



# INTRODUCCIÓN

*«Y, por encima de todo, mira con ojos brillantes el mundo que te rodea, porque los mayores secretos siempre se ocultan en los lugares más improbables.»*

*Quienes no creen en la magia nunca van a encontrarla.»*

– Roald Dahl, *Los mimpins*

Las mayores historias que nuestra especie ha contado desde que nos sentábamos en torno a hogueras en tiempos prehistóricos siempre han involucrado escenarios majestuosos, aterradores, *fantásticos*. Nos deslumbran cosas como *Avatar*, podemos creer que Nueva Zelanda es la Tierra Media, que podemos llegar a Narnia a través de un armario, que una cueva en un pantano puede hacer que nos enfrentemos a nuestros mayores miedos y fortalecer nuestra alma. Creemos en dioses y monstruos y, por extensión, creemos en los lugares donde moran.

Cuando creemos, soñamos. Cuando soñamos, construimos castillos en el aire e islas en el cielo.

Y ésos son los lugares que las hadas llaman hogar.

## ¿Qué es este libro?

*Libro de los Feudos* es exactamente eso: un libro sobre Feudos. Cómo construirlos, cómo encontrarlos, cómo usarlos, qué tipos de Feudos hay, qué tipos de gente y ambientes los definen.

- ☉ **Luces Oscuras** abre las puertas al Feudo *Mirror Lights* y sus propietarios, los Pequeños Tahúres.
- ☉ **Introducción:** Donde estás ahora. Esta sección incluye un resumen del libro, un breve lexicón y los conceptos básicos de los Feudos.
- ☉ **Capítulo Uno: Un Breve Estudio de los Feudos:** Este capítulo echa un breve vistazo a la historia de los Feudos, cómo evolucionaron su importancia y formas conforme se sucedieron las eras de las hadas y cómo los lugares sagrados de los Gallain difieren de los de sus parientes Kithain.
- ☉ **Capítulo Dos: Construir Feudos:** Las reglas para crear Feudos, un desglose de sus Arquetipos y cómo los grupos de juego pueden colaborar para hacer un Feudo a su medida.
- ☉ **Capítulo Tres: El Arte del Mantenimiento del Feudo:** Un vistazo en profundidad a las formas en las que un grupo de juego puede usar su Feudo,



desde cómo dividir los derechos de un propietario a las amenazas a las que normalmente se enfrenta un Feudo, pasando por cómo los changelings reclaman, mantienen, destruyen y legan sus dominios.

- ⑤ **Capítulo Cuatro: Sueños Vivientes:** Siete Feudos completamente desarrollados, con sus puntuaciones y ganchos para historias, listos para que los grupos de juego los usen en sus crónicas.
- ⑤ **Apéndice: El Orden Natural:** Los Feudos se construyen sobre la base de los Claros, y este Apéndice abarca la protección y desarrollo de estos lugares, al tiempo que ofrece cinco Claros totalmente desarrollados para usarlos en las crónicas.

## lexicón

**Claro:** Un lugar natural donde el Ensueño toca el Mundo de Otoño. Puede desarrollarse para ser un Feudo. Los Claros pueden manifestarse siguiendo una serie de Arquetipos naturales.

**Derechos de Propiedad:** Una serie de derechos y responsabilidades que el propietario de un Feudo debe observar para permanecer en su Feudo. Los Derechos de Propiedad son conferidos e impuestos místicamente por el Ensueño en el momento de la *Ratificación* del propietario y son apoyados social y políticamente por la sociedad changeling.

**Expolio:** El proceso mediante el que un changeling puede forzar a una Hoguera a producir más Glamour del que produciría de forma natural. Se considera un peligroso acto banal a ojos del Ensueño y tiene una gran tendencia a debilitar o incluso destruir la Hoguera.

**Feudo:** Un lugar construido entre el Ensueño y el Mundo de Otoño donde los changelings trabajan, socializan, conceden audiencia, se refugian de la Banalidad y viajan al Ensueño. Suelen construirse en *Claros* y son mantenidos por *propietarios*.

**Hoguera:** El corazón de un *Feudo*, refinada de un *Manantial* natural, el cual produce Glamour.

**Manantial:** Una fuente pura y virgen de Glamour que brota entre el Ensueño y el Mundo de Otoño. Los Manantiales se desarrollan de forma natural como Piedras Corazón de Claros o pueden ser refinados para convertirse en Hogueras de Feudos.

**noble hacendado:** Un Sidhe o plebeyo ennoblecido que es propietario de un Feudo.

**Paso:** Un pasadizo a través del Ensueño. A diferencia de un *Rath*, un Paso es una senda o camino a lo largo del cual pueden viajar criaturas del Ensueño. Los Pasos pueden crear encrucijadas, que conectan lugares en el Ensueño Próximo, Lejano y Profundo con reinos oníricos y el Mundo de Otoño.

*Perdido:* Un ser ancestral que se encerró en un Feudo durante la Ruptura y que está en un estado permanente de Confusión. Desde el Resurgimiento, este término también se aplica a los changelings modernos que caen en la Confusión como resultado de pasar demasiado tiempo en su Feudo.

*Piedra Corazón:* El punto focal del Glamour de un Claro. Las Piedras Corazón, a menudo refinadas para convertirlas en Hogueras, se manifiestan como una piedra especial, gema u otro tipo de mineral en el Claro.

*propietario del Feudo:* Un changeling que ha vinculado su alma a la Hoguera de un Feudo y es reconocido por el Ensueño como su dueño legítimo. Ver también: *noble hacendado*, *Ratificación*.

*Rath:* Un portal al Ensueño. A diferencia de un *Paso*, un Rath es una entrada que conecta un punto del Ensueño con otro, como un reino onírico, o con un lugar en el Mundo de Otoño, como un Feudo o un Claro.

*Ratificación:* El momento en el que un changeling se vincula a su Hoguera, presta sus juramentos como propietario o regente y el Ensueño reconoce su reclamación legítima del Feudo.

