

Cinco Cuentos Cortos

La sangre corría como rubíes por el mármol escaleras abajo, de forma irreal y encantadora. Todo era hermoso en el Parlamento de los Sueños. Hasta la muerte. Con una pizca de Glamour, la Eshu despachó al fuego fatuo que la había conducido hasta su contacto perdido. No necesitaba que nadie se percatase de que había estado rastreando al hombre que ahora yacía muerto en la gran escalera. Su cabello negro como la medianoche se derramaba en atractivos y apretados rizos por los escalones, mezclándose con la sangre que se extendía bajo él. Si alguien le mirase a la cara, diría que estaba dormido: su boca descansaba en una pacífica línea, sus ojos negros estaban cerrados bajo sus gruesas cejas relajadas. Nunca había visto a Lord Alami tan en paz.

Si tan solo ese charco de sangre bajo él no siguiese goteando de manera constante. Si tan solo ella hubiera llegado allí un poquito más rápido o hubiera acordado su encuentro un poquito antes. Si tan solo ella hubiera tenido el coraje de acercarse más y retirar el cuchillo de hierro frío de sus costillas. La conmoción era algo extraño, y Lynna no podía hacer más que permanecer

allí helada mientras veía como dos años de trabajo se desangraban sobre los escalones del Parlamento.

El chillido de dolor de alguien por encima de ella terminó con su conmoción rápido de narices.

— ¡No! No, no, nono... no. Kherr, por favor, no... ¡Mi señor, no! — El tono suplicante de la voz se volvió más tolerable conforme Lady Vilosi comenzó a medio lloriquear, mientras trastabillaba de forma dramática hacia el cuerpo de Alami. Logró hacer que la brillante carne apenas oculta bajo su camión y su bata abierta pasase inadvertida. Mujeres más débiles se habrían enamorado a primera vista de la Sidhe. Lynna nunca había sido una mujer débil. Durante un momento, consideró cómo sabía Vilosi que Lord Kherr Alami estaba ahí ya muerto, teniendo en cuenta que su sangre aún goteaba, pero no había tiempo para equívocos.

Lynna tenía que hacerse con el paquete antes de que nadie más tocara el cuerpo, si el lord aún lo tenía consigo. El traspaso ya llevaba treinta horas de retraso. Si alguien más lo encontraba, todo se vendría abajo. Todo por lo que habían trabajado durante tres años; todas las protecciones para los plebeyos, los precarios

compromisos establecidos en el Parlamento para asegurar el retraso de ciertas votaciones, los tres agentes que estaban arriesgando sus vidas en Hiyaz... todo se desmoronaría si ella no conseguía esos preciados espejos y la lista que los acompañaba.

Ignorando la vomitiva sensación del hierro frío clavado entre las costillas de Alami, Lynna se lanzó al cuerpo con un llanto exagerado. Agarró sus solapas, sacudiéndolo como a una muñeca de trapo al tiempo que sus estruendosos lamentos se unieron a los de Vilosi.

—¡NO! ¡LORD ALAMI! ¡RESPIRAD! ¡VOLVED CON NOSOTRAS!

Colapsó débilmente sobre el cuerpo, al tiempo que usaba el suyo propio para enmascarar la desesperada búsqueda que sus manos habían emprendido por su ropa. Debía descubrir dónde había ocultado Alami el paquete.

Vilosi finalmente llegó hasta ellos y resbaló cayendo de rodillas en la sangre de Kherr al tiempo que envolvía desde atrás su cadáver con sus brazos. Se aferró a él como a una balsa salvavidas en un huracán al tiempo que sus súplicas se unían a las de Lynna. Para cualquier foráneo, la escena era una de desolado pesar: una amiga y una amante consumidas por su pérdida. Sin embargo, por encima del hombro del Sidhe, sus miradas de frío odio se cruzaron durante un instante. Ambas *sabían*. Entre sus cuerpos, la sangre y el hierro frío, las mujeres buscaban frenéticamente el paquete oculto. El difunto sólo había sido el sistema de entrega.

Lynna se preguntó cuántas otras promesas habría dejado sin cumplir Lord Alami.



El mundo tranquilo y oscuro a su alrededor brillaba con artefactos ocultos en rincones poco definidos, y el susurro del pasar de páginas era audible desde cualquier parte del Feudo. Se sentaba frente a la Hoguera que, con sus llamas blancas y frías, resaltaba las telas de araña que componían la estructura general de su hogar. Desde su lugar en el centro de las mismas, podía sentir el mundo a través de las historias de sus subalternos, todos los Sluagh que poseían su propia red de mentiras, engaños y secretos. Todos acababan por filtrarse de vuelta a ella, y ella los enviaba en busca de aquéllos no tan bien conectados.

En esta ocasión, el mensaje recibido estaba dirigido específicamente a ella. Normalmente disfrutaba interceptando mensajes dirigidos a ojos de otros, pero el símbolo negro y gris que señalaba la Corte Sombría era igual de bueno.

Nuestra elocuente y sin igual Desazón:

He entregado esta nota a una viuda negra bastante ocupada para asegurarme de que caería en vuestras manos más pronto que tarde. Las cosas progresan a bastante buen ritmo, buena parte de ellas más rápido de lo que esperábamos. Aún no sospechan nada y no han percibido que los Pasos hayan cambiado. Aun mejor, vuestra red es un sustituto excelente de la Senda de Plata. Llevamos algún tiempo usándola como desvío para poner a prueba su eficacia. La pondremos en uso por completo pronto.

Dejad que Fareiya sepa que podría tener algunos visitantes pronto. Estamos usando su Feudo como nuestro primer destino. Estamos mandando a cuatro. Puede hacer lo que quiera con tres de ellos, pero el cuarto es mío. Creo que es tiempo de tener un nuevo aprendiz.

Dominio

El pergamino se deshizo en cenizas cuando terminó de leerlo, y dejó que se esparciesen por su red. Tiraría de los hilos correctos y haría saber el plan a su compañera común. Mientras tanto, tomó un cojín en el que estaba sujeto con alfileres un patrón de encaje a medio terminar. El patrón del collar de plata blanca, distinto cada vez que lo terminaba, permitiría a Dominio saber que había recibido el mensaje. El fin del juego estaba cada vez más cerca, después de todo, y ella estaría lista.



Kelebogile dejó su querido hogar en el aeropuerto de Moshoeshoe I y escogió volar al aeropuerto Kasane en lugar de al de Cataratas Victoria. El segundo aeropuerto era mayor y tenía más vuelos, pero prefirió el más pequeño a tener que cruzar una frontera más. Tales trucos de viajeros astutos le habían sido útiles en sus muchos años de vagabundeo por todo el mundo. No era tan común para sus familiares feéricos y mortales viajar tanto, así que él y los demás narradores nómadas eran recibidos como familiares largo tiempo perdidos cuando regresaban a las altas nieves y el hielo de su hogar.

Miró fuera de la ventana del avión conforme las vastas praderas del parque nacional Hwange pasaban por debajo como un océano verde de vida. Se reconfortó con su manta basotho al tiempo que disfrutaba de la última pizca de aire acondicionado antes de tener que adaptarse al calor de las tierras de su anfitrión, y musitó que tiempo atrás le había resultado más fácil adaptarse al invierno escocés que ninguna vez que

había visitado Botswana. ¿Por qué, bromeó consigo mismo mientras el avión descendía, tenía que ser tan caluroso el norte?

Mientras atravesaba el aeropuerto, sonrió al ver una revista de moda con mujeres europeas en la portada vistiendo chales y chaquetas de estilo basotho. ¡Esa maravillosa película había enseñado al mundo el aspecto que debería tener una verdadera manta! Kelebogile pensó en que una vez el mundo entendiese cuánto mejor era lo auténtico, sus tías iban a tener gran cantidad de pedidos *online*. La idea de señoritas refinadas caminando por Saint Andrew Square en Edimburgo con las creaciones de sus tías hizo que sonriese mientras saludaba a sus anfitriones y aceptaba que le acercasen a su destino. Había sido enviado a solicitud de la reina Keabetswe y, como siempre, parecía haber llegado justo a tiempo.

Kelebogile era un invitado en un campamento lleno de Infantiles de las tierras de la reina, estaba ahí para hablar del reino y de su precioso lugar en él. Tras una hora en una apretada furgoneta, llegaron a un campamento tranquilo con cabañas en torno a una gran hoguera. Unas buenas vistas del río Chobe pintaban el horizonte occidental y delimitaban la frontera entre Botswana y Namibia. Al ponerse el sol, se retiró la cena y se cantaron canciones de campamento infantiles y, al final, todo el mundo se acercó y se sentó en torno al fuego. También percibió que los cuidadores Rebeldes y Gruñones se sentaban tras los Infantiles, siempre vigilantes. Era un buen lugar, pensó, buena tierra para las semillas de la paz.

—Niños —comenzó—, soy Kelebogile, lo que en la lengua de mi gente significa «soy agradecido». He sido enviado hoy aquí por mi rey, Kutloano Mamello, Rey de las Altas Nieves. El Alto Rey Kutloano eligió su nombre al convertirse en rey; en mi lengua significa «mutua comprensión y paciencia». Provengo de lo alto de las montañas de Lesotho y, como todos los Eshu, he viajado por el mundo para aprender historias y llevarlas de vuelta a la hoguera de mi hogar. Ahora, niños... ¿podéis decirme el nombre de vuestra reina?

Los niños se acomodaron al ritmo preguntas y respuestas propio de una clase y gritaron alegremente:

— ¡Reina Keabetswe!

—Excelente —sonrió Kelebogile con los brazos extendidos como si los abrazase a todos—. Y, niños —continuó—, ¿de qué es reina?

— ¡La Reina de los Ríos! —gritaron los niños al unísono de forma cantarina.

— ¡Muy bien, niños! —continuó Kelebogile—. El nuestro es un reino con muchos reyes y reinas. Este Reino de las Estaciones ve a la realeza alzarse por turnos para gobernar sobre todos durante un tiempo. Las Estaciones no son las estaciones de los mortales; son más que clima y cosechas. Tienen lugar como desean. No sabemos que cambiarán hasta que el momento está próximo, entonces todos lo sentimos en los huesos. Con cada cambio mudan las fortunas de todo el reino. Mi rey gobierna ahora sobre todos los demás; los años han sido más tranquilos y buenos pensamientos de paz han llegado hasta lugares donde hay ira y lucha.

»Pero, niños, la estación está cambiando. Ahora lo sentís, aunque no sabéis qué es lo que sentís. Pasaremos de un tiempo frío a otro... más cálido. Muchos esperan una creciente primavera que aportará mucho al reino. Algunos que han sufrido aguardan un cálido verano de lanzas y guerra para traer el cambio.

— ¿Quién elige la estación? —preguntó una atenta niña Kuino, sus cabellos eran una cascada de coloridas trenzas, ambos pares de ojos llenos de curiosidad.

— Vosotros, niños —dijo Kelebogile mientras miraba a los ojos a la niña y a sus compañeros de juegos uno a uno—. El Ensueño os mirará a vosotros, los jóvenes, y cambiará para ajustarse a vuestros corazones. —Calló, saboreando el profundo silencio y las expectantes miradas que le rodeaban, dando a las palabras su tiempo—. La próxima estación vendrá de vosotros.



Alastair Silhouette, primogénito del Duque del Templo de los Susurros, no tiene interés alguno en las patatas fritas con queso. Pasa junto a los platos del día del anuncio con cortés desdén y entra en la cafetería vestido con su capa favorita y un practicado ceño fruncido. No hay una mesa libre en todo el local, pero no le importa, no ha venido por algo de comer. De todas formas, tomará algo, así es como son los Boggans, pero en realidad está aquí para enfurruñarse a gusto. No hay mejor lugar en el ducado para saborear la angustia cotidiana ni mejor persona frente a la que hacerlo que la propietaria, Leslie, que siempre le entiende.

Alastair reclama su asiento habitual, sus desgarradas extremidades se acomodan a un antinatural pero decoroso taburete alto. Leslie se asoma desde la cocina, saluda y comienza a hacer su pedido habitual. Él ofrece a su vieja amiga un caballeroso ceño fruncido.

El silencio familiar le reconforta. Se toma un momento para reclinarse, seguro en su pesadumbre personal.

—¿Sabes? —dice ella por encima del siseo de las freidoras—. Esto iría mucho más rápido si dejaras de mirar.

—Observo. Es lo que hago.

Ella se encoge de hombros. Cuando se vuelve, tiene una sonrisa bendita.

—No te desanimes demasiado mientras esperas, entonces.

—Toda mi vida es esperar. —Calla con un suspiro teatral—. ¿Cuándo volverá el misterio? He danzado con dioses, he jugado al ajedrez con cuatro dragones distintos, he pasado décadas aprendiendo todo lo que se puede saber sobre nuestra forma de vida y ahora todo es tan... ordinario. ¿No llegará nada que me haga sentir... la maravilla de nuevo?

Ella se inclina sobre el mostrador.

—Querido, la magia de este mundo no va a presentarse en tu puerta para llevarte con ella. Tienes que perseguirla.

—Ése es precisamente el problema. No queda nada por descubrir. He llegado al final de mis búsquedas eruditas, y mi recompensa es el tedio absoluto e insondable.

—¿Qué has descubierto de nuestro mundo que te haya enseñado a estar seguro de nada?

Él pone los ojos en blanco con sobrenatural gracia.

—Oh, déjame adivinar: «Hay más cosas en el cielo y en la tierra, Horacio...».

Leslie lo calla con el repicar de su plato contra el mostrador.

—Basta de eso. —Ella se apresura al otro extremo de la barra en busca de ketchup y más servilletas que él no ha pedido—. Hay más cosas en *Toledo* que las que ha soñado tu filosofía. Ahora borra esa sonrisita de suficiencia de tu mente y escucha por una vez.



Ruby se estremeció al entrar en el destartado taller. Preferiría no haber vuelto nunca allí, pero la llave era demasiado importante. Los recuerdos volvieron en tromba: los experimentos que había soportado voluntariamente, los horrores que había infligido con alegría.

—Rasmus está muerto. Tú misma lo mataste —dijo en alto en un esfuerzo por evitar que el miedo la sobrepasase.

Una risa inhumana resonó por toda la habitación.

—No, querida. No me mataste. Sólo necesitaba repararme. —La voz era inconfundible. Con una serie de chasquidos y golpes en aumento, el Goblin surgió de las sombras.

Ruby contuvo un grito. Lo que quedaba de Rasmus se había convertido en una abominación mecánica, de cuyos chamuscados y carnosos muñones sobresalían engranajes y piñones, su rostro era una masa de cicatrices con un ojo cerrado con un costurón y ahora equipado con una compleja serie de mecanismos y lentes.

—He visto esa mirada antes —dijo Rasmus—, en la niña pequeña que te abandonó. No eres más que una muñeca tuerta, demasiado siniestra para mirarla. Fue su propia negligencia la que te desfiguró, pero eso no importa. Te dejó para morir, y lo habrías hecho... si yo no te hubiera salvado.

—¡No! Me deformaste, me convertiste en una Pesadilla. Era tu mascota, tu arma, algo que nunca debería haber sido. ¡Soy una muñeca! ¡Mantengo a la gente a salvo! Juego con niños cuando son felices y los reconforto cuando están tristes o tienen miedo. Lo olvidé durante un tiempo, ¡pero mis amigos Raz y Mindy me lo recordaron!

Rasmus alargó hacia ella una perversa garra.

—Si son tan buenos amigos tuyos, ¿dónde están ahora?

Ruby sonrió al tiempo que una pelota de tenis llena de Glamour botó y rodó hasta pararse a sus pies.

—Justo tras de ti.



INTRODUCCIÓN

Los humanos son seres impulsados por historias y los juegos narrativos están impulsados por jugadores. Los Narradores nos dan los huesos, el mundo, las pistas para resolver un misterio o las sendas que pueden llevar a los personajes al fin de sus vidas o al fin del mundo, pero los jugadores son quienes encarnan a esos personajes y les dan alma y vida. Los personajes son quienes conducen el autobús y hacen avanzar la historia con sus elecciones, personalidades y los conocimientos duramente ganados al experimentar sus arcos argumentales.

Los jugadores necesitan mucho conocimiento para ser capaces de contar historias de forma efectiva. Necesitan las herramientas para poblar el mundo en el que sus historias tienen lugar. Desde sistemas políticos a normas y tabús sociales, crear una historia requiere detalles, y los detalles son los que hacen que los personajes parezcan reales.

Este libro es para jugadores. No habrá muchas cosas que el Narrador no sepa y, dado que es un manual para jugadores, tus compañeros jugadores probablemente tendrán toda la información al alcance de la mano pero, ¿los personajes? Los personajes encontrarán tácticas, secretos y mucho más entre las páginas de este libro. Habrá herramientas para

intrigas políticas y herramientas para liderar facciones y crear alianzas. Y más importante, será la clase de material que permite a los jugadores con distintos objetivos sacarle el máximo partido a **Changeling**.

Por ejemplo, si no has tenido tiempo para estudiar las Casas vasallas pero estás interpretando un personaje que sabría todo lo que hay, ha habido y habrá que saber sobre ellas, éste es tu libro. Su propósito es dar a los jugadores un repertorio de conocimiento que sus personajes habrían sabido toda su vida, el conocimiento que les da poder y, por encima de todo, la clase de detalles y personalización que hace funcionar la historia.

EL PODER DE LA ELECCIÓN

Uno de los principales temas de diseño tras la edición conmemorativa de **Changeling** se resume quizás en «los cuentos de hadas están definidos por excepciones». Aunque el libro estaba diseñado para honrar y dar continuidad al juego que todos tanto amamos, también tenía la meta de hacerlo *tu* juego más que nunca antes. Eso es, *tu* juego. Después de todo, ¿dónde estaríamos sin ti?

Los que estéis familiarizados con las ediciones originales de **Changeling** no podéis haber pasado esto por alto: los Aspectos ya no están ligados a una edad cronológica, los Sidhe de Otoño han cambiado el papel de la nobleza tras la huida de los Arcadianos, la Corte Sombria es la voz de las masas furiosas, las Artes han sufrido una amplia revisión y hay una gran sección sobre cómo personalizar Linajes existentes o crear otros nuevos (si no la has visto, te has perdido algo genial; ¡ve y échale un ojo! Nosotros seguiremos aquí cuando vuelvas). La meta de todo esto es permitirte jugar, personalizar, alentar y arreglar el juego hasta que crees los personajes y crónicas que quieres, en lugar de forzarte a cambiar tus historias para que funcionen con alguna versión «canónica» Que Nunca Debería Cambiarse explicada en el libro.

Incluso «pequeños» detalles de esta edición están bajo tu control más que nunca, porque sabemos que *gran parte* de la historia reside en los pequeños detalles. Especialmente en los cuentos de hadas. ¿Quieres que tu Sidhe vista una capa de hojas otoñales que caen perpetuamente a su paso, sólo para desvanecerse unos pocos pasos después? ¡Fantástico! Claro que, si la capa tiene, de hecho, poderes mágicos que afectan al juego, tendrás que pagar algunos puntos por ella, pero si es sólo algo puramente estilístico (si tan solo quieres que tu Sidhe tenga una capa de hojas de otoño porque, joder, mola), ¡entonces ve a por ello! ¿Quieres que tu Troll descienda de un largo linaje de familiares miembros de dicho Linaje, cada uno de ellos con piel negra como el carbón y ojos como brasas encendidas? ¡Eso nos suena a una gran historia!

Por supuesto, esto no significa que las reglas no importen. Aunque siempre alentamos a que encuentres las reglas que se adapten a ti, sin reglas estables de alguna clase no hay mucho juego al que jugar. Y aunque te animamos a encontrar el estilo y el tono que quieras, asegúrate de discutir los cambios de la ambientación con el resto del grupo antes de escribirlos en piedra. Después de todo, está genial tener un Troll que parece hecho de roca volcánica, pero decidir de improviso en medio de una sesión que todos los Trolls tienen alas de gárgola es algo totalmente distinto. La personalización es buena, pero aun así requiere consentimiento y consistencia para funcionar.

Dicho esto, jugadores y Narradores, no tengáis miedo de abrazar el espíritu del cambio y la personalización establecidos en la edición 20º aniversario que se continúa en estas páginas. Os habéis unido y habéis recuperado a **Changeling** de las Nieblas; estamos haciendo todo lo que podemos para honrar mejor vuestra dedicación al daros todas las herramientas y narrativas que necesitáis para hacerlo totalmente vuestro. Incluso si preferís jugar de forma más «tradicional» y rehuir algunos de los mayores cambios de la ambientación, esperamos que encontréis de vuestro gusto las reglas, mecánicas y otras herramientas que se han actualizado. Después de todo, el Ensueño nos pertenece a todos.

Ahora hacedlo *vuestro* hogar.

EN ESTAS PÁGINAS

Dado que este libro está orientado a jugadores, hay mucha información sobre el mundo en el que viven tus personajes. He aquí cómo se desglosa cada capítulo.

En el **Capítulo Uno** sale a la palestra la política de los Kithain. Si estás jugando una crónica inspirada por *The West Wing* [N.d.T.: *El ala oeste de la casa blanca* en España], *Juego de Tronos* o *The Crown*, es un buen lugar por el que comenzar. Analiza las victorias y derrotas políticas Luminosas y Oscuras, cómo la Corte Sombria e incluso los plebeyos hacen oír sus voces y la clara necesidad de la traición. No es sólo información, también hay algunas mecánicas para ayudar a crear tensión y desafíos diplomáticos. También se da información detallada sobre las Casas vasallas, viejos jugadores políticos recién regresados al escenario y nuevas formas de que los jugadores hagan del juego político algo propio, cada una de las cuales añade una nueva capa de intriga a las políticas de las Casas.

En el **Capítulo Dos** nos sumergimos en los secretos de la Corte Sombria. Los jugadores Oscuros que quieran sacudir el *statu quo* y perturbar el equilibrio de poder Luminoso encontrarán mucho material en este vistazo en profundidad a la Corte Sombria: cómo funciona, qué secretos guarda y cómo se ha transformado en los días de la Evanescencia. Este capítulo lidia con la relación entre la Corte Sombria y el 15º asiento del Parlamento de los Sueños, y ciertamente será de ayuda si quieres incluir algo de anarquía iluminada en la política feérica. Si estás planeando realmente interactuar con nobles Luminosos, leer este capítulo podría ser de especial ayuda para tomar conciencia de la política entre Cortes que tanto le gusta a todo el mundo. Por supuesto, no sería un capítulo sobre secretos sin algunas buenas sociedades secretas y este capítulo también las aborda. Cómo unirse a ellas, cuán conocidas son y el rol que tienen dentro de la compleja red de la sociedad Kithain forma parte de este capítulo.

En el **Capítulo Tres** viajaremos más allá de Concordia para examinar otras regiones geográficas y sus hadas locales y nativas. Se presentan nuevos Linajes de África, Sudamérica, Oriente Próximo y Australia, así como las estructuras políticas de cada región. Ésta es una gran oportunidad para que los jugadores se alejen de las influencias tradicionalmente eurocéntricas de los cuentos de hadas y encuentren nuevas aventuras e historias que contar. Los jugadores no sólo tendrán la oportunidad de llevar nuevos Linajes a su mesa de juego, sino también de acercarse a trasfondos e historias que impliquen nuevas ambientaciones de todos los rincones del mundo. Los aventureros y trotamundos apreciarán especialmente esta información, incluso si siguen jugando en su patria en Concordia. Todo el mundo busca una buena historia que

contar, y aquí hay muchísimo material de partes del planeta que nunca antes se habían explorado en **Changeling**.

El **Capítulo Cuatro** trata de la naturaleza feérica y algunas de las consecuencias derivadas de ser un Kithain. Despertar a tu naturaleza feérica significa aceptar grandes cambios en tu identidad. Éstos no siempre llegan a manos de un sistema político corrupto o un nuevo escenario; a veces tratan de elecciones personales y cómo afectan éstas a tu futuro. Lee atentamente, porque aunque puedes haber visto algo de esto antes, ¡hay algunos nuevos giros en las mecánicas!

Lo primero es un vistazo a los elusivos Siocháin, los inmortales del mundo de **Changeling**. ¿Cómo se une uno a ellos? ¿Qué significa convertirse en uno? Y, ¿qué hacen con sus interminables vidas? A continuación hablaremos de la Pesadilla y la Confusión: qué son, qué consecuencias pueden tener en tu personaje y cómo funcionan mecánicamente. El capítulo se completa con un vistazo a la Inspiración y el Desatar, y aporta nuevas opciones para ayudar a dar forma a la búsqueda de Glamour y a abordar la incorporación de muestras de magia primordial en tu crónica.

El **Capítulo Cinco** indaga en las quimeras: nuevas reglas para crear compañeros quiméricos y hacer que cobren vida, y cómo interpretar personajes quimera. Sí, de verdad. Los Licios son hadas nacidas de objetos queridos e ideas que cobran vida por la magia de la risa, el recuerdo o el mito. Son el osito de peluche que alguien perdió en el zoológico del Bronx y que ahora tiene aventuras en el metro de Nueva York; son una canción que nunca se grabó y que ahora busca a su creador; son muchas cosas, y ahora puedes interpretarlas en **Changeling**. Esta sección explica cómo surge una quimera Licia, qué aspecto tienen y cómo podrían interactuar con el mundo del Ensueño. Si eres un jugador que busca algo distinto o un Narrador que busca completar su crónica con un tipo de personaje nuevo y fascinante, vale la pena que le prestes atención a esto.

El **Capítulo Seis** contiene una discusión sobre el Velo junto con deliciosos Tesoros y Maravillas nuevos, así como una actualización de las Artes Infusión y Narración. Infusión es el Arte de la creación fantástica que gusta a artesanos como Boggans y Nockers, así como a los nobles de la Casa Dougal. Narración originalmente llegó a los Kithain a través de los Eshu, pero se ha extendido a todos los changelings que aprecian el poder de una buena historia. Permite manipular audiencias e incluso adentrarse directamente dentro de leyendas según sea necesario.

Hay tantísimas herramientas nuevas y viejas con las que jugar, tanto conocimiento para alimentar tus historias, tantos problemas para que tus jugadores triunfen sobre ellos... Es fácil soñar cuando tienes material con el que hacerlo, y este libro está lleno hasta los topes.

PERSONAS CON DISCAPACIDADES EN EL ENSUEÑO

Por Elsa Sjunneson-Henry

Los huesos de **Changeling** están llenos del tuétano de la mitología. Los mitos suelen construirse con las estructuras de nuestras historias comunes, contadas a lo largo de miles de años y destinadas a ser la clase de historias que resultan como un guante cómodo y familiar. Son historias que te mantienen caliente por la noche, que buscan mantenernos a salvo, pero que también buscan mantener a algunos apartados.

En muchos cuentos de hadas los cuerpos con discapacidades se usan como ejemplos de castigo, como representaciones de videntes o fantasmas, como señales de maldad. En algunos cuentos de hadas, mujeres con discapacidades o desfiguradas son objeto de escarnio y han de ser tratadas de forma amable para recibir dones mágicos. En diversas mitologías, Odín pierde un ojo a cambio de conocimiento y a Nuada del Brazo de Plata no se le permite gobernar a los Tuatha dé Danann cuando ya no es «inmaculado» tras perder su brazo en batalla. Lo que estas diversas formas de tratar la discapacidad en nuestras historias nos cuentan es que ésta no es deseable o que es un gran sacrificio. Es raro que una persona con discapacidad en un mito o cuento de hadas lo sea sin buscar ser arreglada; debe deshacerse de su discapacidad o morir intentándolo.

Y, honestamente, no es justo. La gente con discapacidades no podemos ser tu brújula moral, tu tique gratis a mejores objetos mágicos y un claro signo de peligro. Debemos existir en tus crónicas y ambientaciones como gente y buena gente primero, y estar tan integrados y definidos como cualquier otro personaje.

Entre las Casas de **Changeling** puedo dar un ejemplo que explora la terminología y la autoidentificación:

La Casa Balor exige que todos sus miembros estén «deformados». Cómo definimos eso en nuestro juego es importante. Yo tengo lo que podría denominarse una deformidad: un ojo derecho que está velado por una catarata ocluida. Mi ojo es estrábico, de un color blanco y aguamarina, y carece de pupila. Si estamos denominando deformidad cualquier «error» (y esto poniendo error entre comillas, porque no creo que haya nada erróneo en mí en absoluto) que sea visible o invisible, algo que distingue a tu personaje y miembro de la Casa Balor como diferente de los demás personajes, entonces la forma en que seleccionas esa deformidad y la interpretas importa. Así que, digamos que mi ojo me califica como miembro de la Casa Balor, entonces, ¿siempre debería esperar interpretar a un personaje de la Casa Balor?

No, en absoluto. Tenemos que tomar decisiones deliberadas sobre cómo nos integramos, cómo nos separamos y cómo



nos definimos. Si cualquier diferencia pudiera calificarse como «deformidad», entonces que el personaje se identifique como deformado ha de ser una elección explícita. ¿Qué significa eso para alguien? ¿Lucha contra un capacitismo internalizado? ¿O lleva su deformidad como una medalla de honor, como algo que les aparta del mundo? Tomar elecciones deliberadas sobre cómo y por qué un personaje se identifica como alguien con discapacidad y sobre cómo se relaciona con el propio cuerpo en el que vive es una de las formas más respetuosas de integrar la discapacidad en cualquier personaje.

Aunque no suele resultar explícito en **Changeling**, parece justo y apropiado hablar un poco sobre cómo interpretar correctamente personajes con discapacidades y cómo dar a éstas más que una apariencia simplificada en las partidas de **Changeling**. Lidiar con estas viejas historias y tropos que hemos aprendido a asociar con hadas y magia es una faceta importante de la buena narración y el buen juego.

La discapacidad es en última instancia algo que yace en el reino del desarrollo de personaje. Los cuerpos de los

personajes son parte de cómo los jugadores visualizan su historia: algunos jugadores los dibujan mientras que otros simplemente los visualizan en su mente. Lo importante aquí en buena parte es que la gente recuerde que las personas con discapacidades se visualizan a sí mismas como tales. Voy a romper las reglas durante un segundo y hablar de mí misma: cada personaje de **Changeling** que he interpretado ha tenido siempre alguna discapacidad de alguna clase. Normalmente eran sordos como yo, pero a veces también tenían el ojo blanco pálido que mencioné antes, debido a una catarata, no a un hechizo mágico.

Estoy aquí para decirte que los personajes con discapacidades pertenecen a **Changeling** y que han de interpretarse no como tropos o como bromas, sino como personajes destinados a entrar y salir del Ensueño igual que cualquier hada sin discapacidades haría. Estoy aquí para decirte que no necesitamos arreglar hadas con magia para contar una buena historia. Los personajes con discapacidades siempre pueden haberlas tenido, desde el día en que nacieron, o podrían

haberlas obtenido en una crónica previa, que los cuerpos soporten traumas y muestren su historia es parte del juego.

He interpretado a muchos changelings con discapacidad en mis tiempos, y todos se superponían de formas distintas con la realidad. Algunos tenían que hacer cambios a su equipo adaptativo para evitar que sus manos tocasen hierro frío (mi Nocker en silla de ruedas) y mi Eshu con un bastón blanco encontraba difícil orientarse a través de partes del Ensueño que no eran del todo corpóreas. La magia no siempre encaja bien con artilugios adaptativos.

Como Narradora, he alentado a los jugadores a que exploren con sus sentidos, a que encuentren verdades y mentiras con sus manos, sus narices, sus oídos y su vista. Se adaptan más allá de lo que el personaje típico, armado con todo el espectro de sentidos humanos, podría usar.

Mi meta para todos los jugadores de **Changeling** es alentarlos a mirar más allá de las historias fáciles, donde la pérdida de una mano se cura con magia, o donde la ceguera es sólo la marca de un mal o la marca de un vidente capaz de ver el futuro. Esforzaos por integrar personajes con discapacidades en vuestras narraciones. Usad los mitos no sólo para obtener salidas fáciles, sino para guiaros a partidas interesantes que puedan abrir vuestros ojos a todo un nuevo mundo de historias.

Para mí, tener una discapacidad es muy similar a ser un changeling en algunos aspectos. Estamos limitados por los requisitos, a menudo estrictos, de nuestros cuerpos y tenemos que movernos por el mundo en base a las adaptaciones que necesitamos. A veces, recorremos la vida pasando desapercibidos por el mundo que nos rodea, o somos demasiado inusuales como para ignorarnos y nos siguen miradas que no podemos olvidar.

Sí. Ser un changeling es un poco similar a ser una persona con discapacidad, al menos para mí. Así que, cuando consideres adquirir un Defecto que es una discapacidad o cuando diseñes a un personaje que repentinamente adquiere una a causa de un accidente durante las aventuras que vive, considera darle más que una experiencia temporal de la discapacidad. Explora lo que es ser distinto en un mundo para gente sin discapacidades, lo que es ser una mujer con un ojo velado. Las personas con discapacidades estamos entre vosotros y siempre lo hemos estado, nos veáis claramente o no nos veáis en absoluto.

Elsa Sjunneson-Henry es una escritora y editora de ficción especulativa sordociega cuyo trabajo abarca desde Wraith 20º Aniversario a Dead Scare. Ha escrito previamente artículos sobre discapacidad en Dragones y Mazmorras en Dragon Magazine. Vive en Nueva Jersey con múltiples criaturas peludillas y un misterioso reloj de pie.

