente. Más aún, estos sidhe son conocidos por romper sus juramentos. Ningún otro duende honrará a sus juramentos, hospitalidad o justicia. Las hadas Liam son frecuentemente blanco de la discriminación.

**Exilio:** No hubo necesidad de pronunciar sentencia de exilio sobre la Casa Liam. Los silenciosos seguidores de esta Casa caída tomaron por sí mismos la decisión de volver a la Tierra cuando se les presentó la oportunidad. Una vez se abrieron las puertas de Arcadia, huyeron a donde poder ocultarse de la persecución.

El actual gobernante de la Casa, el Gran Señor Lord Noman es un mendigo que vagabundea por el mundo. Cada noche, sueña con otro miembro de su Casa en peligro y lucha en secreto para llevarle ayuda. Se dice que lleva un tesoro que le permite mostrar un rostro distinto cada semana. Tras la máscara hay una cara que sólo revelará a los Nueve Grandes Señores y al Parlamento de los Sueños.

### Liam Conocidos

**Alto Señor Noman:** Un caballero errante, Noman viaja por el mundo para proteger a los débiles y desheredados. Posee una máscara quimérica que le permite disimular su identidad o cambiarla.

**Duque Gwilliam del Ducado de los Tulipanes (Ámsterdam):** Espectacular excepción a la norma, Gwilliam es quizás el único noble Liam que posee un Feudo, sobre todo un Feudo que es la joya del Reino de las Flores. Gwilliam es el líder de la facción de la Casa Liam que reivindica el final de su exilio y ostracismo entre las demás Casas. Ha encontrado aliados y simpatizantes entre los burgueses plebeyos de Ámsterdam e incluso en la Reina Picolette del Reino de las Flores. Su viejo aliado y consejero, el Conde Donaghue, está a favor de la causa plebeya, y se negó a luchar contra los plebeyos durante la Guerra del Acuerdo.

**Baronesa Grayswan:** Hija y heredera del ultraconservador Barón Malcolm, que fomentaba la colaboración total con la Casa Gwydion para recuperar la nobleza de la Casa Liam, la Baronesa Grayswan ha



ordenado que todos los seguidores del Duque Gwilliam sean arrestados y expulsados de Concordia. La desaparición del Alto Rey David ha sido un golpe para la facción colaboracionista de la Casa Liam. Mientras tanto, en Europa la facción militante ha aumentado su poder y prepara su siguiente movimiento.

**Kestry:** Antiguo Duque de Belfast, Kestry fue exiliado en 1995 tras haberse batido en duelo con Lorenzo, el favorito del Rey Finn del Ulster. En su aspecto humano este Sidhe es un abogado que defiende a los desfavorecidos. Mientras gobernó como Duque de Belfast, intentó apaciguar el odio entre las comunidades de católicos y protestantes. Tras herir a Lorenzo en duelo, ha creado las condiciones por un alto el fuego del IRA. Sin embargo, aunque Lorenzo también fue exiliado, a su regreso Finn le ha entregado el ducado de Belfast. En estos momentos Kestry trabaja en contra del tiránico gobierno de Lorenzo y trata de hacer entrar a su rey en razón. Es amigo de numerosos plebeyos e incluso de algunos Pródigos hombres lobo y vampiros.

## Las Casas Oscuras

Tres Casas Oscuras también regresaron durante el Resurgimiento en 1969. En lugar de continuar la guerra en Concordia y tras su derrota frente al Alto Rey David, han preferido viajar a las costas más amigables de Europa, desde donde combaten su influencia. En Concordia su poder es en gran parte clandestino, aunque las Casas Oscuras dominan la política de la Corte Sombría. Tratan de restaurar la tradición del poder compartido con la Corte Luminosa, que consideran ha gobernado sin oposición durante los últimos seiscientos años. Con la desaparición del Alto Rey David y la llegada del Largo Invierno, las Casas Oscuras se encuentran en un período de expansión.

### La Casa Ailil



En los tiempos antiguos, el Señor Ailil era un poderoso rey de Connaught. Un monarca legendario y brillante, fundó dos mansiones, una Luminosa, la Casa Eiluned, y la otra Oscura, la Casa Ailil. Ailil tenía un temperamento más próximo a la Corte Luminosa, como su hermana Eiluned, pero su amor por las intrigas, su frialdad calculadora y su aptitud para la magia lo hacían sin duda Oscuro. De esta manera, Ailil esperaba que

fundando dos Casas gemelas el equilibrio entre las Cortes sería perfecto, y de esta forma sus seguidores serían los jefes naturales de las dos Cortes hasta que llegó la Ruptura. Se dice que tras la Ruptura Ailil eligió permanecer en la Tierra, aceptando su Legado Oscuro y se rodeó de un grupo de caballeros.

La Casa Ailil es conocida por sus brillantes estrategias y sus manipuladores maquiavélicos. Sus miembros son arrogantes y piensan que el fin justifica los medios, a imagen de su fundador. En mérito suyo hay que decir que pocas veces fracasan. Los Ailil se consideran destinados a dirigir y conocer una vida de privilegio. El exilio de los Ailil a la Tierra parece estar relacionado con su complicidad con ciertas criaturas oscuras de más allá de las fronteras de Arcadia. El Alto Señor Erdath pretende que cumple la voluntad de los Altos Señores de Arcadia conspirando contra la Corte Luminosa en la Tierra.

La Casa Ailil es la más conocida de las Casas Oscuras. Su fundador, Lord Ailil fue un astuto político, filósofo y estudioso de lo oculto. Las Casas Ailil y Eiluned descienden ambas de él. Se dice que cuando los nobles huyeron a Arcadia, Lord Ailil eligió quedarse atrás y reunir entorno a él a una casa de sidhe que quisiera plantarse frente al asalto de la Banalidad. Los sidhe Ailil creen que cambió su nombre y aceptó su Legado Oscuro.

Maestros de la política y la manipulación, los sidhe Ailil pueden encontrarse a menudo como consejeros de los sidhe gobernante. Aunque rara vez se confía en ellos, su consejo se considera muy valioso. Como no siempre se sigue su consejo, inevitablemente lideran facciones propias o buscan a gobernantes débiles a los que manipular. Convertirse en el "poder en las sombras" es la aspiración de muchos de ellos.

Los feudos gobernados por sidhe Ailil son centros de intriga y los plebeyos a menudo se preguntan quién ostenta el poder real en ellos. ¿El gobernante que ven, o la Corte Sombría que no ven? Los plebeyos Oscuros a menudo deducen que los Ailil nunca tienen el control absoluto sobre los cortesanos Sombríos – la arrogancia Ailil pesa demasiado sobre ellos.

A pesar de su posición o afiliación política, los sidhe Ailil siempre van hasta el límite. De hecho, son famosos por su autoconfianza, arrogancia y actitud. En muchas situaciones, creen que su herencia les asegura el éxito. Aunque creen que la Casa Ailil está ligada por naturaleza a la riqueza, el privilegio y los lujos, adoran aún más el poder. Como era de esperar, planearán y pasarán por encima de quien haga falta mientras les sea necesario para obtenerlo.

El blasón de la Casa Ailil es un dragón rampante argenteo entre cuatro estrellas argenteas, sobre campo de sable (un dragón de plata entre cuatro estrellas plateadas sobre fondo negro).

**Favor:** Los sidhe de la Casa Ailil son expertos en la manipulación política. Todas las tiradas que impliquen Manipulación tienen un -1 a la dificultad. Los miembros de la Casa Ailil nunca pueden fracasar en tiradas de Subterfugio o Política.

**Defecto:** Dado que creen que son descendientes de una línea de reyes, los sidhe Ailil son complacientes en sus habilidades. Los desafíos que otros desestimarían despiertan su interés. Incluso cuando un sidhe Ailil está



obviamente equivocado, debe pasar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) para admitirlo; esto sólo se aplica a situaciones no combativas.

Si un sidhe Ailil se retira de una situación (como una batalla que sabe que no puede ganar) sufre un +1 a las dificultades de todas las tiradas Sociales hasta que consigue una victoria que restaure su confianza y orgullo. Esto puede implicar, por ejemplo, abusar de lacayos que no pueden contraatacar. Si un Ailil triunfa sobre problemas imposibles, se volverá Luminoso durante al menos un día entero.

**Exilio:** Los sidhe Ailil fueron supuestamente expulsados de Arcadia por conspirar con criaturas Oscuras que vivían fuera de la sociedad de la Estirpe. Los miembros de esta casa afirman que ellos alzaron las fuerzas de la oscuridad que acosaron a los sidhe Luminosos de Arcadia. Sus enemigos afirman que la Casa Ailil invocó lo que no podía controlar.

El Gran Señor Erdath cree firmemente que está cumpliendo con la voluntad de los Grandes Señores de Arcadia al conspirar contra la Corte Luminosa. Dice a sus hermanos Oscuros que los Luminosos fueron exilados a la Tierra debido a sus fallos, y es el deber jurado de la Casa Ailil ofrecerles "guía". Cada año, acepta a un sidhe rico en su séquito, que ha de financiar sus viajes por el globo durante un año entero. A cambio, su pupilo gana el gran honor de aprender bajo su maquiavélico tutelaje. Aunque es traicionero, Lord Erdath se asegura que su elegido gane un título político de gran privilegio antes de que acabe el año.

### Ailil (des)Conocidos

**Alto Señor Erdath:** Un intrigante del más elevado nivel, Erdath ha pasado la mayor parte de su vida como aprendiz de la Casa que debe gobernar y proteger aprendiendo las artes sutiles de la manipulación y la intriga. Erdath era uno de los señores más carismáticos del Parlamento de los Sueños.

**Príncipe Yrtalien ap Ailil:** Sobrino del Rey Ailil, este carismático y arrogante príncipe era un rebelde en Arcadia, donde dirigió una revuelta entre los jóvenes de las diversas Casas –incluyendo las Luminosas– contra el estancamiento e inmovilismo de los señores y damas de Arcadia, con la intención de obligarles a reunificar su reino con la Tierra. Encerrado en una prisión interdimensional y conocido desde entonces como el Príncipe Traidor, fue finalmente liberado y trató de restablecer la verdadera Corte Oscura en Concordia desde Hawai con la ayuda de Glynis de la Casa Eiluned. Paralelamente junto con su aliada buscaba los Ojos Inmortales, poderosos objetos mágicos necesarios para redescubrir y abrir la Puerta de Plata, que conduce a Arcadia y de esta forma forzar la reunión entre los dos mundos. Sin embargo, sus planes fracasaron debido a la intervención de un grupo de héroes y la traición de su aliada Glynis, que lo mató quiméricamente y así se vengó de las humillaciones a las que la sometía. Desde entonces Yrtalien parece haber desaparecido, pero circulan rumores de que ha regresado y se prepara para convertirse en el Rey del Invierno... Yrtalien es sin duda una de las figuras más carismáticas y seductoras entre las hadas.

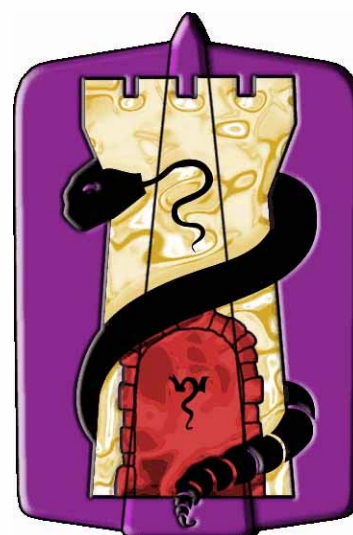
**Princesa Jessamy:** Prima lejana de Yrtalien, con el que se reencontró poco antes de su desaparición, esta deslumbrante damisela de cabellos de oro es la imagen misma de la inocencia. Numerosos profetas de la Corte Sombría han predecido que alcanzará un gran poder en la sociedad feérica. Hasta el momento dispone de numerosas amistades entre los nobles Luminosos...

**Conde Declan:** Otro noble carismático, Declan es un brillante espadachín y un aventurero impetuoso. Se ha convertido en capitán de los Guardianes del Dragón de Plata, la orden de caballería más prestigiosa de la Casa Ailil en la Corte Oscura. Se reúne a menudo con el Alto Señor Erdath para preparar la llegada al poder de la Corte Oscura.

**Dama Sláine:** Una antigua protegida del Alto Señor Erdath, la Dama Sláine parece servir como su secretaria. En realidad, es ella quien dirige la Casa Ailil y la representa en el nombre de Erdath. También es la cronista oficial de la Casa. Miembro de la Zarpa del Gato, se dispone a preparar el camino para el regreso de los Oscuros y compartir el poder con los Luminosos.

### La Casa Balor

(Bay-lor)



La Casa Balor tiene una reputación dudosa y muchos se preocupan por sus verdaderos objetivos. En efecto, estos Sidhe de grotesca belleza a menudo se comportan de forma brutal, cruel y tosca. Su atracción por la violencia los convierte en pesadillas entre los Sidhe, y algunos hablan de su alianza con criaturas todavía más monstruosas. Por otra parte, la Corte Luminosa recuerda el papel tradicional de la Casa Balor como vigilante de las señales de las Tinieblas. Además, muchos Kithain creen erróneamente que la Casa Balor tomó su nombre de los antiguos líderes fomorianos, que se trata de una bravuconada, una muestra de rebelión por su parte que hace que los Luminosos los consideren los chicos malos entre los sidhe.

La verdad es que la Casa Balor fue creada, por razones todavía desconocidas, por el mismísimo Lugh, el más grande de los Tuatha dé Danaan, a partir de los cuales la Casa Gwydion fundamenta sus pretensiones de poder. Además, los Balor descienden de hecho de una mezcla de sangre Tuatha y Fomorian, lo que a sus ojos los convierte en doblemente nobles. De su sangre Fomorian los Balor han heredado deformidades físicas o



mentales. Aparentemente estas deformidades no les proporcionan poder, al contrario que sus terribles ancestros. Desean deshacerse de la débil y despreciable Corte Luminosa para reinar sobre un mundo que arrastrarán a las Tinieblas. Con esa intención se han infiltrado en Casas como Dougal, Eiluned y Liam, corrompiendo a la Corte Luminosa desde el interior.

Los Balor también consideran débiles a sus compañeros Oscuros y no se hacen ilusiones sobre su suerte –buenos y leales subordinados– cuando tomen el poder. Es difícil saber por qué la Casa Balor ha regresado a la Tierra, estando como debía estar ocupada corrompiendo el interior de Arcadia. Parece que en realidad muy pocos Balor como tales han regresado a la Tierra. Los espíritus Sidhe se han despertado entre sus descendientes mortales tras el Resurgimiento. Estos Balor terrenales han recibido a los Balor Arcadios con los brazos abiertos. Recientemente, cada vez más Balor surgen de sus Crisálidas en la Tierra, como si su misión en Arcadia hubiera terminado. ¿Quizás se sienten atraídos por el Ojo de Balor que se ha abierto en el cielo? Las leyendas feéricas dicen que esa estrella roja se convertirá en el sol del Largo Invierno. Por lo que se refiere a las historias según las cuales Arcadia se derrumbará, no se sabe qué creer...

La mayoría de las hadas cree que el nombre de esta Casa es una broma Oscura, una bofetada en la cara de la Corte Luminosa. La mayoría de los Luminosos ven a los sidhe Balor como a niños malos – dado que están tan insatisfechos con la sociedad feérica que dirán y harán cualquier cosa para sorprender y ofender. De acuerdo con esto, los sidhe de esta casa viven según el estereotipo y les gusta. Sólo unos pocos barbagris y maestros del conocimiento saben la verdad. Los miembros de esta Casa son los descendientes de una línea de sidhe que mezclaron su sangre con la de los fomorianos originales.

Las leyendas dicen que la Casa fue fundada por Lugh del Largo Brazo, nieto de Balor del Mal de Ojo. Si esto es cierto, los hace doblemente descendientes de sangre real y los convierte en una amenaza para los duendes de la Casa Gwydion. Como tales, consideran el librarse de los débiles y petimetres Luminosos como su destino. La propia humanidad está también bajo ellos, y en privado, afirman que llegará el momento en que la Casa Balor gobernará sobre un mundo consumido por la oscuridad.

Dado que proclamar este punto de vista abiertamente no es tremendamente popular, estas hadas rebeldes han desarrollado talentos sobrenaturales para la intriga. Algunos incluso se infiltran en otras Casas. Las Casas Eiluned y Dougal no saben de estos traidores entre sus filas, y la Casa Liam ya no busca elaboradas pruebas de linaje. Muchos sidhe Balor están pasando el tiempo, esperando el momento de golpear. Aquellos que profesan abiertamente su pertenencia a la Casa Balor se enorgullecen de ser miembros.

Todos los miembros de esta Casa tienen algún tipo de deformidad, y au menudo llevan consigo algo mucho más retorcido: sus almas corrompidas no se ven afectadas por el hierro frío, que atesoran. Flirtear con el desastre es su forma de vida. De hecho, se les ha visto aliarse con otras criaturas corrompidas incluyendo Danzantes de la Espiral Negra y fomori actuales. Por lo

que a ellos respecta, los días de la época contemporánea están llegando a su fin, y cuando la oscuridad eterna descienda sobre la tierra, la Casa Balor alimentará las hogueras y festejará la locura.

El blasón de la Casa Balor es una torre de oro rodeada por una serpiente de sable que bloquea una puerta de gules sobre campo de sangre (una serpiente negra rodeando una torre dorada y cerrando una puerta roja, sobre un fondo púrpura).

**Favor:** La sangre fomoriana de estos sidhe les escuda de los peores efectos del hierro. El hierro frío sigue causándoles incomodidad, pero los sidhe Balor no sufren penalizaciones cuando realizan tareas que implican el contacto con él. No pierden Glamour temporal cuando se les golpea con él. Si se les mata con un arma de hierro, no obstante, sus almas feéricas son igualmente destruidas.

Aunque cada sidhe Balor tiene un Legado Luminoso, siempre está subyugado. Pueden fingir ser sidhe Luminosos, pero nunca se vuelven realmente en Luminosos. Para los miembros de la Casa Balor, esto es un favor.

**Defecto:** Cada miembro de esta casa tiene una deformidad física, mental o emocional. Ni las prótesis ni la ayuda psicológica pueden corregirla, aunque pueden ocultarla. Este Defecto nunca puede superarse. Además, un sidhe Balor no puede tener una puntuación de Fuerza de Voluntad superior a 6.

**Exilio:** Muy pocos sidhe Balor regresaron a la Tierra durante el Resurgimiento. Los Balor insisten en que sólo unos pocos de ellos estaban ocupados corrompiendo las tierras de Arcadia, pero los suficientes estaban esparciendo la decadencia del paraíso. De acuerdo con la leyenda, la mayoría de los descendientes de esta casa que quedaron en la Tierra resultaron Deshechos durante la Ruptura, pero sus descendientes despertaron de nuevo de la Crisálida durante el Resurgimiento. El Gran Señor de la Casa Balor, habla de haber sido criado en un cubil de hombres lobo corrompidos, aunque pocos le creen.

El Gran Señor Li-Tili gobierna un reino; bajo el mar en los restos hundidos de un barco, donde su séquito ha construido un palacio cuidadosamente mantenido. Sus sirvientes tienen un don antinatural que permite a los huéspedes descender con ellos a las profundidades. Las hogueras iluminan su cámara de audiencias, y 13 Danzantes de la Espiral Negra la protegen. Se rumorea que cada año el nuevo Gran Señor de esta casa es devorado por su sucesor en Samhain, pero no hay pruebas que lo sustenten.

### Balor (des)Conocidos

**Alto Señor Li-Tili:** Este Balor salió de su Crisálida en el seno de una Colmena de la tribu de hombres lobo conocida como los Danzantes de la Espiral Negra. Enloquecido, Li-Tili vive en una corte sumergida a lo largo de la costa occidental de Irlanda, no lejos de la isla ancestral de Tory. Li-Tili cuenta con una guardia personal de Danzantes de la Espiral Negra. Recientemente, a medida que Li-Tili cae cada vez más en la locura, el consejo de la Torre, que dirige la Casa Balor, ha decidido sustituirlo y sacrificarlo ritualmente.



**Rey Harroth el Mudo:** Es una de las Cinco Grandes Bestias de las Llanuras Rojas de Kureksarra en el Ensueño Lejano. Según las últimas informaciones se encuentra en la Tierra en posesión de dos de las nueve llaves del Casco Triunfante de las Lamentaciones.

**Duque Lorenzo de Belfast:** El nuevo Duque de Belfast fomenta la violencia entre católicos y protestantes, entre independentistas y lealistas. Haciéndose pasar por un miembro de la Casa Eiluned, este sidhe Balor es completamente sádico y loco. Es el favorito del rey Finn del Ulster y por lo tanto es casi intocable.

**Dama Eithlinn:** Es la líder responsable de la infiltración y sabotaje de las demás Casas y de la Corte Luminosa. Eithlinn es una Sidhe inmensamente hermosa con cabellos negros con reflejos carmesíes y magníficos ojos violeta. Aparte de ser inmensamente seductora, posee el alma condenada de Harroth.

**Edana ni Balor:** Esta Sidhe irlandesa financia y apoya a movimientos independentistas violentos como ETA y el IRA auténtico. También contribuye a mantener el mundo en un estado permanente de violencia y odio. Es el arquetipo de la belleza irlandesa con largos cabellos rizados y rojos y profundos ojos de color verde esmeralda. Tiene un pie torcido, que procura ocultar bajo largos vestidos y caminando lentamente.

## La Casa Leanhaun



En las leyendas, la Sidhe conocida como Leanhaun es una musa vampírica que se alimenta de artistas humanos. Los inspira pero les arrebató su creatividad de forma que mueren rápidamente. Aparte de esta leyenda, se sabe poco sobre la Casa Leanhaun, tal y como prefieren los miembros de la Casa.

La Casa Leanhaun es conocida por sus artistas y bardos. De hecho, muchos changelings se preguntan por qué razón se los considera Oscuros. Quizás sea por su amor por los misterios y su lado sombrío. En realidad, en la Casa Leanhaun se encuentran los místicos más radicales de la Corte Sombría, preparando un gran ritual sólo conocido por ellos. Su objetivo es empujar el mundo hacia el Invierno a fin de que alcance pronto un glorioso renacer.

Los Leanhaun se encuentran bajo la influencia de una terrible maldición. Finellia ni Liam, amante de Leanhaun, lanzó una maldición contra ella por haber

destruido a un Soñador, Edann, Rapsodiándolo accidentalmente. Esta maldición obliga a los Leanhaun a devorar la esencia creativa de los Soñadores en un proceso llamado Rapsodia para evitar envejecer de forma prematura. Si no lo hacen en cuestión de meses se convierten en ancianos débiles y terminan muriendo. Teniendo en cuenta el miedo de los Sidhe a la muerte, la mayoría hacen todo lo que pueden para evitar ese destino, por lo que los Leanhaun apoyan el ascenso de la Corte Oscura al poder.

Circulan numerosos rumores sobre las razones que llevaron al exilio de la Casa Leanhaun. Se dice que los señores y damas de Arcadia los exiliaron por crímenes terribles, pero su geas les impide hablar de ello. Por otra parte, se dice que al menos 17 trovadores fueron masacrados ritualmente por la Alta Dama, pero nadie conoce la razón.

Estas hadas ansían Glamour como ninguna otra. Sin Glamour un sidhe Leanhaun envejece rápidamente. Privado de su fuente de imaginación puede cambiar de infantil a gruñón casi en una noche, sintiendo el dolor de la transición en cada paso del camino. La mayoría de las hadas conocen esta maldición y la mayoría cree que el suficiente Glamour puede mantenerla apartada. De lo que no se dan cuenta es de que la práctica prohibida de la Rapsodia es uno de los métodos más efectivos no sólo para curar los síntomas de esta maldición, sino para detener temporalmente el proceso de envejecimiento por completo e incluso revertirlo ligeramente.

Un Leanhaun escoge a un mortal prometedor y le infunde una cantidad embriagadora de Glamour. El artista queda totalmente consumido por su pasión por la creación y trabaja demencial e incesantemente. En una gloriosa explosión de creación, crea su obra maestra. El sidhe Leanhaun inspira y se regocija en esta explosión incandescente de creatividad, y sea alimentada de ella hasta que el mortal, agota su instinto creativo por completo. Esto da como resultado una vida de Banalidad rígida o una muerte trágica y horrible. La obra de arte es destruida entonces y el ritual final ofrece un banquete de Glamour.

Como era de esperar, esta práctica está prohibida en la sociedad feérica. Un hada culpable de este crimen es destruida completamente. Así pues, los miembros de esta casa tienen cuidado en mostrar sus lados más modestos. Se alimentan de Glamour en juergas épicas y orgías decadentes. Los Fiona pueden ansiar placer, pero los Leanhaun están hambrientos por lo que aporta: el poder mágico que desafía al mismísimo paso del tiempo.

El blasón de la Casa Leanhaun es un arpa de oro rodeada por una rosa con espinas de sable sobre un campo verde (un arpa dorada rodeada por una rosa negra con espinas sobre un fondo verde).

**Favor:** Todos los miembros de esta Casa reciben un punto extra en Carisma, incluso aunque esto eleve el Rasgo por encima de 5. Además, los sidhe Leanhaun tienen un -1 a la dificultad de todas las tiradas de Seducción y nunca pueden sufrir un fracaso en ellas.

**Defecto:** Como resultado de una antigua maldición, los sidhe Leanhaun envejecen antinaturalmente. Aquellos que no realizan una Rapsodia al menos una vez al mes envejecen un año por cada semana posterior a dicho límite.

La versión simple de Rapsodia implica un conciliábulo de Oscuros. El grupo gasta de uno a cinco



puntos de Glamour cuando empiezan. La víctima "el artista implicado" tira Manipulación + Expresión y añade un éxito por cada punto de Glamour gastado. La obra de arte resultante tiene barcia corrompida en ella, un punto por cada éxito.

Esta obra maestra es destruida y apreciada por los sidhe. Cuando esto ocurre, divide el número de éxitos de la tirada anterior entre los miembros de la "audiencia". Los Luminosos obtienen un punto de Glamour por cada punto de barcia corrompida; los Oscuros obtienen dos puntos de Glamour por cada uno; los Leanhaun obtienen tres.

**Exilio:** Los sidhe Leanhaun fueron supuestamente sentenciados al exilio por crímenes contra la corte del Rey Supremo. Su geas les exige que nadie hable de lo ocurrido, aunque se sabe que una reunión de trovadores fue eliminada para el Gran Señor de los Leanhaun en la víspera de su exilio. En muchos cuentos de Arcadia, hay entretejida una versión diferente de este crimen en muchas historias épicas.

La Gran Dama Eleanor disfruta de los privilegios de una gran riqueza y raramente vive en la misma ciudad durante más de un mes. La maldición de su Casa ha hecho que envejezca 70 años en los últimos 30, pero sobrevive tenazmente. Cada mes, hace de anfitriona de una gala en la que se presenta a su último protegido. Sus Artes oscuras le permiten asumir una nueva identidad cada mes, o a veces cada semana. Aunque ha sido condenada repetidamente por el Parlamento de los Sueños, los demás Grandes Señores insisten en que sea aceptada en cada reunión de legislatura.

### Leanhaun (des)Conocidos

**Alta Dama Eleanor:** Tras 30 años en la Tierra, Eleanor ha envejecido 70 años. Utiliza sus Artes Sombrías para disimular su identidad. Su inmensa riqueza le permite organizar fiestas orgiásticas donde presenta a su protegido del momento.

**La Rosa:** La Rosa es un título que siempre recibe una Sidhe que también obtiene al mismo tiempo el Tesoro del mismo nombre tras un torneo celebrado anualmente. La Rosa se sienta en el Alto Consejo de la Casa Leanhaun y preside –con los otros portadores de los tres Tesoros- la sociedad secreta de los Guardianes de la Rosa. Esta sociedad está consagrada a la preservación de los tres Tesoros sagrados de la Casa Leanhaun. La Rosa siempre está acompañada de seis caballeros elegidos entre los Caballeros Protectores. La Rosa actualmente ha ganado el torneo ininterrumpidamente durante 12 años. El Tesoro consiste en una rosa blanca que fue colocada sobre el pecho de la Dama Leanhaun tras su muerte debido a la vejez. Esta rosa fue la única que no se volvió negra bajo el efecto de la maldición de Finellia. Permite a quien la porta no envejecer, protegiéndole de la maldición de la Casa.

**El Arpista:** El hombre que porta el Tesoro conocido como el Arpa es siempre un mortal Encantado. Representa a los Soñadores que la Casa Leanhaun debe salvar para sobrevivir y al espíritu del Soñador Edann. También se sienta en el Alto Consejo de la Casa Leanhaun. El Arpista actual lleva tres años en su puesto y también es el amante de La Rosa. El Tesoro consiste en una antigua arpa de madera agrietada, pero quien la

observe con ojos encantados, verá incrustaciones de oro y cuerdas de plata. Quien la toque puede manipular las emociones de quienes la escuche, desde el amor hasta el odio pasando por la alegría, los celos, la tristeza, etc. proporcionando incluso Glamour a los oyentes. También puede restaurar a un changeling que haya sucumbido al Olvido. Cuando un Arpista conserva el Arpa durante más de un año comienza a ser Devastado.

**El Coronado:** La posición de Coronado siempre es ocupada por un plebeyo aliado con la Casa Leanhaun. Actualmente la posición es ocupada por un Sátiro que sustituyó al antiguo Coronado, un Nocker ennoblecido y con un Feudo. El Coronado se encuentra en posesión del Tesoro de la Corona de los Sueños y dirige la Sociedad de los Descubridores. Estos Leanhaun se especializan en la búsqueda de Soñadores para proporcionar Glamour a los Leanhaun que no pueden encontrarlos. También organizan fiestas excelentes. La Corona de los Sueños consiste en una fíbula que tiene la forma de una corona estilizada de estilo céltico. Permite a quien la lleva identificar Soñadores potenciales.

**Sire Strallach:** La capitana de los Caballeros Protectores, el brazo armado de la Casa Leanhaun, se encarga de proteger a los suyos y servir a los intereses de la Casa. También es la Señora del Pacto de Medianoche, una sociedad secreta dentro de los Caballeros, que consiste en una élite de asesinos que se aseguran de que quienes saben demasiadas cosas sobre la Casa Leanhaun sin pertenecer a ella desaparezcan, preservan el terrible secreto de su maldición y la existencia continuada de los Leanhaun, que si sus secretos se descubrieran serían perseguidos y masacrados por los demás Kithain hasta el último. Tras una máscara de educación, cortesía perfecta y apariencia seductora, Strallach está dispuesta a todo para cumplir su deber, torturando, interrogando o matando a otras hadas, por lo que se encuentra muy afectada debido a la Banalidad que genera.

## Las Casas Perdidas de los Sidhe

Cuando el Ojo de Balor, la estrella roja, el sol del Largo Invierno, apareció en el cielo nocturno, murmullos de anticipación y de miedo recorrieron a los Kithain que la vieron.

Los sabios recordaron antiguas profecías que habían sido olvidadas o rechazadas y poco después las hadas del Ensueño Profundo regresaron de su exilio milenario y manifestaron sus terribles poderes, anunciando el despertar próximo de los Fomorianos, sus antiguos amos. Como en respuesta a este despertar milenarista, de repente las puertas de Arcadia se abrieron por segunda vez y se produjo un nuevo Resurgimiento.

En estos momentos han regresado seis Casas Luminosas y seis Casas Oscuras. La Casa Scathach parece situada en medio de ambas Cortes. De esta forma parece que las dos Cortes han alcanzado una especie de equilibrio, pero cómo se traducirá exactamente en el plano político todavía es una incógnita. De todas formas una cosa parece segura: una Casa más, de naturaleza desconocida, parece haber permanecido en Arcadia.

¿Significa esto que el hogar original de las hadas no ha terminado de caer, como algunos pretenden? ¿Qué significa la llegada de estas nuevas Casas tras un período de poder Oscuro en Arcadia de treinta años tras el primer



Resurgimiento? ¿Por qué en las filas de estas Casas se encuentran poderosos profetas y guerreros?

Todos los Sidhe que han atravesado recientemente las Nieblas recuerdan la llegada de un peligro inminente contra el que es necesario prepararse – los Fomorianos. ¿Están dispuestas las Casas “antiguas” a aceptar a los recién llegados a la Tierra que reclaman sus propios Feudos a veces en nombre de una legitimidad anterior a la Ruptura? ¿Escucharán las llamadas a la guerra cósmica de estos pájaros de mal agüero?

## La Casa Aesin



La Casa de los Ases reivindica un origen especialmente noble: pretenden ser la orden de guerreros que servían a los antiguos dioses de la mitología nórdica, que identifican con los Tuatha dé Danaan.

Durante la Era Mítica, los Vanir se encontraron con otros dioses, los Aesir. Estos últimos eran guerreros, mientras que los Vanir eran magos poderosos. Las dos familias de dioses se unieron para luchar contra los siniestros Jotunns, que los celtas llamaban Fomorianos. Pero los Aesir se sintieron celosos de las capacidades mágicas de los Vanir y ambicionaron su poder. Un Aesir mató a un Vanir por envidia y las dos familias de dioses lucharon entre ellas. La guerra terminó cuando las dos familias decidieron unirse y convertirse en una y fundaron la Orden de Guerra de los Aesin.

Tiempo después, cuando los Sidhe lucharon contra los Fomorianos durante la Guerra de los Árboles, la Orden de Guerra de los Aesin participó bajo las órdenes de un hermano Luminoso, Rigall, y una hermana Oscura, Ingirun. Rigall mató a los hijos de Ingirun antes de acusarla de traición contra los Aesin. La guerra fratricida que estalló entre los partidarios de ambos fue terrible. Afortunadamente, a pesar de la violencia, los antiguos Vanir y Aesir continuaron unidos luchando contra los Jotunns. Los antiguos de la Casa, para quienes la violencia entre los dos hermanos era un asunto secundario, apoyaron a Rigall.

Después de que los Jotunns fueran destruidos y los antiguos dioses partieron al Ensueño Lejano la guerra entre hermano y hermana estalló de nuevo. Finalmente, tras una noche sangrienta conocida como la Noche de la Venganza, fue Ingirun quien venció a su hermano, masacrando a todos los Luminosos en el seno de los

Aesin. Cuando vio la sangre que había derramado para alcanzar la victoria, Ingirun se suicidó.

Tras la muerte de los dos hermanos, Ragnelf, la hermana pequeña de Rigall e Ingirun, reclamó el trono de los Aesin. Proclamó la disolución de la Orden de Guerra de los Aesin, porque la mitad de la orden había sido diezmada. Así fundó la Casa Aesin con los supervivientes Oscuros que juraron preservar el recuerdo de la guerra fratricida y jamás permitir que volviera a repetirse. Terminaron convirtiéndose en los Guardianes del Norte. Durante la Separación, los Aesin rechazaron durante largo tiempo la llegada de la nueva religión del Dios único y animaron a sus Soñadores, los vikingos, a atacar abadías e iglesias por toda Europa, tratando de impedir que el cristianismo llegara a sus tierras ancestrales –pero sus esfuerzos resultaron en vano.

A pesar de la presencia de los Aesin a la sombra del imperio de los normandos, sus Soñadores rechazaron las antiguas costumbres, por lo que los Sidhe del Norte decidieron marcharse mucho antes de la Ruptura. En Arcadia, los Aesin combatieron la revuelta de Yrtalien ap Ailil y utilizaron las repercusiones de la guerra para tratar de exiliar a las demás Casas. Pero su plan fracasó, porque una vez al otro lado de las Nieblas, las Casas exiliadas olvidaron su misión en la Tierra. Cuando la estrella roja apareció en el cielo las profetisas (o Volvas) de los Aesin anunciaron que había llegado el momento de regresar a la Tierra, y la Casa comprendió lo que ocurría mientras viajaban sobre Bifrost y escucharon las notas plañideras del cuerno de Heimdall. Había comenzado el Ragnarok.

Los Aesin son muy rígidos e implacables en su interpretación de las leyes feéricas. Se consideran los guardianes de las tradiciones y detestan la idea de que los plebeyos puedan convertirse en nobles. Además los Aesin se consideran dioses vivos; los plebeyos no son más que espíritus menores creados para servirles. Los Aesin respetan virtudes como la valentía, la verdad, el honor, la lealtad, etc. Viven su filosofía al máximo, por lo que son un grupo elitista y supremacista.

Las mujeres y los hombres cumplen sus papeles predeterminados en la Casa: las mujeres cumplen funciones de Volvas, madres y a veces de escaldas; los hombres ejercen de cazadores, guerreros, berserkers y escaldos. Los Aesin veneran a las Nornas y reverencian a la naturaleza.

Aunque la tradición nórdica de los Aesin puede hacer creer que mantienen una alianza con la tribu de hombres lobo de la Camada de Fenris, lo cierto es que existe un odio ancestral entre ambos grupos. Durante la Separación, en su arrogancia divina, una banda de Aesin que había perdido a sus monturas encantó a los hombres lobo en su forma animal para sustituirlas y los esclavizaron durante mil años. Cuando el encantamiento terminó mucho antes de la partida de los Aesin, los Garou regresaron a su tribu, que juró venganza. Actualmente, al no comprender las diferencias entre las Casas feéricas, los hombres lobo de la Camada de Fenris se muestran hostiles hacia todos los Sidhe.

La Casa Aesin está dirigida por un Consejo de Virtudes, fundado por Ragnelf, compuesto por seis Oscuros y tres Luminosos. En ausencia de Ragnelf, desaparecida durante el viaje desde Arcadia a la Tierra a través del Bosque de las Mentiras es la Alta Dama Magnhildr quien dirige la Casa, habiendo ocupado



previamente un asiento en el Consejo de Virtudes. Contrariamente a su predecesora, carece por completo de compasión. Por lo que se refiere al resto de los Aesin, llevan demasiado poco tiempo en la Tierra para haber hecho famosos sus nombres.

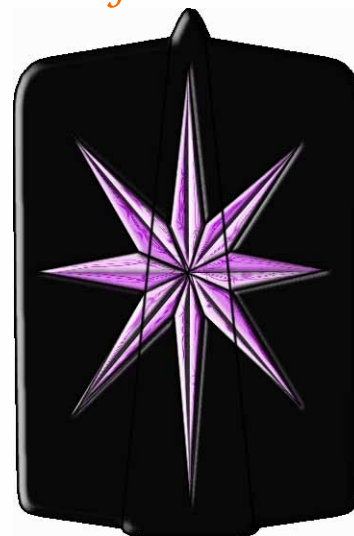
Naturales de las frías regiones del Norte, estas hadas fueron los más arrogantes nobles que gobernaron un mundo de cruel belleza y sueños severos. Ellos fueron los dioses, los Aesir. Odin, Thor, Loki, Frigg y Freyja. ueron los que gobernaron la alta Asgard sobre Midgard. Sin embargo, al contrario que otras Casas Nobles, los Aesin no acogen su nombre de un fundador legendario. En cambio los Aesin reclaman su nombre de la Orden de la Guerra Aesin, que unió a los Dioses contra los Jotunns (los Fomorianos). Con el tiempo una guerra estalló en la Orden de la Guerra y la orden cayó luchando entre ellos y de esta lucha emergió la Reina Ragnelf, la cual fundó la Casa Aesin, una Casa guerrera para deendarse contra los Fomorianos. Los Aesin viven en un severo y anacrónico estilo heredado de sus homólogos nórdicos, incluyendo normas medievales entre hombres y mujeres junto con una fuerte reverencia por la Naturaleza. La Casa Aesin es una Casa Oscura y una Casa de honor que cree en la más estricta disciplina militar. Adicionalmente, todos los Aesin tienen un inquebrantable odio por la fe cristiana, que fue la artífice de la Ruptura, nunca han tomado a un mortal cristiano como anfitrión, y pueden ser repelidos por la fe Verdadera Cristiana.

**Favor:** Más que la mayoría de los otros changelings, los miembros de la Casa Aesin tienen una fuerte conexión con la Naturaleza. Como señores de los hombres y los animales semejantes, los Aesin tienen la habilidad de hablar con los animales del bosque (por ejemplo: alces, ardillas, osos, ciervos, búhos, etc...). Los Aesin pueden hacer una tirada de Inteligencia + Empatía contra su Banalidad Permanente + 3 para hablar con un animal. El N° de éxitos es igual al de minutos de conversación.

**Defecto:** Mientras aún cuidan de sus súbditos, las hadas pertenecientes a la Casa Aesin tienen una tendencia a tener una relación señor-esclavo con ellos. Sin embargo, ellos se sienten obligados a proteger a sus leales siervos, y ocasionalmente pueden sentir algo más por ellos. Al final, de cualquier forma, los Aesin cumplen su f laqueza del Ensueño Profundo, aunque las Nieblas sobre la reentrada en Midgar la hayan debilitado. Reciben un +3 a la dificultad en todas las tiradas sociales que impliquen a cualquiera que no sea noble. Sólo hay una excepción. Por alguna razón, el Ensueño no cumple esta maldición cuando se pacta con la familia a la que pertenece el cuerpo mortal del recién llegado Aesin.



## La Casa Beaumayn



Fundada por el Señor Jalendrel de la Hermosa Mano, compañero de Gwydion el Gris, la Casa Beaumayn fue la aliada más leal de los señores de la Corte Luminosa. Obtuvo su nombre de la deformidad física de Jalendrel.

La mano de Jalendrel era un amasijo de cicatrices negras. El Manuscrito de Marvejols, el texto que cuenta la historia de la Casa, cuenta que Jalendrel había sufrido esa herida debilitante combatiendo a una criatura del Ensueño Sombrío tratando de impedir que masacrara a los Soñadores humanos de su aldea aunque el destino había decidido otra cosa. Más tarde, tras haber aceptado la pérdida de sus protegidos, Jalendrel se enfrentó de nuevo al monstruo bajo los ojos del propio Gwydion, que conmovido por la valentía y el espíritu de sacrificio del extraño Sidhe de origen misterioso, le concedió el derecho a fundar su propia Casa.

Afectados por visiones de desastres, guerras y terrores nacidos de la estrella roja, los Sidhe Beaumain han visto su razón de ser. Buscan a los servidores de los Fomorianos, Thallain, Oscuros corruptos u otros seres feéricos para combatirlos y detener sus planes nefastos.

Desgraciadamente, durante la Edad Media, poco después de la muerte de Jalendrel, la Casa Beaumain decidió acompañar a sus Soñadores provenzales en la Primera Cruzada, tratando de encontrar la respuesta a sus visiones cada vez más sombrías que llegaban a la Casa de cuando en cuando, y siguiendo los terrores escatológicos y milenaristas de la época. Fue en Tierra Santa que Geremin, el nuevo Señor de la Casa, se enamoró de una hermosa princesa de los Eshu.

Después de que la princesa fuera asesinada con hierro frío, el califato Eshu declaró la guerra a la Casa Beaumain. Geremin cayó en una terrible depresión y desapareció tras perderse en el desierto. No reapareció hasta doscientos años después, cuando se presentó a los hermanos Brandell y Markesh, los líderes de la Casa en aquella época. Geremin les dijo que había encontrado a su amada en un bosque mágico y le había revelado que el hierro frío no era la muerte definitiva de los espíritus feéricos como todos creían, sino que la muerte por hierro frío, siguiendo un ritual preciso, era la forma de purificar la naturaleza de las hadas, permitiéndoles atravesar un sendero, el Camino de Hierro, y así acceder a otro plano



de existencia –el bosque donde se encontraba la hermosa Eshu.

Si las hadas no seguían el Camino de Hierro, el Ensueño continuaría desmoronándose hasta el momento en que una estrella sombría se encendería en el cielo y marcaría el regreso de los Fomorianos. Con sus últimas palabras, Geremin hizo prometer a los dos hermanos que no dirían nada a las demás hadas que no comprendieran hasta que llegara el momento adecuado. Después se suicidó clavándose un cuchillo de hierro frío en el corazón.

Tras su muerte los dos hermanos discutieron. Para Brandell, el mayor, Geremin deliraba y sus palabras eran una locura. Para Markesh, el más joven, sus instrucciones eran claras. Los dos hermanos reunieron a sus seguidores y poco después la Casa Beaumain se dividió en dos facciones, la mayoría optó por seguir a Brandell contra los partidarios de Markesh que se hicieron llamar los Profetas del Éxodo y comenzaron a practicar la muerte ritual de las hadas utilizando hierro frío.

Un día un grupo de Profetas del Éxodo fue descubierto cerca de la ciudad de Antioquia con armas de hierro frío y los grimorios donde habían recogido sus abominables rituales. Los nombres de los más altos señores de la Casa Beaumain figuraban allí.

Poco después, frente a semejante herejía, se reunió un gran tribunal al que asistieron los señores y damas de Arcadia y decidieron encarcelar a todos los Beaumain frente a su silencio. El juramento que los dos hermanos habían realizado a Geremin impedía a los partidarios de Brandell defenderse. Todos los blasones de la Casa fueron destruidos, los Feudos confiscados y entregados a otras Casas. Un gran ritual conocido como la Membrana del Silencio borró el recuerdo de la Casa incluso entre los plebeyos que la habían servido.

Quienes recordaban a la Casa fueron ejecutados. Durante seis siglos los Beaumain languidecieron en las mazmorras de Arcadia, acompañados sólo por los horrores de sus visiones. Cuando las cinco Casas nobles fueron exiliadas a la Tierra, vieron que se lanzaban a una guerra basada en el error. Poco después, con el regreso de las hadas del Ensueño profundo y la aparición de la estrella roja se les hizo presentarse ante los señores y damas de Arcadia y se les anunció que debían partir a la Tierra para combatir a los servidores de los Fomorianos y unirse a la Corte Luminosa y purificar la Corte Oscura. Si obedecían lavarían el nombre manchado de su Casa.

En estos momentos, los Beaumain se encuentran en la Tierra. Se han adaptado más rápidamente que los demás Sidhe de las “Casas perdidas” porque varios de ellos ya se encontraban en la Tierra ocultos, escondiendo su afiliación a la Casa, pero la hicieron evidente con el regreso de sus hermanos. La Casa está dirigida desde el Principado del Jazz en Nueva Orleans (para estar cerca del centro de la acción en Concordia) por dos hermanos gemelos –el Duque Jeremy y el Conde Brendan- donde luchan contra la Corte Sombría, muy presente en Luisiana.

Los dos hermanos coordinan los esfuerzos de la Casa para recuperar sus tierras ancestrales en el sur de Francia con el apoyo de los plebeyos locales. En su triple búsqueda, los Beaumain descubren que sus mayores enemigos son la Membrana del Silencio (aunque se está

derrumbando poco a poco) y su reputación negativa en el seno de la Corte Luminosa. Les gustaría volver a aliarse con la Casa Gwydion, pero son considerados parias peores que los Liam. Sólo los Fiona y los Liam los respetan. En Francia esta tríada de Casas podría terminar consiguiendo grandes cosas...

La Casa francesa Beaumayn es una de las Casas más "nobles" y también de las más malditas. Es una Casa pobre dividida en dos acciones. Una acción busca la paz y la otra la "salvación" de las hadas a través del hierro frío. Hace mucho, los Beaumayn participaron en las Cruzadas y ayudaron a la causa cristiana con la esperanza de encontrar secretos en el Este que resolvieran los problemas de la División. Un grupo de integrantes de la segunda facción fue descubierto con hierro frío y acusado de alta traición. Por un juramento mutuo, nadie de la Casa pudo hablar en su propia defensa y las otras Casas usaron esto como una excusa para condenar a toda la Casa Beaumayn a las mazmorras de Arcadia y así han esperado hasta ahora. La Casa Beaumayn está compuesta de videntes, profetas y de guerreros leales e incondicionales y es una intensa creyente en los principios de la Corte Luminosa, Honor e Igualdad entre las hadas. Además, al contrario que las otras Casas, Beaumayn no recibe su nombre de su legendario fundador.

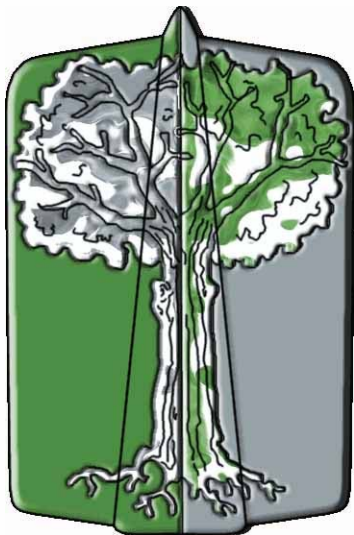
**Favor:** Todos los miembros de la Casa Beaumayn son proetas por naturaleza. Retazos de posibles futuros van a ellos regularmente durante el sueño o la meditación. Estas visiones son normalmente bastante crípticas, aunque un changeling puede tratar descifrarlas con una tirada exitosa de Inteligencia + Gremayre (dificultad 8). Recuerda, sin embargo, que no importa como se entienda que podrían ser, son sólo futuros posibles, y puede que no sucedan necesariamente. Obviamente, estas profecías son incumbencia del Narrador, que decide tanto cuando como de qué forma aparecen. Cuando sea necesario, sin embargo, un Beaumayn pueden "traer" una visión meditando por varios minutos, gastando un punto de Fuerza de Voluntad y tirando su Glamour contra una dificultad de 11 menos su puntuación de Recuerdo. Uno ha de ser cuidadoso de no invocar este Favor muy a menudo de esta forma, ya que sino los hilos de la probabilidad se enredarán. El Ensueño puede distorsionarse y las visiones pueden llegar a ser más inexactas o peligrosamente acertadas. Adicionalmente, todos los Beaumayn tienen como mínimo un punto de Recuerdo.

**Defecto:** La inquebrantable dedicación y dones para la profecía de la Casa Beaumayn ha sido por mucho una espina de cara a la Corte Sombría y sus maestros oscuros. Ahora con el retorno de los Fomorianos tan cercano del éxito, los esfuerzos de la Casa Beaumayn suponen una amenaza mayor que nunca. Lo peor es que los miembros de la Corte Sombría, esas criaturas de la oscuridad, pueden sentir el fuego de la estrella oscura de Beaumayn que arde dentro de los miembros de la Casa. Los thallain y las hadas de la Corte Sombría pueden sentir, generalmente, cuando un Beaumayn está en la zona (Percepción + Sagacidad, dificultad 7), lo cual conduce de forma natural a todo tipo de conflictos y detonantes de historias. Esto no quiere decir que puedan detectar automáticamente a un Beaumayn oculto o invisible. Ni que traten de dañar físicamente al personaje



– después de todo algunos de los métodos para infligir daño más sádicos son mentales y emocionales – pero lucharán por hacer la vida del Beaumayn miserable una vez que descubran su identidad. Adicionalmente, debido a la infamia en torno a su encancerlamiento, cuando su verdadero linaje es descubierto los Beaumayn sufren un +2 a la dificultad en todas las tiradas sociales con todos los sidhe salvo con los de las Casas Liam y Fiona.

## La Casa Daireann



En los tiempos antiguos, Daireann era la hija de Bobh Dearg, hijo del Dagda, el más grande de los Tuatha dé Danaan. Vivían en el Reino de Munster, en Irlanda. Un día, el héroe Fionn MacCumhail llegó con sus guerreros Fianna a visitar a Bobh Dearg y cuando vio a Daireann, intentó seducirla de inmediato, pero la hermosa hada le exigió, que si pretendía sus favores, la promesa de serle fiel y devoto durante todo un año.

Presintiendo problemas, Fionn la rechazó y en su lugar sedujo a Sadbh, la hermana de Daireann, con la que tuvo un hijo que se haría famoso –Oisín. Daireann se sintió desechada y deshonrada. Jurando vengarse de Fionn, preparó una poción mágica para que la bebiera el jefe de los Fianna, que se volvió loco de inmediato. Hicieron falta todas las Artes curativas de Sadbh para devolverle la razón. De todas formas Daireann se sintió vengada.

Esta hada vengativa y seductora se convirtió en fundadora de una Casa feérica el día en que salvó a un Alto Rey de las Hadas, Adwyr ap Gwydion, que sufría una gota debilitante, ante toda su Corte gracias a sus Artes. El Alto Rey, lleno de gratitud, le concedió el privilegio de fundar su propia Casa. Daireann lo aceptó, aunque pensaba que era una recompensa exagerada.

Fue el hijo de Daireann, el legendario Conchobhair, Rey del Ulster, quien dio a la Casa Daireann una posición digna de su nombre. Combatió a numerosos enemigos del Ensueño y venció incluso a los Fomorianos. Las leyendas irlandesas del Ciclo de la Rama Roja cuentan las hazañas de Conchobhair.

Al servicio de Conchobhair sirvieron héroes tan famosos como Cuchulain y la célebre Orden de la Rama Roja que fundó y reunió en su fortaleza en lo alto de la colina de Emain Macha. Conchobhair estaba enamorado de Deirdre, sobre la que los druidas habían profetizado que sería la mujer más hermosa de Irlanda pero que todos

los hombres del Ulster sufrirían cuando desposara a un rey. Pensando que tenía que impedir que desposara al rey de otro reino, Conchobhair la hizo enfermar y que soñara con él sin haberle visto. De esta forma Deirdre soñó con un hombre hermoso de cabellos oscuros. Pero su doncella le dijo que debía tratarse del guerrero Noísín.

Después de llegar a Emain Macha, Noísín se enamoró de Deirdre y juntos huyeron a Escocia con sus hermanos. Tras una búsqueda vana, Conchobhair envió a Fergus, tío de Conchobhair y capitán de la Rama Roja, para proponerle una reconciliación y regresaron a Emain Macha. Fergus fue retenido por un geas en un festín, por lo que dejó a Deirdre y a Noísín al cuidado de sus dos hijos y de los hermanos de Noísín. Mientras tanto, Conchobhair sobornó a uno de los hijos de Fergus, mató a otro y también mató a Noísín y a sus hermanos. Por esta traición Fergus se marchó con 3.000 de los guerreros de la Rama Roja y se unieron al Reino de Connaught. Fergus se convirtió en amante de Maeve, la Reina de Connaught y la esposa de Ailil, enemigos jurados de Conchobhair.

Conchobhair declaró la guerra a Connaught y durante la guerra Cuchulain, el guerrero más grande de Irlanda, combatió por él. Feroz, poderoso y orgulloso de sí mismo, Conchobhair exigía de los suyos que respetaran sus mismos valores. De esta manera formuló los Tres Pilares de la Casa Daireann: Honor, Venganza y Hospitalidad. También inventó la costumbre del Fíor-Rígh, según la cual los Sidhe –y los celtas de su época– hacían que los suyos les juzgaran dignos o no de su título.

Los Sidhe todavía respetan las virtudes de los Daireann. Aunque las leyendas de los hombres dicen que Conchobhair murió antes de la llegada de Cristo, los Sidhe de la Casa Daireann recuerdan que su mayor rey estuvo presente durante la Separación e incluso durante la Ruptura. Actualmente buscan su guía.

Los Daireann, como los demás Sidhe de “las Casas Perdidas”, han regresado de Arcadia por una razón que recuerdan –los Fomorianos. El frío ha afectado a Arcadia y las Casas han regresado a la Tierra. De todas formas los Daireann ignoran si la Tierra es el campo de batalla para defender Arcadia o si ha dejado de ser el último refugio de las hadas.

A imagen de su fundadora y del rey Conchobhair, los Daireann son impetuosos, fanfarrones, bravucones, valientes y egoístas. Definitivamente Oscuros, encarnan la esencia de los guerreros celtas y los guerreros constituyen la mayor parte de sus filas. En batalla, son muy peligrosos debido a su maestría de la Ira del Dragón. Una parte pequeña pero notable de la Casa, preservan poderosos conocimientos mágicos, centrados en la curación y el envenenamiento gracias a brebajes que preparan con hierbas especiales.

Los Daireann tienen un elevado concepto de sí mismos y son conocidos por presumir sin parar de sus hazañas. No aceptan que un Sidhe que sea imperfecto físicamente pueda gobernar, a la manera de los antiguos celtas. Siguen la costumbre del padrino, según la cual un joven Infantil feérico es entregado a otra familia para reforzar los lazos entre Feudos. Los Feudos de la Casa Daireann se encontraban antes de la Ruptura en las Islas Británicas y en Bretaña. Debido a la enemistad de su fundadora con Fionn MacCumhail, los Daireann se encuentran enemistados con los hombres lobo Fianna.



Los Daireann eligen a sus líderes en combate según las cuatro celebraciones estacionales de los celtas – Imbolc, Beltaine, Lughnasadh y Samhain. Un consejo de los antiguos reyes de la Casa, el Comhairle, se asegura de que los desafíos sean honorables. Además, el jefe puede cambiar sin importar el momento del año. El jefe de la Casa también es libre de elegir a su compañero o compañera. No es sorprendente que los Daireann carezcan actualmente de Alto Rey o Ban-Righ.

Su Alta Dama (Ard-Bantiarna) es Fiadnait ni Strachan, pero no tiene la misma importancia que los líderes de otras Casas. Sirve como chambelán de los Daireann. Por costumbre, el Alto Señor (o Alta Dama) es elegido o elegida entre los Altos Reyes de la Casa. Fiadnait es conocida por haber derrotado a una terrible criatura conocida como el Sabueso de la Isla Negra en su juventud. Este ser aterrorizaba los campos caledonios con el cambio de año. Actualmente una Gruñona, los cabellos dorados de la Alta Dama están llenos de mechas blancas y Fiadnait trata de restaurar las antiguas alianzas (especialmente con la Casa Ailil) y encontrar una base para su Casa. Viste con la capa de los Altos Señores de la Casa, un manto de lino con el escudo de la casa cosido con hilo de seda.

La Casa Daireann es otra Casa proveniente de la tradición Celta/Anglosajona como sus hermanos de las Casas Gwydion, Leanhaun, Ailil, Balor, Scathach y Eiluned. Aunque esta Casa es Oscura, sus tres principios básicos permanecen: Honor, Hospitalidad y Venganza. Al contrario que la mayoría del resto de Casas, Daireann permanece cercana a su herencia celta y deriva la mayoría de su lenguaje común del gaélico. La propia Lady Daireann es una bruja legendaria que envenenó al héroe fianna Finn MacCool cuando el despreció su amor, pero curó a un rey de la Orden de Gwydion, ganándose este modo el honor de una Casa con su nombre. Lo interesante es que esta Casa no está imbuida con las cualidades de Daireann la de las dos caras, sino más bien de las de su hijo, Conchobhair. Conchobhair fue un gran guerrero de insuperable destreza que ayudó mucho en la fundación de la Casa. La Casa está actualmente dividida en dos facciones principales, una consiste en herbolarios y hechiceros de la tradición de Daireann y otra de la tradición de Conchobhair. A pesar de todo, ésta es una Casa de guerreros, como otras Casas, Daireann es una de las líneas de defensa contra los temidos Fomorianos. Son sencillos y no tienen los intensos intereses políticos de las otras Casas, se concentran en cambio en sus habilidades y supervivencia.

**Favor:** Todos los miembros de la Casa Daireann están entre las más fieras e incondicionales hadas guerreras. La dificultad de la Ira del Dragón se reduce siempre en 1 para todos los miembros de la Casa, aunque esto exceda el máximo de -3 modificadores acumulativos. Además no pueden abandonar un combate sino es ordenado por el líder de guerra (y, aun así, serán los últimos en el campo de batalla).

**Defecto:** Los Daireann no pueden guardar un secreto para salvar sus vidas, literalmente, y las historias de estos lapsus verbales abundan en las leyendas celtas. Son los únicos que, en una serie de estúpidos alardes, explicarán la única forma en la que pueden ser asesinados, probablemente a la persona equivocada, o compartirán los detalles íntimos de cada Geas bajo el que

se encuentran. En cualquier momento en que un hada de la Casa Daireann alardee de sus hazañas (un suceso nada infrecuente) debe de tirar su Fuerza de Voluntad con tres éxito para evitar contar algún secreto. Un Daireann no irá descubriendo el pastel a completos extraños, aunque con un poco de trabajo un extraño inteligente puede llegar a ser un amigo.

## La Casa Scathach



La historia de la Casa Scathach se remonta a los Tiempos de las Leyendas. La Morrigan (a quien llamaban la Reina Fantasma), era una diosa de la guerra, el éxtasis, la fertilidad y la magia. Era misteriosa, incluso entre los Tuatha dé Danaan. Jugó un papel crucial en la victoria de los Tuatha dé Danaan contra los fir-bholgs durante la Primera Batalla de Moytura.

Una paz relativa se estableció entre los Tuatha dé Danaan y los Fomorianos. Durante la misma Bres el Hermoso, hijo de una mujer Tuatha y de un Fomoriano, se convirtió en Alto Rey de los Tuatha en lugar de Nuada, que había perdido un brazo, y fue tan tiránico que los Tuatha lo rechazaron. Bres se marchó con sus padres Fomorianos, que regresaron con un ejército. Su rey Balor, Señor de la Corte Roja, era seguido por Indech, heredero de la Corte Blanca y campeón del Rey Tethra de la Corte Verde.

El Sueño Fomoriano amenazaba con extenderse sobre el mundo. El dios Dagda, en su búsqueda de aliados para los Tuatha dé Danaan, viajó a Glenn Etin, donde residía la Morrigan, para establecer un pacto de amor. Tuvieron una hija a la que la Morrigan llamó Scathach (“La Sombria”) debido a sus cabellos negros y sus ojos grises. En la Segunda Batalla de Moytura los Tuatha dé Danaan lucharon contra los Fomorianos y el dios Lugh se enfrentó con Balor y lo mató. En un valle estrecho adyacente al campo de Moytura, Indech, con la Espada de Tethra en la mano, luchó contra la Morrigan, que había intervenido para salvar a Ogma, el poeta guerrero, de una muerte segura.

Ogma no podía vencer, porque el Destino había decidido que Indech sería quien portaría la Espada de Tethra para traer la destrucción en las noches del Último Invierno. La Morrigan utilizó su propio poder como servidora del Destino para romper los lazos que protegían a Indech, permitiendo así que Ogma le atravesara el corazón. Otriallach, el hijo de Indech, juró vengarse



antes de huir. Los Tuatha dé Danaan habían conseguido la victoria. Fue así cómo comenzó la historia de la Casa Scathach, con un acto de desobediencia al Destino.

Poco después los Tuatha dé Danaan abandonaron el mundo. La Morrigan fue una de las primeras en marcharse, pagando así el precio por su acción. Se encontró por última vez con Dagda y juntos decidieron llevar a su hija a la isla de Skye (que lleva su nombre), donde Scathach creció en medio de humanos y fuath leales a los Tuatha. Allí se convirtió en una poderosa guerrera-hechicera. Fue la mentora en las artes de la guerra para numerosos héroes, entre ellos Cuchulain.

Un antiguo mago Tuatha, Mathgen, era el chambelán de Scathach. El linaje de la reina guerrera era suficiente para otorgarle el derecho a fundar una Casa, lo que hizo para proteger el Ensueño. Mathgen había predecido que cuando la Espada de Tethra fuera blandida de nuevo, sería la señal del fin del Ensueño. Por lo tanto decidió que los Sidhes de las Casas Gwydion y Scathach protegerían conjuntamente la espada en Caer Mathgen en las Llanuras de Blotkeldur, en el Ensueño.

De reina guerrera, Scathach se convirtió en un ser legendario. Tuvo una hija, Uathach (“La Terrible”) llamada así por una profecía de Mathgen. Uathach estaba especialmente dotada para las Artes mágicas. Aprendió también a metamorfosearse en un unicornio negro en sueños. Era muy bella y tuvo muchos amantes. Cuando Mathgen también sucumbió a la llamada para partir como los demás Tuatha dé Danaan, Uathach lo sustituyó como líder de los Oráculos Mórficos de la Casa.

Uathach estudió la naturaleza de las Sombras Antiguas. A menudo Scathach investigaba los cambios del mundo tras la marcha de los Fomorianos y los Tuatha al Ensueño. A fin de defender el Ensueño sin ninguna atadura ordenó a sus servidores Sidhe que renunciaran a sus títulos y viajaran por el Ensueño y las Tierras de la Vigilia. Todavía fue más lejos: ordenó a sus seguidores que siguieran su ejemplo y mezclaran su esencia con la de los humanos, convirtiéndose en changelings y cambiando su inmortalidad feérica por la nueva condición mortal.

Fue así que los Scathach siguieron el ejemplo de algunos plebeyos que ya habían tomado esa elección (Cuando llegó la Ruptura todos los plebeyos o casi todos imitaron a sus predecesores). Scathach y Uathach tuvieron una violenta discusión sobre el tema y Uathach se negó a seguir la Senda del Changeling. Reunió a un grupo de seguidores y se marchó por el Mar de Plata hacia el Ensueño Profundo. Durante milenios nadie volvió a verles.

Apenas Uathach hubo partido y los Scathach se habían convertido en changelings estalló la Guerra de los Árboles. En esta ocasión los Tuatha dé Danaan estaban ausentes, y fueron los Sidhe quienes se enfrentaron a los ejércitos de los Fomorianos. Octriallach dirigió sus ejércitos desde las Tierras del Invierno en el Ensueño. La propia Scathach, a pesar de su sangre debilitada, condujo un ejército de nobles y plebeyos en los bosques del Invierno. Allí tuvo lugar una terrible batalla contra los Fomorianos y sus aliados.

Scathach y Octriallach se enfrentaron en combate singular mientras el Rey Blanco manipulaba la realidad del Ensueño con su mera presencia. Mientras

luchaban los más grandes magos Kithain tejieron un gran hechizo que atrapó a la Corte Blanca y aprisionó a los Fomorianos en los árboles del bosque. Scathach desapareció con ellos en el Bosque de las Mentiras. Los magos cayeron muertos, tras haber consumido toda su energía en el hechizo. El resto de la Guerra de los Árboles siguió adelante sin los Scathach que habían perdido a su reina.

Siguiendo sus órdenes, los Scathach exploraron el mundo. Cuando llegó la Ruptura, los Sidhe obedecieron la orden de retirada del Alto Rey de Arcadia y abandonaron la Tierra. Los Sidhe de la Casa Scathach, que ya habían seguido la Senda del Changeling, permanecieron atrás. Como los Gwydion querían llevarse con ellos la Espada de Tethra los Scathach se lo impidieron, profetizando un desastre si la espada entraba en Arcadia. Durante la batalla entre ambas Casas la espada desapareció y los campos de Blotkeldur se convirtieron en una carnicería como no se había visto desde la Guerra de los Árboles.

Los Sidhe se marcharon, pero los Scathach resistieron. Fueron ellos quienes sufrieron la cólera de los plebeyos que se sentían con razón abandonados y los Scathach también dejaron los reinos occidentales por tierras desconocidas. Durante casi seiscientos años nadie sabía que se habían quedado, y los plebeyos que los conocían terminaron olvidándolos. Durante el Resurgimiento las otras Casas se encontraron con los Scathach, que reaparecieron y ayudaron a sus hermanos de linaje a adaptarse antes de desaparecer de nuevo. Permanecieron al margen durante la Guerra del Acuerdo.

Desde entonces los Scathach se hicieron cada vez más visibles, aunque nadie supiera qué pretendían. Cuando se produjo el Segundo Resurgimiento, la propia Casa Scathach se sorprendió ante el regreso inesperado de los seguidores de Uathach. Parecían transformados por su largo viaje por las profundidades del Ensueño durante el cual trataron de comprender los misterios de la Corte Verde de los Fomorianos. Parece que las dos facciones separadas de la Casa Scathach tratan de retomar el contacto.

Actualmente la Casa Scathach es un enigma para los demás Kithain. Para los demás Sidhe ni siquiera son verdaderos nobles, porque su esencia se ha reducido por la mezcla con la sangre mortal. Los demás Sidhes se limitan a poseer cuerpos humanos, y no siguen la Senda del Changeling como hacen los plebeyos o los Scathach. A semejanza de los plebeyos, los Scathach se reencarnan, pero siguiendo la Senda del Changeling han renunciado a sus títulos, y en cierta manera, a su poder.

Por este motivo, los Scathach –salvo los que han regresado del Ensueño– no pueden aprender el Arte de Soberanía. La Casa Scathach es conocida por su sabiduría sobre el Ensueño y su maestría sobre las Artes de Cronos y Adivinación. Desde su reino del Ensueño, transmiten las directrices de la Casa a otros Scathach, en su mayor parte caballeros errantes. Cada Scathach no puede ostentar un título de la Corte Luminosa u Oscura (salvo derogación excepcional de los Oráculos). Por este motivo, la alianza de un Scathach a una Corte o a otra es completamente personal.

Sobre los Oráculos Mórficos, el consejo director de la Casa, la posición más elevada es ocupada por el Malik. La posición de Malik ha sido ocupada en sucesión



por Mathgen, Uathach, y actualmente, Veleda, una poderosa hechicera. La Casa Scathach se ha autoproclamado Guardianas del Ensueño y protectora de la Tierra y los plebeyos. Los Scathach viajan a través del Ensueño y las Tierras de la Vigilia buscando señales de la actividad de los Fomorianos y protegiendo los pasos feéricos. Con los recientes acontecimientos, la Casa Scathach se encuentra en un frenesí de actividad. Saben que la Corte Blanca de los Fomorianos se ha liberado de su encierro y buscan desesperadamente a Scathach. Los guerreros de la Casa son considerados los mejores de las hadas y los Scathach han desarrollado técnicas de combate originales basadas en la utilización del Glamour, maniobrando recientemente para oponerse a la Casa Balor y los Redcaps, a quienes considerando aliados de los Fomorianos.

Los más misteriosos sidhe que existen sobre la Tierra son aquellos que pertenecen a la Casa Scathach. La Casa fue nombrada en honor de su fundadora, la famosa Scathach ni Uanaind. Scathach era la más renombrada de las guerreras de Irlanda y nació de la unión entre humano y hada, y su Casa continúa su tradición hoy día. Al contrario que otros sidhe, los nobles de esta Casa prefieren introducirse dentro de las líneas de sangre humanas, como hacen los linajes plebeyos. Como resultado, resistieron mejor la Ruptura. Sin embargo, muchos otros sidhe (especialmente los Tradicionalistas) les consideran impuros y cuestionan el que sean verdaderos sidhe. Sea cual fuere su herencia, se les considera poseedores de los mejores Adivinos entre los sidhe. La mayoría de sus acciones se realizan conforme al consejo de sus Oráculos Morfeanos.

Fieros, silenciosos y mortíferos, los miembros de esta Casa Guerrera son expertos en toda forma de combate. No poseen no desean poseer poder político en la sociedad noble y circulan libremente teoría sobre sus verdaderos objetivos (aunque sean obviamente Luminosos). La mayoría de los miembros de esta Casa visten de manera acromática (blancos, negros y grises) por lo que se han ganado el apodo de "Caminantes Grises". Sus ojos son también de color ceniza o azul hielo y suelen ser reservados en su conducta. Los sidhe de esta Casa han viajado más por el mundo que los miembros de otras Casas (incluso la Casa Liam) y por eso son más diversos étnicamente. Durante el Interregno se extendieron hasta Oriente Medio, donde aún mantienen una fuerte presencia.

Esta Casa tiene una reputación casi legendaria entre los plebeyos aunque sus seguidores raramente se dejan ver. A pesar de sus extrañas costumbres, son por lo general bien considerados por los plebeyos que aprendieron a confiar en ellos durante el Interregno. La casa Scathach patrulla los límites de la sociedad feérica y mucha gente cree que protegen a las hadas (nobles y plebeyas) de poderosos enemigos de antaño. Sin duda esto forja extrañas alianzas. Entre las hadas se sienten próximos a los eshu, quienes también comparten su amor por viajar. También se rumorea que tienen contactos con los Pródigos, principalmente con los vampiros llamados Gangrel, los Caminantes Silenciosos e incluso con los Ahl-i-Batin. Pocos extranjeros, si es que hay alguno, sabe cual es su blasón.

**Afinidad (sólo personajes Sidhe):** Naturaleza. Los sidhe de esta Casa han permanecido en la Tierra por

lo que han podido desarrollar una afinidad con un Reino como el resto de los Linajes Plebeyos.

**Privilegios y Flaquezas (sólo Personajes Sidhe):** •Reverencia y Hermosura: La belleza de los sidhe se ha visto algo diluida debido a La Senda del Changeling. Los sidhe Scathach reciben únicamente 1 punto adicional en vez de los 2 habituales. (El atributo sigue pudiendo exceder de 5). •Porte Noble: Como la mayoría de los sidhe, aquellos pertenecientes a la Casa Scathach poseen nobleza en bruto, pero no tienen defensa contra los cantrips que les hagan parecer ridículos. Este Privilegio aún debilitado, les sigue permitiendo no fracasar en tiradas relacionadas con la Etiqueta. •Locura de Sangre: A causa de su herencia humana, los sidhe de esta Casa no poseen la Maldición de la Banalidad. Sin embargo, muestran una extraña locura en combate. Una vez entran en lucha, pierden la noción de todo lo demás. Aunque un miembro de esta Casa no atacará a sus amigos (ni a los espectadores), le resulta muy difícil abandonar la batalla hasta que él, o su enemigo, esté derrotado. Para retirarse de una lucha, el jugador debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) y acumular seis éxitos para batirse en retirada.

**Favor:** Aquellos que pertenecen a la Casa Scathach son guerreros silenciosos y eficientes. Raramente emiten algún sonido incluso cuando están luchando (lo que causa una gran consternación a sus enemigos). Reciben un dado extra en todas las tiradas de Pelea o Armas Cuerpo a Cuerpo. Además, realizan todas sus tiradas de Sigilo a -1 de dificultad.

**Defecto:** La Casa Scathach es mirada con desprecio por la mayoría de los nobles. Todas las tiradas sociales relacionadas con otros sidhe (excepto miembros de las Casas Fiona y Liam) se realizan a +2 de dificultad (o a +4 si se trata de Tradicionalistas). Es más, a causa de un antiguo pacto de sangre, se prohíbe a los Caminantes Grises usar el Arte de Soberanía. Esta prohibición está respaldada por el poder del Ensueño.

### Scathach Conocidos

Sólo los "Scathach del Otoño", quienes se convirtieron en changelings y permanecieron en la Tierra tras la Ruptura, han tenido ocasión de hacerse famosos. Entre ellos se cuentan:

**Bethag:** Una famosa Sidhe guerrera, ella es la mejor espadachina de Caledonia y la Condesa del Tuath (territorio) de las Sombras, que abarca la isla de Skye y las Islas Hébridas, el feudo de la Casa Scathach.

**Capitán Berin O'Donnell:** Capitán de la guardia del Rey Meilge y miembro de la Rama Roja.

**Winter:** Este joven arquero acompañaba al Duque Asterian en su búsqueda de Arcadia en 1976 y desapareció con él en el Ensueño tras varias aventuras legendarias. Numerosos Kithain han jurado recientemente haber sido salvados del peligro por Kithain envueltos en mantos grises con ojos brillantes. Algunos dicen que se trata de Asterian y sus compañeros.



## La Casa Varich



La Casa Varich procede de las estepas de Europa Oriental y de Rusia. Asociada a guerreros, caballeros y nómadas como los magiares, los tártaros, los ávaros y los cázaros, la Casa Varich cuenta una historia sobre su fundación que refleja sus orígenes.

Según sus leyendas, Varich era el hijo de dos Vila (Tuatha): Miesac, dios de cabellos de plata y ojos oscuros de la Luna y de la diosa Dazbóga el Sol, de cabellos de oro. Valiente, seductor, y brillante, el príncipe Varich era un joven perfecto de cabellos de oro y ojos de medianoche, por lo tanto ninguna mujer era considerada perfecta para él. La Luna habló con sus servidores, los espíritus de los lagos y de las montañas, para que le encontraran una prometida.

Las russalka de los vientos y los leshii de los bosques buscaron por todas partes, pero ninguno encontró a una mujer que igualara la perfección de Varich. Entonces Dazbóga pidió a los Sluagh que buscaban secretos y tesoros ocultos que encontraran una mujer para su hijo. Por mucho que los espíritus y los Sluagh buscaron ninguno encontró lo que buscaban. Una Sluagh, una hechicera llamada Charodei, decidió construir una mujer de hielo y nieve con ojos de ámbar, cabellos de oro fino y labios pintados con su propia sangre. En el lugar de su corazón colocó un rubí lleno de la sangre de mortales sacrificados.

En cuanto Varich vio a la mujer, quedó enamorado. Unieron sus cuerpos, pero el calor de Varich era demasiado para su amada. Sus padres se enfurecieron y maldijeron a los Sluagh: para siempre tendrían miedo de la luz del sol y de la luna y sólo podrían vivir en las sombras de su traición. Varich guardó los hilos de oro que habían sido los cabellos de la única criatura por la que había sentido amor.

Se marchó, tejiendo con sus manos los hilos de oro de su amada, hasta que se encontró con una criatura de piel como la nieve llamada Marena. En realidad era una Fomoriana e instó a Varich a abrirle su corazón antes de atacarle con espíritus salvajes y criaturas nacidas de las pesadillas. Varich se defendió con su espada, pero sentía que la desesperación se apoderaba de su corazón. Entonces sintió el calor del sol procedente de los cabellos de su amada y lanzó la red de oro que había tejido sobre la Fomoriana, que huyó con su piel consumida por el fuego. Varich se derrumbó, agonizante. Entonces sus

padres acudieron a él y lo salvaron, llevándolo ante los demás Vila, que supieron lo que había ocurrido. Al haber derrotado a una Fomoriana que encarnaba el Invierno, Varich recibió el privilegio de fundar su Casa.

La Casa Varich considera la ciudad de Novgorod como su hogar original. Los Sidhe de la Casa fueron venerados como dioses por los antiguos eslavos. Atraían a los humanos con sus danzas y ceremonias y obtuvieron obediencia de los Inanimae de sus tierras. Como Varich, los miembros de su Casa recibieron la facultad de percibir los motivos que se encuentran tras las hebras para crear un tapiz.

De esa forma se dieron cuenta de lo que pretendían los cristianos cuando trataban de quitarles su lugar de honor entre los humanos. Los Varich combatieron la nueva religión sin éxito. Se aliaron con los Sidhe de la Casa Aesin, pero finalmente cuando sus propios Soñadores se convirtieron al cristianismo y se volvieron contra ellos, los Varich decidieron abandonar la Tierra y marcharse a Arcadia. Según ellos, la Corte Luminosa quería hacerse con el poder y los Varich se lo permitieron, sabiendo que la arrogancia de los Luminosos sería su propia caída. Entre los primeros Sidhe que se marcharon a Arcadia, los Varich tomaron el poder en el refugio de las hadas.

Sólo una pequeña facción de la Casa permaneció más tiempo, los Obtenyani, dirigidos por Wila Irynochka, una joven rystar (caballero). Finalmente también se marchó con los suyos, colocando un geas sobre los últimos Soñadores de la Casa para que los recordaran siempre en lo más profundo de sus seres.

De su estancia en Arcadia los Varich recuerdan un invierno eterno causado por el estancamiento. Cuando apareció la estrella roja, comprendieron que había llegado el momento del cambio. Llegaron a la Tierra para encontrar a sus servidores Inanimae desaparecidos o dormidos, y el olvido de sus Soñadores. Ahora intentan restablecer la alianza de sus Soñadores fomentando las religiones neopaganas, que, a su vez, pueden ayudar al regreso de sus antiguos servidores, los espíritus feéricos de la naturaleza. Siguiendo a sus Soñadores en sus migraciones los Varich han llegado a Norteamérica, donde se han unido a las comunidades de europeos del Este.

Contemplativos cuando se trata de los tapices del destino, los Varich utilizan su habilidad en la batalla y la vida cotidiana analizando y aprendiendo la forma en que los elementos se engarzan para formar un tapiz formando un esquema que pueden manipular. Su agudeza les permite predecir las acciones y movimientos de los demás. Para ellos la vida es una sucesión de hebras. De hecho, los Varich son incapaces de resistirse a un desafío cuando se presenta. Incapaces de profesar amor, los Varich no pueden enamorarse de otros, aunque sean pasiones temporales. Los Varich consideran que las demás criaturas se encuentran a su servicio, especialmente en sus feudos ancestrales. Para un Varich un mortal ucraniano es de facto uno de sus vasallos. Los Varich son enemigos de los upyri, los vampiros, y especialmente, antes de la Ruptura, de la bruja Baba Yaga.

Los Varich tratan de restablecer su influencia en sus tierras ancestrales de Novgorod y las tierras de la costa del Báltico. Allí se enfrentan a la existencia de la



Confederación de Galacia que a sus ojos es una aberración. Mientras tanto, su Alto Señor y fundador, el propio Varich, es un changeling que vive en San Francisco, desde donde dirige su Casa. Bajo su identidad humana es un bailarín y vigila la bahía desde su Casa de estilo Reina Ana. El príncipe trata de comprender la llegada del Largo Invierno, que va avanzando ante el desafío de los Fomorianos. Wila Irynochka, jefa de los Obtenyani, considera que los Varich se están distanciando de los Inanimae, los plebeyos y sus Soñadores y, tras su identidad como batería de una banda musical lésbica del barrio de Castro en San Francisco, trata de conseguir el perdón de los antiguos vasallos de la Casa, que se oponen a la arrogancia de Varich.

Varich es el hijo del Sol, Dazboga, y la Luna, Miesiac. La Casa Varich proviene de la Madre Rusia y aún hoy es guiada por Varich. Varich ganó el honor de Casa a través del amor de sus padres y en su batalla con uno de los terroríficos Fomorianos. Los Varich son conocidos por ser auténticos nobles, pero terribles señores. Los miembros de la Casa Varich son conocidos por sobresalir en todas las cosas desde la magia hasta el combate o la canción. La Casa Varich es conocida por su habilidad para gobernar como por la de torturar. Son Oscuros y tradicionalistas estrictos en sus creencias de la superioridad de los sidhe sobre los hombres, los pródgos y el resto de las hadas.

**Favor:** Los miembros de la Casa Varich comprenden los modelos de conducta. Teniendo tres turnos para ver una serie de acciones realizadas por cualquier otra persona, como luchar con espada, bailar o practicar un deporte, su dificultad en contra, o como compañero se rebaja en dos puntos. Pueden observar el comportamiento de sus oponentes mientras están en un combate, pero no pueden luchar contra un enemigo mientras observan a otro diferente. Teniendo la oportunidad de observar veces diferentes reciben un dado extra, además de la reducción de la dificultad, por escena.

**Defecto:** Los Varich nunca pueden jurar amor a otro. Las otras Casas que han retornado recientemente conocen este defecto. Adicionalmente, deben aceptar todos los retos. Si un miembro de la Casa Varich, no acepta un reto, pierde un punto de Fuerza de Voluntad por día hasta que lo retoma. (La Fuerza de Voluntad perdida de esta forma no puede recuperarse a través del gasto de puntos de experiencia, o por cualquier otro método, hasta que el personaje cumpla el reto). Si un miembro de la Casa Varich que ha sido retado es encarcelado para evitar que acepte el reto, pierde un punto de Fuerza por cada día de su cautiverio (hasta un mínimo de 1 punto). Si permanece encerrado, su Resistencia disminuye a razón de un punto por semana hasta que "muere" (por ejemplo, olvida su naturaleza). Por supuesto, una vez que es liberado y se le permite llevar a cabo su reto, entonces el Varich recupera todos los puntos perdidos en Resistencia y Fuerza inmediatamente. Como sería de esperar, los miembros de la Casa tienen cuidado de ser corteses con el resto y de mantener en forma su estilo de lucha.

## La Casa Danaan - La Casa 14

*Éste es el texto original de la Casa 14ª, que se pretendía que apareciera en el suplemento: El Tiempo del Juicio.*

*Gracias a Arkane por el Blasón de la Casa.*



Aunque la mayoría de los sidhe recuerdan poco de su tiempo en Arcadia, unos pocos conservan recuerdos vagos y misteriosos de un estandarte que todavía no ha sido visto en el Mundo del Otoño: un campo de ardiente carmesí cubierto con una terrible cabeza de dragón negro, preparado para atacar. Estos recuerdos provocan a la vez fascinación y miedo en las mentes de los sidhe que pueden recordar este estandarte, junto con algunas preguntas inevitables -¿quiénes son esos enigmáticos nobles y -lo más importante- por qué no regresaron con las demás Casas?

Sin embargo, a medida que se producen los acontecimientos que anuncian el Fin, surgen historias sobre las apariciones de miembros de esta Casa desconocida, que circulan cada vez con mayor frecuencia. En algunas historias, una fuerza militar con este estandarte aparece a tiempo para rescatar a un grupo de hadas del ataque de Quimeras salvajes o de Thallain; en otras los testigos juran que amigos muertos hace mucho tiempo o héroes antiguos vestidos con estos colores se presentaron ante ellos y les hablaron con urgencia del estallido de una guerra en Arcadia o de una grave amenaza para el Mundo del Otoño. Los supervivientes hablan de imprudentes perdidos en pasos cambiantes y rescatados de una muerte segura por la repentina llegada de un grupo de estos nobles, incluso en lo más profundo del Ensueño. Sin embargo, otros mencionan que estos nobles aparecen en los pasos antiguos y piden voluntarios para que les acompañen a luchar contra una terrible amenaza en las profundidades del Ensueño -unas pocas historias incluso afirman lo mismo. Cada testimonio parece indicar que estos nobles misteriosos son Luminosos, pero otros afirman que sus motivos parecen inescrutables, pues no están dispuestos a hablar más de lo necesario y desaparece de forma tan repentina como han aparecido.

La verdadera identidad de esta Casa secretista es algo que muchos Sidhe han sospechado desde hace tiempo, pero su recuerdo de ella fue cuidadosamente borrado antes de su exilio a la Tierra. Son la Casa



gobernantes de Arcadia, líderes entre los sidhe y los guardianes de las puertas de plata del Paraíso. Más que eso, son la Casa Danaan, custodios juramentados del legado de los Tuatha de Danaan, y su número está formado completamente por las almas feéricas que han conseguido suficiente sabiduría y dignidad para supervisar el gobierno de Arcadia tras la marcha de sus legendarios patronos en tiempos antiquísimos. Durante milenios han sido los responsables del mantenimiento de Arcadia y en menor grado del Ensueño Profundo, dejando que las demás Casas y los plebeyos se encarguen del Mundo del Otoño. Aunque son sensibles y compasivos ante la miseria de quienes tienen que enfrentarse a un mundo cada vez más Banal, consideran que su deber jurado es permanecer en Arcadia y encargarse de las tareas que les han sido encomendadas.

Ahora, por supuesto, ante la amenaza que representan los Tiempos Finales y el posible regreso de los Fomorianos, la Casa Danaan ya no limita sus actividades al Ensueño. Arcadia se encuentra bajo el ataque de fuerzas desconocidas y en su búsqueda de aliados la Casa ha enviado a algunos de sus miembros al Mundo del Otoño en busca de duendes lo bastante valientes y dedicados para dirigir a sus fuerzas allí. Por otra parte, algunos de los Danaan han actuado contra los dictados de su Casa y se han enfrentado a los problemas del Mundo del Otoño junto a sus compañeros, razonando que como los problemas de Arcadia surgieron cuando el mundo mortal comenzó a separarse, quizás arreglando los problemas del Mundo del Otoño, Arcadia pueda solucionar sus propios problemas.

*Honestamente, nunca pensamos en que la Casa Danaan fuese un grupo jugable para personajes jugadores, debido a que llegaría con el fin del mundo. Sin embargo, puedo decir honestamente que tampoco iban a ser los protagonistas principales del Fin, ya que ese papel corresponde a los Tuatha y sus exploradores; en general se los diseñó como una señal de esperanza, de que Arcadia seguía ahí fuera y que los hijos descarriados podrían encontrar un hogar después de todo.*

*Dicho todo esto, considero la Casa Danaan como un grupo al que se unen changelings selectos durante el período entre reencarnaciones –es la explicación por las que algunas hadas no se reencarnan con el paso del tiempo (Podría incluso tener algo que ver con la teoría sobre el hierro frío de los Beaumay, que según ellos separa a las hadas del mundo mortal para siempre...pero es mi teoría persona). La Casa Danaan reclutó a muy pocos duendes a lo largo de los milenios, pero a medida que el Invierno se acercaba incrementó su actividad y sus filas.*

*Como Casa los Danaan se encuentran tradicionalmente divididos entre Luminosos y Oscuros, porque la propia Arcadia es un equilibrio de ambas Cortes, donde ninguna Corte tiene más poder que la otra y muchas de las antiguas tradiciones (como la transferencia estacional de poder, etc.) se mantenían regularmente. La Casa Danaan está dirigida por sidhe que han renunciado a sus antiguas Casas para unirse a la causa del propio Ensueño, pero entre sus filas se encuentran muchos plebeyos ennoblecidos, de nuevo por una cuestión de equilibrio. Al estar dividida entre las dos Cortes, los Danaan también mantienen el equilibrio de las Casas feéricas, como fue (y como siempre debió ser).*

*Casas Luminosas: Beaumayn, Dougal, Eiluned, Fiona, Gwydion y Liam*

*Casas Oscuras: Aesin, Ailil, Balor, Daireann, Leanhaun y Varich*

*Casas Divididas: Danaan, Scathach*

*Si tuviera que diseñar un Privilegio y una Flaqueza para la Casa, lo que tenía en mente sería algo así:*

**Privilegios:** Las hadas de la Casa Danaan nunca pierden de vista la Senda de Plata, y cualquier intento de confundirlos mágicamente o de ocultársela falla automáticamente. Además, sólo pueden abandonar la Senda de Plata por su propia y libre voluntad –ningún cantrip o fuerza física puede desviarlos de la Senda a menos que quieran, aunque esto no los inmuniza a los ataques que sufran. Además, si eligen dejar la Senda de Plata, pueden pasar un turno de concentración y gastar un punto de Glamour para reencontrarla desde su posición actual como una habilidad innata, sin importar donde se encuentren en el Ensueño. Además, los Danaan pueden entrar por la Puerta de Arcadia, y pueden permitir que otras hadas pasen con su permiso, suponiendo que lo concedan por su libre voluntad –ningún poder ni engaño ni chantaje puede obligar a un Danaan a permitir que un extraño entre en Arcadia.

Además, sin importar su Aspecto actual, todos los Danaan muestran una apariencia perfecta (la mayoría eligen parecer jóvenes, aunque no tienen por qué hacerlo), ni envejecen visiblemente a menos que decidan hacerlo, y no sufren penalizaciones por la vejez o por viejas heridas a menos que decidan mantener ese daño por sus propias razones.

**Flaquezas:** Los Danaan se encuentran sujetos por antiguos y poderosos juramentos a no revelar lo que se encuentra más allá de la Puerta de Arcadia; ninguna fuerza en el Ensueño o más allá puede obligarlos a traicionar esos juramentos, a menos que decidan hacerlo por propia voluntad. (Puede que no parezca tan duro, pero si consideras que habitualmente acuden a quienes sufren en el Mundo del Otoño y no son capaces de ofrecerles palabras de consuelo sobre el hogar, que contemplan el sufrimiento de los Tiempos Finales, y que sus aliados pueden incluso pensar que son algún engaño del Ensueño y que no proceden de Arcadia, la dificultad de esta Flaqueza se hace más obvia). Si un Danaan rompe su juramento automáticamente renuncia a su Casa y es arrojado a una localización al azar en el Ensueño, donde rápidamente se convierte en poco más que una chispa quimérica, vagando para siempre por el Ensueño y lamentando lo que ha perdido. Se dice que acciones realmente excepcionales podrían redimir a estas quimeras –el beso de un amor verdadero, el juramento de un amigo de verdad, o incluso el perdón de la propia Casa –pero debido a su reticencia a relacionarse con las demás hadas que les recuerdan su fracaso, un acto semejante sería realmente algo legendario.

## **El Papel que la Casa Danaan Podría Haber Jugado en el Tiempo del Juicio**

*En cada uno de los escenarios del Tiempo del Juicio existen factores potenciales para introducir a la Casa –aunque para ser honesto no son especialmente adecuados para la Corona de Sombras (demasiado*



abierto) o *Elige tu Veneno* (las hadas tienen que arreglar ese desastre por sí mismas). Tal y como lo he pensado así es cómo la Casa Danaan podría haber actuado en los demás escenarios:

**Dioses y Monstruos:** La Casa Danaan podría ser un heraldo excelente de la guerra que se avecina, apareciendo poco antes de la Transformación y advirtiéndolo a las hadas de que “se preparen”, o como un comodín sorpresa durante la guerra, algo temáticamente similar a las fuerzas que Aragorn trae de los Senderos de los Muertos en “El Retorno del Rey”. En general son un buen añadido a un escenario especialmente espectacular, demostrando a las hadas que si los muertos aparecen para luchar (por saludables y perfectos que parezcan), realmente no habrá un “después” para nadie a menos que ganen la guerra, y quizás incluso así. Además es una buena forma de reintroducir a personajes especialmente épicos en el gran final que de otra forma estarían muertos de forma inconveniente.

**La Gran Purga:** Considero que los Danaan también podrían ser heraldos excelentes de la purga, quizás presentándose contra la voluntad de los Tuatha para alertar a sus amigos y parientes y ayudarles a preparar su última resistencia o negociación. O podrían acompañar a los “exploradores” Tuatha como guías (después de todo están más familiarizados que ellos con el mundo mortal) y constituir un excelente puente para ayudar a los Kithain y convencer a los Tuatha para lograr un nuevo acuerdo (o volverse contra ellos en un momento crítico). Si realmente quieres incrementar el terror de este escenario, haz que los “muertos” de la Casa Danaan sean los que ejecuten la matanza de este escenario, dirigidos por un puñado de exploradores Tuatha que les dan órdenes. Los Danaan no están contentos con su papel, pero lo consideran una forma de llevarse a los changelings de vuelta a casa (una perspectiva positiva) o quizás incluso una forma de corregir un error para salvar sus propias pieles (más negativa). De esta forma, en lugar de enfrentarse a entidades misteriosas y sin rostro que quieren destruirlos, los personajes se enfrentarán con amigos, aliados y seres queridos que creían muertos y con mirada triste que alzan sus armas para asestar el golpe mortal...

**Éxodo Estrellado:** Se suponía que los Danaan aparecerían en los portales que Dice crea y ayudarían a las hadas a regresar a Arcadia o a dondequiera que fueran (una de las razones de su gran familiaridad con la Senda de Plata). Este encuentro de amigos perdidos y seres queridos pretendía ser una especie de agradable sorpresa final, tras la tristeza producida por la partida, para dar a los jugadores algo de esperanza sobre el futuro y la sensación de que consiguen algo en lugar de dejarlo todo atrás. Por supuesto, los Danaan que regresan para guiar a sus viejos compañeros no pueden hablar de Arcadia –“Lo veréis cuando lleguéis allí”- y las hadas perspicaces notarán que los Danaan también han renunciado a la seguridad absoluta de Arcadia para poder regresar y ayudar a las hadas exiliadas a volver a casa; después de todo, al final son igual de vulnerables que los refugiados a los peligros del Ensueño, y podrían morir fácilmente durante el camino, quizás para no volver a renacer nunca. Quienes se pregunten por qué los Danaan aceptaron semejantes riesgos para volver

recibirían sonrisas y respuestas como: “Bien, pensé que merecía la pena asegurarse de que volvíais con seguridad.” O algo así. Temáticamente la aparición de los Danaan, aunque sólo sea justo antes de la partida, une en este escenario la sensación de lo que es importante en la vida con la importancia de aprender a despedirse; así como la lección de que cada adiós en cierto sentido es un nuevo principio.

Los Narradores que busquen un giro podrían hacer que los Danaan aparezcan poco después de que Dice se marche y ayuden a preparar a las hadas para su viaje, uniéndolo con el tema de “asume todo lo que has aprendido en esta vida y haz las paces con ello (¡o no!)”. Es mejor que no aparezcan hasta que se acerque el momento de marchar –su presencia puede reducir la notoriedad de muchas cosas importantes sin aparecen antes- pero es mi granito de arena.

¡Espero que te ayude!

Pete Woodworth

## Casas Merfolk

### Casa Lorelei

Los tritones de la Casa Lorelei comprenden que su Casa es la representación de Dagon en la Tríada; ellos interpretan esto como su deber de encontrar y destruir a sus subordinados dondequiera que estén, sean humanos, murdhua, o Chulorviah. La Casa Lorelei es una casa de guerreros y cazadores – Las Apsarae de los Lorelei son típicamente tiburones, anguilas, rayas, barracudas e incluso algunos depredadores abisales, tales como peces víbora y peces pelícano.

Confrontarse a un Lorelei en su propio elemento no es muy aconsejable, El estilo de lucha de la Casa depende de un entorno subacuático; estas hadas son torpes en tierra seca, pero imparables bajo el mar. Propensos a violentos frenesíes, un Lorelei es un luchador independiente y creativo, que suele luchar en las tres dimensiones. El tridente es el arma favorita de estos guerreros – Acuchillar con una espada o un hacha es salvajemente ineficaz bajo el agua, y un tridente aún garantiza la ventaja del alcance. Los Lorelei no son disciplinados, no del tipo de rangos estrictos en los que a uno le vienen a la cabeza cuando piensa en la palabra “soldado”. Incluso en unidades altamente organizadas, los tritones de la Casa Lorelei operan con una autonomía que es casi inaudita en tierra. No es que los Lorelei no puedan seguir órdenes, es que su inusual estilo de lucha y diversidad dentro de sus propios rangos requiere un cierto grado de libertad.

Los Lorelei son normalmente asignados a varias misiones por los Siringue de alto rango (y sus consejeros Melusine) basadas en sus habilidades. Un pez sapo Lorelei puede conseguir una Zona Abisal detallada mientras que un marrajo probablemente conseguiría algo más cercano a la superficie. Los Lorelei también guardan las ciudades de coral y sirven de guardaespaldas para otros varios tritones. Los Lorelei disfrutan de un grado de seguridad de los hombres tiburón. que aparentemente los ven como alguna clase de espíritus afines. No es mucho



(nunca hay nada del tipo “completamente a salvo” con los Rokea), pero es mejor que nada.

**Favor:** Los Lorelei son oponentes devastadores en batalla. Todos los Lorelei ganan un punto adicional en Pelea, Armas Cuerpo a Cuerpo o Esquivar, y este bonus se dobla en el agua. De forma similar, los Lorelei poseen un atroz mordisco que hace Fuerza + 1 de daño cuando lo realizan.

**Defecto:** Todos los Lorelei, a pesar de lo dóciles que su Apsara pueda ser, son propensos al frenesí con el olor a sangre. Cuando un Lorelei huele sangre debe conseguir tres éxitos en una tirada de Fuerza de Voluntad o caerá en un frenesí maníaco, atacando cualquier cosa que se mueva en los próximos cinco turnos.

### Casa Melusine

Los tritones de la Casa Melusine, la más pequeña y de menos confianza, son aquellos pocos escogidos por el Crustáceo para actuar como sus representantes entre los hijos de Vatea. Valorados como intelectuales, los tritones de la casa Melusine, son los guardianes del saber y los eruditos de la sociedad de los tritones.

Curiosamente, la Casa Melusine es también conocida por contener la mayoría de Apsarae que no son realmente hijos de Vatea. Aunque todos ellos son tritones, los miembros de la casa Melusine, están virtualmente desprovistos de agallas. Ballenas, marsopas, focas, nutrias, serpientes de mar, tortugas e incluso unas pocas aves acuáticas llegan a ser Melusine. Los Melusine ciertamente sienten el estigma del prejuicio de sus hermanos, pero el conocimiento de que son indispensables para la sociedad de los tritones facilita el dolor de alguna forma.

Ya que los Melusine deben salir a superficie para respirar, son los que están más a tono con el mundo de la superficie de todos los tritones. Algunas nixies incluso llegan tan lejos como para romper la ley no escrita y embarcarse a escondidas en un barco o aventurarse en una isla como “nativos” por unos pocos días. Aunque se sabe que esto se hace, aún no es tolerado por la sociedad de los tritones – los castigos varían, pero normalmente son lo suficientemente estrictos como para asustar incluso a un Oscuro.

La mayoría de los bio-arquitectos y artistas del coral son tritones Melusine, e incluso unos pocos nobles de alto rango son Melusine. En años recientes los Melusine han llegado a ser indispensable por su conocimiento en las materias de la superficie. Esta repentina necesidad por sus habilidades ha llevado a algunos otros tritones, particularmente los Lorelei, a cuestionarse las motivaciones de los Melusine, algunas veces yendo tan lejos como para incluso acusar a esta casa de colaborar con los moradores de la superficie. Los Melusine normalmente ignorar estas acusaciones, y los más poderosos entre ellos son suficientemente capaces de minuciosas venganzas si el insulto fuese demasiado grave.

**Favor:** Las hadas Melusine están bastante más a tono con la sociedad de los caminantes terrestres. Pueden comprar las “habilidades prohibidas” – Callejeo, Conducir, Armas de Fuego e Informática – sin restricción.





**Defecto:** Todos los Melusine necesitan respirar aire. Los Melusine deben de salir a superficie cada seis horas para respirar sino correrán el riesgo de ahogarse.

### Casa Siringue

Los tritones de la Casa Siringue se llaman a sí mismo los “auténticos escogidos de Vatea”, por sus Apsarae están tomadas de los peces óseos que pueblan los mares de costa a costa. Las Apsarae de los Siringue incluyen al pez león, el caballito de mar, el pez espada, las agujas, el pez luna, la caballa, el atún, el pez loro – y la lista sigue y sigue. La Siringue es la casa más extensa, y representativa de los propios hijos de Vatea. Actúan como una mezcla de nobles y guías espirituales, los tritones de la casa Siringue veneran el mar a través del arte, la danza, y la música.

Los tritones de la Casa Siringue con típicamente los que la gente pintan cuando oyen palabras como “Sirena” o “Tritón” – espíritus acuáticos hermosos, caprichosos y con cola de pez que adoran jugar, pero que pueden ser mortales cuando se enfadan. Fueron los Siringue los responsables de las historias sobre gente del mar que ayudaba al viento a dirigir un barco o lanzaba sensuales besos a solitarios marineros; sin embargo, los Siringue son también célebres como furiosos dioses marinos que invocan tormentas desde los cielos azules para hundir una nave o por cantar a los hombres a su perdición.

La mayoría de los miembros de la sociedad de los tritones son Siringue, y están orgullosos de su afiliación. Tan grande como las otras dos casas juntas, Siringue es simultáneamente la casa de los más altos y

bajos rangos de los tritones. Aunque la mayoría de los “ciudadanos” son Siringue, por ello son sus líderes, con las otras dos casa ocupando los espacios políticos libres. Los miembros de la casa Siringue toman sus responsabilidades muy seriamente – una tarea de lo que ellos ven como ser los líderes del mundo. Después de todo, ellos son la nobleza de los océanos, y los océanos son el “mundo real” para cualquiera con cualquier sencillo conocimiento de geografía.

La actual Reina de los Tritones, una preciosa nixie pez león que quita el aliento llamada Naomi, pertenece a esta casa. Claramente preocupados por los eventos actuales, fue humillante para ella tratar de reclutar ayuda entre los Kithain terrestres, pero no encontró otra forma. Es una época muy tensa para ella – podría sufrir la vergüenza de fallar a toda su gente, o podría ser puesta en un pedestal como la mayor heroína que los tritones nunca hayan conocido.

**Favor:** Los miembros de la casa Siringue son más regios que los otros tritones, y pueden incluso inspirar a las criaturas del mar que reconozcan su soberanía en algún grado. Un tritón Siringue puede tirar Carisma + Supervivencia para ejercer su influencia, podrá controlar una criatura grande o un banco de criaturas menores por cada éxito conseguido.

**Defecto:** Más que otros tritones, los miembros de la Casa Siringue necesitan el agua. Un Siringue pierde un punto de Fuerza de Voluntad por cada día que no pase al menos una hora inmerso en agua. La fuerza de Voluntad perdida sólo puede ser recuperada pasando varias horas sumergido.



## Índice

Asuntos	183
Desgaste	183
Estulticia	184
Tejer	185
Disparates	195
Estigmas	181
Fortunas	199
Hirayanu	129
Kamuui	129
La Corte Luminosa	110
La Corte Oscura	110
Lanzamiento de Cantrips	193
Lanzamiento de Cantrips Inanimae	197
Lanzamiento de I Chi	199
Léxico	05
Reinos	194
Reinos Inanimados	197

### Casas

Casas Nobles de los Sidhe	
Casas Luminosas	
Beaumayn	295
Dougal	282
Eiluned	285
Fiona	283
Gwydion	286
Liam	288
Casas Oscuras	
Aesin	294
Ailil	289
Balor	290
Daireann	297
Leanhaun	292
Varich	301
Casas Divididas	
Danaan	302
Scathach	298
Casas Merfolk	
Lorelei	304
Melusine	305
Siringue	306

### Razas

Adhene	165
Acheri	166
Aonidas	168
Fir Bholg	170
Fuath	172
Keremet	174
Moirae	176
Naraka	178
Cantasueños	101
Baga-Djimbiri	104
Djangwull	105
Kunapipi	106
Wandjina	107
Dauntain	181
Apestados	186
Apóstatas	187

Magos Negros	188
Malditos	189
Nihilistas	190
Perdidos	191
Hsien	129
Chu-Ih-Yu	140
Chu Jung	142
Fu Hsi	130
Hanumen	132
Heng Po	134
Hou-Chi	144
Komuko	146
Nyan	136
Suijen	148
Tanuki	138
Inanimae	151
Glomios	152
Kuberas	154
Maniqués	156
Ondinas	158
Parosimias	160
Solimondios	162
Kithain	09
Añangá	10
Boggans	12
Botos	14
Brujas de Río	16
Centauros	18
Clurichaun	20
Curupira	22
Domovye	24
Eshu	26
Ghille Dhu	28
Korred	30
Morganed	32
Nockers	34
Oba	36
Piskies	38
Pooka	40
Redcaps	42
Sací	44
Sátiros	46
Selkies	48
Sidhe	50
Silfos	52
Sluagh	54
Tritones	56
Trolls	58
Menehune	91
Ali'i	92
Hana	94
Kahuna	96
Kokua	98
Nunnehi	61
Canotili	62
Creapensamientos	64
Criaturas del Agua	66
Gigantes de Roca	68
Inuas	70
Kachinas	72



May-may-gwya-shi	74	Canción de la Tierra	211
Nanehi	76	Canción del Sueño	212
Nümüzo'ho	78	Comprensión	213
Pu'Gwis	80	Cronos	215
Surems	82	Desdén	217
Tunghat	84	Discordia	219
Yunwi Amai'yine'hi	86	Djin	220
Yunwi Tsundsi	88	Embustes	224
Thallain	109	Engaño	227
Aithu	112	Infusión	229
Bestezuelas	114	Kryos	231
Boggarts	116	La Senda de Otoño	233
Bogies	118	Llamada de la Rabia	235
Goblins	120	Metamorfosis	236
Murdhuacha	122	Narración	238
Ogros	124	Nombrar	240
Spriggans	126	Oniromancia	242
		Periplo	244
		Piréticas	246
		Prestidigitación	247
		Primal	250
		Soberanía	252
		Tejer Cielos	255
		Tejer Sueños	256
		Viaje	258
		Vínculo Espiritual	260
		Espinas	
		Aquis	263
		Petros	264
		Pyros	265
		Stratus	266
		Verdage	267
<b>Óraochc</b>			
Alquimias			
Funcionamiento de las Alquimias	268		
Alquimias Elementales	269		
Di Tan: Alquimia Terrestre	273		
Li Tan: Alquimia de Madera	274		
Hou Tan: Alquimia de Fuego	275		
Shui Tan: Alquimia de Agua	276		
Tieh Tan: Alquimia de Metal	277		
Nei Tan	278		
Artes			
Adivinación	204		
Afrodisia	207		
Arte del Tesoro	209		





# Linajes y Cantrips

¿Querías todo en un solo lugar?

Changeling: el Ensueño es, junto a Vampiro, el juego al que más difícil es seguir la pista de “razas” y “poderes” dentro de Mundo de Tinieblas.

Un Narrador no puede andarse partiendo el lomo con una enorme cantidad de manuales en la mochila tan solo para poder presentar una mayor gama de posibilidades a sus jugadores.

Esta guía al fin soluciona todo esto.



## La Guía de Linajes y Cantrips Incluye:

- Descripciones detalladas de las razas de hadas oficiales de Changeling, además de algunas creadas por fans.
- Detalle de las magias oficiales que puede obtener y desarrollar el personaje de un jugador de Changeling, además de unas cuantas elaboradas por fans del juego.
- Un apéndice dedicado exclusivamente a las catorce (sí, catorce) casas nobles de los Sidhe y a las tres casas Merfolk.

