

Preludio: Las dos caras de la moneda

Una torre de cristal y acero reflejaba la temprana luz de la mañana que brillaba sobre las agitadas aguas de la bahía. En lo alto de la planta 30, el señor de la torre permanecía de pie con las manos cruzadas a su espalda en una postura estática y rígida. En la oficina tras él, los vasallos llenaban en silencio la jarra de café y disponían un surtido de frutas y bollería. El señor de la torre anhelaba *syrniki* con jamón en vez de las pegajosas galletas danesas y las berlinas que enseguida quedan pasadas, pero guardó para sí esos pensamientos frente al personal doméstico. El deseo era una debilidad en sí mismo, y uno debía cuidarse de no mostrar debilidad allí donde otros pudieran verla.

Unos pocos nobles menores llegaron con papeleo, el cual firmó el señor de la torre con pulso firme, sin florituras. Indemnizaciones por despido, desgloses de costes e informes financieros aburridos, aburridos y aún más aburridos. La Dama Amici le tendió un pergamino bellamente iluminado en el que cedía cuatro cuadras alrededor del Collington Square Park al Vizconde Pomerain de Beaumayn. El señor de la torre arrugó la nariz con desdén mientras inscribía su nombre completo y su título del modo más ostentoso posible.

—No pongas esa cara, Sevastyan —le llegó desde atrás la voz de su hermana. Ella había sido quien había insistido en los cortinajes de seda. La Baronesa Zhanna Ved'ma de la Casa Varich prefería que su presencia quedara oculta hasta que decidía revelarla.

—Es muy amable por tu parte preocuparte por mi rostro para que pueda centrarme en cosas más importantes, *Zhannochka* —dijo el Barón Sevastyan.

La Baronesa Zhanna chasqueó la lengua.

—*Nevazhno*, hermano. Puedo ver cómo tu tan importante trabajo toma preferencia sobre una conversación con tu única hermana, sin importar el asunto.

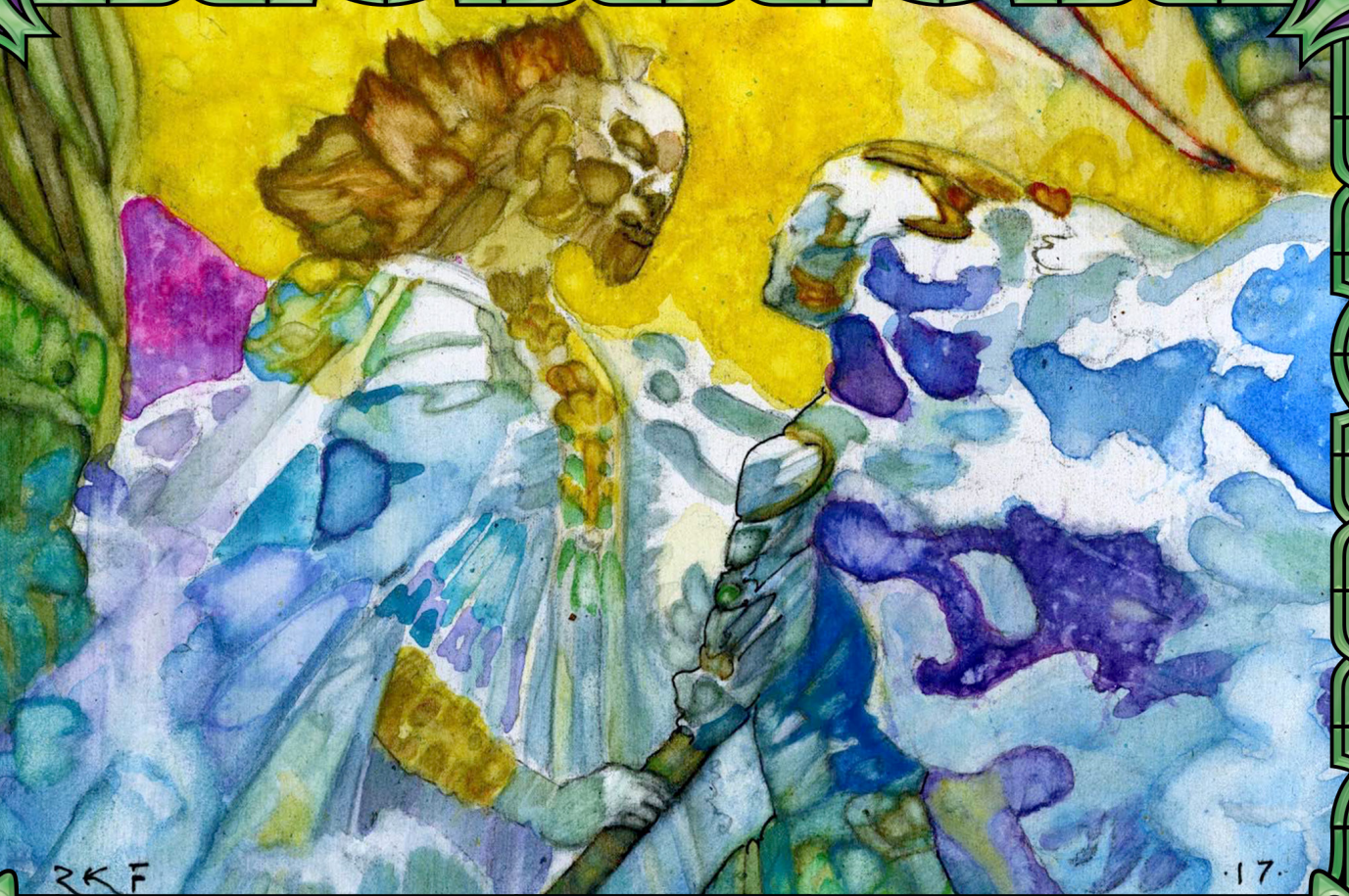
El Barón Sevastyan despachó a la Dama Amici y su pergamino con un gesto. Se presionó levemente el puente de la nariz, maldiciendo a su madre por los inconvenientes de cargarle con una hermana menor.

—Ya está hecho, *Zhannochka* —respondió—. ¿Qué necesitas?

—Pensé que te gustaría saber que ya se han completado las mejoras en tu cámara acorazada, pero te estoy robando demasiado tiempo...

El Barón Sevastyan sonrió a su hermana, sus delgados labios apenas mostrando los dientes.

—Mi tiempo es tuyo, hermana.



Sin apartarse de la ventana ni de su creciente luz, palmeó una vez las manos y dijo: «Dejadnos».

Los vasallos, la Dama Amici y los otros serviles nobles menores abandonaron la oficina, dejando a Sevastyan a solas con su hermana. La alcanzó con el brazo extendido y la trajo junto a sí lo bastante cerca como para que ella le susurrara al oído si decidía hacerlo. Zhanna depositó un beso en lo alto de la mejilla de Sevastyan. La marca de sus labios quemaba ligeramente, lo que apuntaba a otra noche con el pequeño noble Daireann. Sevastyan apretó el brazo alrededor de su hermana.

—Cuéntame —le ordenó mientras llenaba el espacio a su alrededor con su radiante esplendor.

Zhanna acercó los labios a su oído y se lo explicó.

En la pared a la derecha de la oficina del Barón Sevastyan, se desenroscó lentamente un tornillo de una rejilla de ventilación y cayó silencioso sobre la mullida alfombra bajo la mesa del Barón. Ninguno de los hermanos Varich se apercibió de su caída. Tras la rejilla, dos ojos pequeños y negros tifilaron satisfechos.





Mucho después de que el personal de seguridad hiciera la ronda y se apagaran las luces de la torre durante la noche, la rejilla de ventilación sobre la mesa del Barón se desprendió y cayó sobre la alfombra con un mullido *pof*. Al cabo de unos instantes, un visón blanco saltó desde el conducto de ventilación e hizo un mortal en el aire, transformándose y cayendo ligero sobre dos pies humanos. Tisket von Tasket se quedó de pie y se recolocó la camiseta de "El sarcasmo es otro de los servicios que ofrezco" hasta que sintió que le quedaba bien de nuevo. Guardó los planos de los conductos de ventilación del edificio en un bolsillo de sus pantalones de yoga y los cambió por unas ganzúas. El comunicador en su oído chasqueó con estática y entonces retumbó la voz en pánico de Gibraltar.

—Tisket, ¿pudiste volver a entrar? ¿Estás dentro del despacho del Barón?

La nariz respingona de Tisket se crispó enojada.

—No. He caído en una mazmorra. Sigo cayendo. Seguiré cayendo para siempre.

—¿Puedes repetirlo? —preguntó Gibraltar—. Tisket, por favor, contesta. ¿Realmente has caído en una mazmorra? Si es así, de verdad que *necesito* saber los detalles de esta mazmorra. ¿Hay algo que destaque?

—Caer por siempre a través de la oscuridad y la desesperación —dijo Tisket.

—No ha caído en una mazmorra —añadió la voz de Ranveig—. Eso sería improbable. Esto no es más que una de las tonterías de Tisket.

—Es la mazmorra más profunda en la que he caído nunca —dijo Tisket. Fue hacia la puerta del despacho del Barón, se sentó en cuclillas y empezó a desmontar los mecanismos de la cerradura, mucho más amenos que las de tipo electrónico. Algo se encalló, así que dio un fuerte tirón y la cerradura emitió un friste chirrido, como el de un desespero o el inicio del invierno.

—Ranveig, Maarika, ¿podéis ver a Tisket? ¿Podéis confirmar la presencia o ausencia de una mazmorra? —preguntó Gibraltar.

—Si veo una botella en la que pone «Bébeme», debería bebérmela, ¿verdad? —dijo Tisket al abrir finalmente la puerta a Maarika y Ranveig. Maarika llevaba la bolsa con el portátil colgando del hombro, los auriculares echados atrás y apuntalados como una fiara sobre su brillante cabello negro. Ranveig frunció el ceño, sopesó su hacha y apoyó el mango sobre uno de sus amplios hombros.



—¿Ranveig? ¿Maarika? ¿Tisket? —Gibraltar parecía aún más alarmado—. Maldición, esto es por lo que odio estar en el centro de control. ¡Nadie me cuenta lo que pasa! ¿Alguien podría darme una respuesta no Pooka, por favor?

—Dejaos ya de cháchara en este canal. Maarika, informa —dijo Dolaidh ofreciendo su primera intervención.

—Apenas acabamos de entrar. Aún no hemos podido buscar la cámara acorazada. Tuvimos algún problema en la escalera norte, lo que nos retrasó —dijo Maarika—. Los últimos planos que vi sugerían que la cámara estaría al otro lado del edificio, tan lejos como fuera posible del despacho de Sevastyan.

La nariz de Tisket volvió a crisparse de enojo mientras giraba sus negros ojos.

—Porque es algo que yo no podría saber. No me pasé escondida todo el día en la ventilación ni nada. Noooo, no me preguntéis a mí, a quien no sabe nada.

—Tisket von Tasket —dijo Dolaidh por la línea, con una entrenada paciencia en su voz—. ¿Serías tan amable de compartir con nosotros la localización de la cámara acorazada del Barón Sevastyan para que nuestro equipo pueda obtener el objeto sin tener que llegar a una conclusión que implique violencia o prisión?

—Técnicamente, Ranveig ya ha recurrido a la violencia —dijo Maarika.

—Excesiva violencia —aclaró Dolaidh.

—Oh, sí, evitar la violencia. Como si eso fuera lo que hacemos —murmuró Tisket por lo bajo. Miró por la habitación, observando con detalle cada superficie. La Baronesa Varich había dicho algo sobre esa cámara, pero había sido muy quedo, o Tisket lo recordaba quedo, al menos. Algo sobre la cámara, algo nuevo, algo difícil de recordar, algo cercano.

—Gib, Dolaidh, iremos al otro lado de la habitación y empezaremos a buscar allí la cámara acorazada —dijo Maarika.

—Oh, sí, *exactamente* lo que hay que hacer —dijo Tisket, que empezó a caminar ansiosa por el despacho—. Es imposible que se encuentre en este lugar exacto en el que debería estar, pero obviamente no es así.

Ranveig hizo una mueca, pero en vez de mostrar su acuerdo con Maarika devolvió su hacha a la funda que le colgaba de la cintura y empezó a buscar por la habitación.

—Mi señora, Tisket podría tener razón. Hay algo que no cuadra.

—¿He dicho eso? Yo no lo diría —dijo Tisket. Apoyó sus manos sobre la pared frente a la mesa del Barón, justo en el lado opuesto en el que se encontraba la venti-



lación por donde había entrado, y empezó a moverlas sobre la pintura texturizada, su astuto rostro lleno de concentración.

La pared empezó a ondear bajo sus manos y entonces apareció una puerta de cristal y caoba. Tisket la abrió y los tres miraron adentro. La habitación parecía el cuarto de baño de un despacho, con suelos y encimeras de mármol, lujoso pero no ostentoso. Maarika frunció el cejo y apretó su auricular con la palma de la mano.

—Es sólo un cuarto de baño —dijo con frustración—. Mi padre tiene uno como éste en su despacho.

—Lady Maarika, dudo que el cuarto de baño de vuestro padre tenga un sospechoso cuadro eléctrico dentro de un armario —dijo Ranveig, señalando otra puerta al otro lado del cuarto de baño. Incluso si la miraba directamente, Tisket tenía problemas para ver realmente la puerta.

—¿Habéis encontrado la cámara acorazada? —preguntó Gibraltar por el comunicador—. Espero que sí. Los sensores de movimiento que pusimos dos plantas más abajo se acaban de activar. Creo que estáis a punto de tener compañía.

—Mi señora, vos y Tisket encargaos de la cámara y yo comprobaré la situación y me ocuparé de la seguridad —dijo Ranveig, desenfundando su hacha y alzándola con un poderoso brazo. Su larga trenza se agitó contra su espalda mientras corría hacia la puerta del despacho del Barón.

—Ranveig, infórmanos de cuántos son. G, vigila esos sensores de movimiento. Avísame si se detecta movimiento en otra planta —espetó Dolaidh en sus oídos—. Maarika, Tisket, entrad en la cámara. Estamos llegando al límite de nuestro margen de tiempo.

Maarika apoyó la mano sobre la segunda puerta e inmediatamente se deslizó hacia adentro de la pared, revelando una pared mate plateada tras ella, en la cual había un gran panel de control eléctrico con un teclado, algo que parecía un escáner de huellas dactilares y quizás una especie de artilugio para ofrecer la sangre de los primogénitos de los enemigos de Sevastyan. Mientras desplazaba cuidadosamente los dedos sobre el teclado, el rostro de Maarika se iluminó; una leve luz plateada brillaba a su alrededor y Tisket se quedó pasmada ante su belleza. En el recibidor junto al despacho del Barón, Ranveig soltó un grito de guerra y los sonidos de la batalla empezaron a resonar por la habitación.

Mientras Tisket se apoyaba contra la pared, Maarika levantó la cobertura del panel de control y empezó a pelar cables y a unirlos unos con otros en distintas combina-



ciones antes de enchufar el abultado manojó en su portátil. En el recibidor, el hacha de Ranveig rebotó con un *clang* contra algo que sonaba como una armadura. Tisket oyó los pisotones de multitud de botas al tiempo que los vasallos de Sevastyán inundaban el recibidor para defender la torre de intrusos.

—Estoy segura de que vas todo lo rápido que puedes —dijo una recuperada Tisket a Maarika, quien tecleaba con furia un código blanco sobre una pantalla negra— No hay razón para darse más prisa cuando sin duda haces cuanto puedes.

—Esto ya es más rápido. Sigo diciéndote que no es como sale en televisión —dijo Maarika.

—Estoy segura de que algo con más colores no ayudaría —dijo Tisket. Maarika exhaló por la nariz un resoplido de frustración.

—La estética no hace que vaya más rápido, Tisk.

—Sí, bueno.

Fuera en el recibidor, Ranveig gritó.

—¡Por el honor de mi Lady Maarika, no pasaréis por este umbral, pusilánimes lacayos Varich!

—Vaya —dijo Tisket, impávida—. Está recurriendo al diccionario de sinónimos. La pelea debe ir bien.

—¿Ranveig ha dicho «pusilánimes»? —preguntó Gibraltar por el comunicador.

—Sí, Gib —suspiró Maarika, tecleando más rápido.

—Nunca es buena señal cuando empieza a ponerse erudita —comentó Gibraltar.

—Llevamos diez minutos y seguimos contando, Maarika —dijo Dolaidh.

—Lo sé, lo sé —dijo Maarika—. Voy tan rápido como puedo. ¡Sí! ¡Estoy dentro!

La puerta de la cámara acorazada emitió un siseo y se deslizó hacia dentro de la pared mientras volutas de vapor se derramaban desde el espacio recién abierto. Maarika y Tisket se quedaron de pie frente a la puerta, mirando a través de la neblina. Podían ver la parte superior de unos armarios de archivadores.

—Alerta de seguridad. Por favor identifíquese —dijo una voz suave.

—¿Esto es el sistema de seguridad? —preguntó Gibraltar—. Pensaba que lo habías *hackeado*.

—Lo he hecho. Esto es... un sistema secundario de seguridad, supongo —dijo Maarika.

Al disiparse el resto de la neblina, Maarika y Tisket se encontraron frente a frente con un enorme gato dorado con alas plegadas a los lados. Estaba sentado con sus



enormes zarpas delanteras estiradas, una cruzada sobre la otra. El cuerpo del gato estaba coronado por la cabeza de una mujer con la tez leonada, amplios ojos dorados y espesa cabellera trenzada a cada lado de su rostro.

—Es una esfinge —dijo Maarika.

—Bueno, *ihackéala!* —dijo Gibraltar—. Nos estamos quedando sin tiempo.

—Pero es una *esfinge* —espetó Maarika—. ¡No puedo *hackear* una esfinge!

—Iniciando secuencia de acertijos —dijo la esfinge, parpadeando lentamente.

—Oh, está bien, todo va bien —comentó Tisket. La esfinge separó sus zarpas y habló.

—Cuantos más das, tantos más dejas atrás. ¿Qué son?

—No es mi área de especialización —se quejó Maarika—. ¿Respiraciones? No. ¿Tiempo?

Sonaron más pisadas en el recibidor y el rostro de Maarika se iluminó.

—¡Pasos!

—Código de seguridad uno aceptado —dijo la esfinge—. ¿Qué desaparece en cuanto dices su nombre?

—¡El silencio! —respondió inmediatamente Maarika.

La esfinge levantó una zarpa y la flexionó para mostrar levemente sus garras.

—Un hombre salta desde un puente. ¿De qué color es el puente?

—¿Qué? —preguntó Maarika—. ¿Qué tipo de acertijo es ése?





—Seis minutos —dijo Dolaidh. En el recibidor, Ranveig emitió un rugido de dolor e ira.

—¿Ranveig? —dijo Maarika, apartándose de la esfinge y bajando sus auriculares, dejando el micrófono frente a la boca.

—Código incorrecto —dijo la esfinge—. Un hombre salta desde un puente. ¿De qué color es el puente?

—¡Dolaidh! No tenemos tiempo para esto —gritó Maarika en el micrófono—. Tenemos que ayudar a Ranveig y salir de aquí.

—¡No! —respondió Dolaidh, que parecía enojado—. No nos vamos hasta que el trabajo esté hecho. Ése es el trato. ¡Ése es el juramento que nos hicimos unos a otros!

—¡No al precio de nuestras vidas! —dijo Maarika.

—Un hombre salta desde un puente. ¿De qué color es el puente? —repitió la esfinge.

—¡El mismo color que tenía antes de que saltara! —le espetó Tisket a la esfinge. Ésta sonrió.

—Código final aceptado.

Dicho esto, la dorada quimera se apartó de la entrada a la cámara acorazada, se enroscó como una bola junto a una esquina y cerró los ojos. Maarika y Tisket se apresuraron dentro de la cámara y abrieron los archivadores y las cajas de seguridad en busca de la correcta. Tras unos momentos, una pequeña caja blanca saltó del interior de una caja de seguridad. Maarika la tomó en la mano y leyó la pequeña etiqueta escrita a mano: «1652 Colonia de Massachusetts Bay, chelín de Oak Tree».

—Lo tenemos —dijo Maarika.

—Entonces salid de ahí —dijo Dolaidh—. Recoged a Ranveig y marchaos. Estaremos frente a la puerta, esperando.

Antes de que Maarika y Tisket pudieran salir de la cámara acorazada, la caja blanca empezó a vibrar. Maarika miró alarmada a Tisket y ésta tomó la caja de las manos de Maarika y la abrió. Dentro, en vez del chelín que Dolaidh les había enviado a buscar, Tisket encontró un delgado teléfono, que vibraba y se encendía por una llamada. Lo puso junto a su oído.

—¿Qué? —dijo Tisket al aparato.

—*Zdravstvuyte* —dijo la voz del Barón Sevastyan—. Pon el teléfono en tu otro oído. Quiero que tu patrón me oiga.



—Estoy en la lista de a quienes no hay que llamar —dijo Tisket mientras cambiaba el teléfono a la otra oreja.

—Dolaidh, ¿puedes oírme? —preguntó Sevastyan.

—Puedo oírte —dijo Dolaidh.

—Estoy intentando rastrear la señal, Tisket. Manténlo hablando —murmuró Gibraltar—. Si tan sólo pudiera usar el programa de Maarika para triangular la señal...

—Dolaidh dice que lo siente, pero que no habla basura —dijo Tisket al teléfono.

—Oh, inteligente, muy inteligente —apuntó Sevastyan—. Debes ser la Pooka. Encantadora. Ahora, Dolaidh, necesito que me escuches con atención. ¿Estás escuchando?

Dolaidh sonó tenso cuando respondió.

—Dile que lo escucho.

—Que siga hablando, Tisk. Sólo haz que siga hablando —dijo Gibraltar—. Ya casi lo tengo.

—Ha dicho: «Sí, lo que sea» —comentó Tisket.

Sevastyan rio. Fue algo desagradable que erizó la piel a Tisket.

—Dolaidh, Dolaidh, Dolaidh —dijo, con un chasqueo de lengua después—. Sabía que vendrías *por* la moneda. He estado vigilando a tu equipo desde el incidente en el Instituto de Arte de hace dos años en San Francisco. He revisado todos los vídeos de vigilancia. Incluso tuve el placer de ver ese pequeño trabajo de antigüedades en Bangor en directo a través de la transmisión de datos de vigilancia. Un excelente trabajo.

Ranveig volvió a gritar en la distancia, seguido de una rápida secuencia de golpes y sacudidas. Maarika seguía de pie dentro de la cámara, mirando el teléfono en la mano de Tisket con un terror en aumento. Tisket sintió un extraño escalofrío de energía y la puerta de la cámara empezó a cerrarse. Apartó el cuerpo de su camino y se lanzó lejos de la puerta, hacia el cuarto de baño, dejando caer el teléfono al suelo. En cuanto golpeó el mármol, el altavoz se activó y la voz de Sevastyan llenó la habitación.

—Esto ha sucedido como lo tenía previsto, mi avaricioso *znakomyj* Clurichaun —dijo el barón—. Descubrí qué querías y cómo ibas a intentar conseguirlo, y preparé la escena para que tu cuadrilla llegara aquí. Zhanna ha trabajado muy duro en la cámara acorazada. No deberías haber robado mi dólar *Draped Bust* de 1800, Dolaidh. Me gustaba esa moneda. La gané en el Preakness hace varios años. Además, el busto en el anverso se parece a mi hermana, por quien siento un cambiante afecto.



—Dile que le devolveremos la moneda —dijo Gibraltar en el oído de Tisket, quedando sus palabras enmudecidas cuando Dolaidh gritó inmediatamente: «¡No!».

—En estos momentos, la Dama Amici y mis vasallos han dejado a vuestra Troll en el ascensor. Podéis quedaros también con vuestra Pooka, pero mi hermana y yo consideramos que nos quedaremos con la Eiluned como compensación. *Do svidaniya*.

Los gritos simultáneos de Tisket y Gibraltar *no* obtuvieron respuesta. La pantalla del teléfono estaba en negro, la llamada había concluido. Tisket pisoteó con frustración, destrozando el teléfono hasta que los añicos de la pantalla parecieron purpurina sobre el frío suelo de mármol.

—Tisk, sal de allí —dijo Gibraltar—. Ve al ascensor con Ranveig. Me encontraré con vosotras en el vestíbulo. Buscaremos una solución. Pero muévete, Tisket. Tienes que moverte.

—¡Esto es precisamente lo que quería en la vida! —comentó Tisket con enfado. Se secó las lágrimas de los ojos con el dorso de una mano, se transformó en un armiño y entonces se dirigió hacia el ascensor esquivando los cuerpos que habían caído en el recibidor. Saltó para presionar el botón con las patas delanteras y saltó al interior en cuanto se abrieron las puertas del ascensor. Volvió a saltar para apretar el botón del vestíbulo. Ranveig yacía despatarrada contra la pared del ascensor, sangrando y magullada. Tisket recuperó su Aspecto Mortal y presionó con dos dedos el cuello de Ranveig para confirmar que tenía pulso. Mientras tanto, Gibraltar continuaba dando frenéticas instrucciones al oído de Tisket.

—¿Cuál es tu siguiente gran idea, Dolaidh? —exigió Tisket mientras el ascensor llegaba al vestíbulo—. Estoy segura de que tienes un plan brillante para sacar a Maarika de ésta. Siempre tienes planes brillantes.

—Lo resolveré, Tisket. Te lo juro, lo arreglaré.

Las puertas del ascensor se abrieron. Gibraltar ya estaba esperando para ayudar a Tisket a cargar con Ranveig desde el ascensor hasta la salida. Tisket miró a Gibraltar por encima de los hombros hundidos de Ranveig. Apretó la mandíbula y cargó con más peso.

—Te creo, Dolaidh —dijo Tisket—. Tengo toda la fe del mundo en ti.

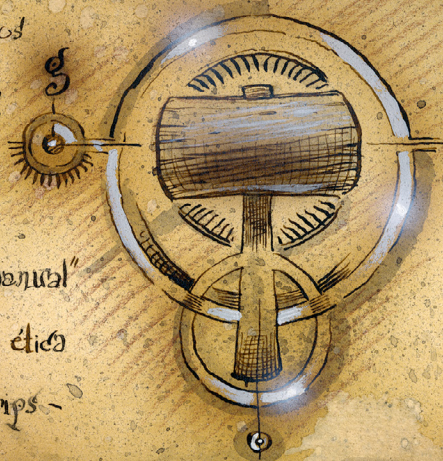


Fig 7: Boggans



La artesanía es la especialidad de los Boggans; son sobre todo conocidos por sus obras de carpintería, sus tejidos y su marroquinería.

Esta gente considera que el trabajo "manual" es la única clase de labor honesta, esta ética se extiende a sus Inspiraciones y cantrips -



Estos chancelinos, rústicos por naturaleza, pueden ser bastante cerrados y desdenosos con los foráneos.

Entre ellos, el chismarreo no es un vicio, es una forma de arte.

pasajes de:
"Mi tiempo con los Boggans"

INTRODUCCIÓN

*«Ahora mis encantos se han agotado
y sólo me quedan mis propias fuerzas,
tan escasas. Y ahora, en verdad,
por vosotros quedaré aquí confinado.»*

—William Shakespeare, *La Tempestad*

Todo el mundo sueña. Todo el mundo mira al mundo y cree que podría ser mejor. Ya hayas visto las noticias y hayas deseado que los policías corruptos no fuesen tan intocables o hayas deseado cabalgar un grifo a la batalla para salvar a tu amor verdadero en lugar de trabajar mecánicamente en un puesto rutinario, todo el mundo imagina un mundo mejor.

Cambiar el mundo comienza con sueños, con imaginar algo mejor, algo más. Imaginar algo que no sea tan miserable como lo que realmente existe o imaginar algo asombroso, casi totalmente separado de la realidad, regocija el corazón y hace el mundo un poquito mejor, aunque sólo sea durante un momento. El mundo trata de aplastar esos sueños y reemplazarlos con la aburrida y banal realidad. A alguien que sueña “demasiado a lo grande”, como si existiera tal cosa, se le dice que necesita concentrarse en lo que es real y no en sus fantasías. Sin embargo, es igual de peligroso soñar demasiado poco. El mundo no es sólo un anodino lodazal de oscuridad y miseria, hay esperanza y

amor, y todas las demás cosas de las que están hechos los mejores sueños. Es sólo cuestión de encontrarlas.

Eso es **Changeling: El Ensueño**.

Qué es este libro

Changeling: El Ensueño trata sobre aventura, romanticismo, descubrimiento, sueños e imaginación. También trata sobre un mundo cínico que aplasta todo lo bueno en favor de la desalmada y uniforme banalidad. Es un juego sobre el choque de esos conceptos.

Ahora mismo, las apuestas están a favor de la segunda opción. El truco de la inspiración y la banalidad es que ambas pueden tomar cualquier forma, incluso la misma forma para personas distintas. Alguien mira una subcultura, un movimiento político o algún aspecto de la cultura popular y se siente atraído y querido. Otra persona podría mirar lo mismo y sentirse completamente asqueada, agotada simplemente por estar expuesta a ello. No es sólo que no lo entienda, es que lo entiende

y lo odia. En el mundo actual, es mucho más fácil ver más de este cinismo que de maravilla. No importa de dónde extraiga alguien su gozosa inspiración: alguien de este mundo o alguna voz sin nombre en el éter, le dirá cuán aburrido, insípido y vulgar es. El mundo derrumba los sueños y busca hacerlos mundanos.

Changeling: El Ensueño es un juego de rol que se juega con el libro que estás leyendo ahora mismo, un puñado de dados de 10 caras (los cuales pueden comprarse en tiendas especializadas o por Internet a buen precio; es mejor que cada jugador tenga un set de diez dados o así, pero puedes jugar con menos) y algunos amigos (que colectivamente se denominan *grupo de juego*). Junto con ellos, usando las reglas y conceptos de este libro, crearás personajes para una *crónica* de **Changeling**, la historia global que todo el grupo experimentará.

Un jugador tiene un rol especial, será el Narrador. El Narrador diseña la crónica en la que los demás jugadores toman parte y avanzan con su ayuda, usando sus propios personajes. El Narrador describe escenas e interpreta a los personajes secundarios importantes, y los jugadores describen cómo reaccionan sus personajes ante esos eventos. El Narrador reacciona a eso y así sucesivamente.

Todos los juegos tienen reglas y **Changeling** no es una excepción. Las reglas de este juego ayudan a determinar si se tiene éxito en las acciones o se fracasa, y da al Narrador y sus jugadores un marco y un sistema para sus crónicas. Cuando tiene lugar un momento particularmente dramático, o sencillamente por incluir un excitante elemento de azar, los jugadores y el Narrador tiran los dados y usan las reglas de este libro para determinar el resultado.

Por supuesto, quizás ya sabías todo esto. El nombre de este juego no es **Changeling: El Ensueño**, sino **Changeling: El Ensueño Edición 20° Aniversario**. Este juego es una carta de amor para todos los que alguna vez han jugado a **Changeling** en los últimos veinte años y todos los que quieran jugar a él en adelante, es tanto un artículo nostálgico como un juego nuevo. Antes de que entremos más en materia, podría ser bueno ver adónde ha ido **Changeling** para así saber adónde se dirige ahora.

DIARIO DE SUEÑOS: HISTORIA DEL JUEGO

Changeling: El Ensueño se publicó en 1995. Se erigió como un duro contraste a la lúgubre ambientación de sus predecesores: **Vampiro: La Mascarada**, **Hombre Lobo: El Apocalipsis**, **Mago: La Ascensión** y **Wraith: El Olvido**, al menos a primera vista. **Changeling** era un juego de fantasía moderna sobre almas feéricas en cuerpos humanos que trataban de mantener el mundo mágico y lleno de sueños al tener aventuras y explorarlo... porque, si fallaban, la anodina y rutinaria realidad del Mundo de Tinieblas los desharía y la humanidad podría perder para siempre la capacidad de soñar. El aparente conflicto en el tono y los nuevos conceptos como el sistema de cartas coleccionables para algunos poderes no eran del agrado de todos, pero aun así el juego se granjeó suficientes seguidores como para generar una segunda edición.

La segunda edición de **Changeling** descartó algunos de las reglas más extrañas de su predecesor y relleno los agujeros en la ambientación y la metatrama generando un juego más acorde

al resto de los juegos de Mundo de Tinieblas de su tiempo. Por desgracia, a pesar de su fuerte y dedicada base de aficionados, la línea pasó a una marca editorial menor en 1999 y terminó por cancelarse por completo en 2001. Tuvo un *spinoff* en 2004 con **Edad Oscura: Hadas**, pero sólo se publicó un libro antes de que el Mundo de Tinieblas clásico, y **Changeling** con él, terminasen con el libro **La Hora del Juicio**.

Sin embargo, los mejores sueños nunca mueren, así que aquí estamos de nuevo en 2017 con una nueva edición de **Changeling: El Ensueño**, tomando lo mejor de cada era de **Changeling** y afinándolo para que se adecue a los años de diseño de juego que nos hemos perdido. Aunque este juego es parcialmente una celebración de **Changeling** y aporta todo lo que deseaban los dedicados jugadores que hay ahí fuera, también es una nueva edición del juego, un perfecto punto de partida para los jugadores que nunca probaron **Changeling** la primera vez. Seas quien seas, estés donde estés, bienvenido. Contemos una historia.

ARCADIA Y EL ENSUEÑO

¿Alguna vez has tenido la sensación de que tus sueños eran algo más que tu cerebro limpiando los desperdicios tras un largo día? ¿La sensación de que tu imaginación realmente estaba accediendo a algo grande y poderoso? ¿De que tus palmadas realmente *devolvieron* la vida a Campanilla? Entonces has tenido un atisbo del Ensueño: un mundo de esperanza, miedo, fantasía y terror donde los sueños son reales.

Se llama Ensueño porque es lo más cercano a lo que alguien puede estar de entenderlo en realidad. No tiene sentido, carece de lógica interna, todo puede cambiar en un abrir y cerrar de ojos, pero cuando estás ahí, resulta más real que cualquier cosa que hayas experimentado; igual que los sueños. El Ensueño tiene una relación simbiótica con lo que consideraríamos el mundo real. La imaginación de la humanidad da poder al Ensueño y a cambio éste inspira a la humanidad a hacer grandes cosas.

En las profundidades del Ensueño yace Arcadia, el hogar de la Buena Gente, los Gentiles, las Hadas. Estos habitantes del Ensueño son historias vivas, criaturas de narrativa a las que se les ha dado libre albedrío e individualidad, que interpretan grandes aventuras en el Ensueño y Arcadia por igual. Nadie sabe realmente qué aspecto tiene Arcadia o al menos nadie a quien se le pueda preguntar, pero se cree que es un mundo idílico y perfecto, un paraíso para las Hadas. En algún momento en los últimos 600 años, las puertas de Arcadia se cerraron de golpe. El Ensueño y la realidad mundana quedaron más definidos, separados pero aún coexistiendo. Esto supuso un problema para las Hadas en la Tierra en ese momento, ya que no podrían volver. Se vieron apartadas de su patria, atrapadas en la Tierra; un mundo con sueños, sin duda, pero no un mundo de sueños. El Glamour que creaban los humanos no era suficiente para protegerlas de la Banalidad, el frío y duro hecho de que, a veces, en el Mundo de Tinieblas los sueños no son suficiente. La Banalidad es un veneno para las Hadas y, conforme el mundo en el que se encontraban exiliadas se volvía más oscuro y banal, las Hadas que no habían encontrado seguridad en Arcadia ni se habían perdido en la locura del Ensueño en bruto se enfrentaban a la extinción.

Fue entonces cuando se creó la Senda del Changeling.

Changelings

Los humanos son las principales criaturas responsables del Glamour que una vez saturaba el mundo. Por otra parte, también pueden ser aburridas, cínicas y vacías fuentes de Banalidad. El cuerpo humano ha demostrado ser un escudo perfecto contra el mundo que aplasta a las Hadas. Mediante poderosas magias, las Hadas supervivientes comenzaron a encarnarse en cuerpos humanos. Un changeling creado de esta forma viviría gran parte de su vida creyendo ser un humano normal, aunque uno con mayor capacidad de soñar e imaginar de lo habitual, hasta que un día experimentaba la Crisálida y despertaba a su naturaleza feérica. Al redescubrir su alma y herencia perdidas, buscaría a otros changelings y descubriría que el Ensueño no se había alejado del todo del mundo.

La verdadera forma de un changeling (su *Linaje*), ya sea un lujurioso Sátiro o un descomunal Troll, está oculto a ojos de los mundanos. Sólo otras entidades del Ensueño pueden verlo como lo que realmente es. Reunidos en torno a una sociedad vagamente feudal liderada por las enfrentadas Casas Nobles y divididos en las Cortes Luminosa y Oscura, los changelings actuales se esfuerzan por compaginar su vida humana con todos los problemas derivados de su existencia feérica. Si abrazan demasiado estrechamente su lado humano, se arriesgan a perderse en la Banalidad, sus almas se marchitarán y volverán a ser simulacros de mundanidad. Si se sumergen demasiado en los asuntos de los changelings, particularmente explorando las partes del Ensueño que aún están disponibles para ellos, los golpeará la Confusión. Su humanidad se erosionará y perderán el contacto con ambas realidades, la mundana y el Ensueño. Ése es el resumen de la vida de un changeling: siguen una senda muy estrecha y es muy fácil perderse.

Cómo usar este libro

Changeling: El Ensueño es una obra bastante exhaustiva; abarca no sólo los familiares Kithain que los aficionados de anteriores ediciones conocen y aman, sino la mayoría de criaturas “secundarias” relacionadas con el Ensueño, además de gran cantidad de magia feérica. Por ello, podría ser útil una pequeña guía para manejarse con él. Aquí se enumera cada sección del libro. Dado que es un gran volumen, no se divide sólo en capítulos, sino en libros, que agrupan los capítulos según el aspecto del juego que tratan.

Libro Uno: Infantil

- **Preludio: Las dos caras de la moneda** es un relato corto para crear ambiente.
- **Introducción:** ¡Es lo que estás leyendo ahora! Es donde aprenderás los conceptos básicos del juego, la ambientación e incluso algo de material útil que puede servir de inspiración para **Changeling**.
- **Capítulo Uno: Un Mundo de Tinieblas.** El libro comienza propiamente con un resumen del Mundo de Tinieblas, la ambientación de **Changeling: El Ensueño** y los detalles relacionados con las hadas y su historia y sociedad en este mundo.
- **Capítulo Dos: Linajes, Aspectos y Casas.** Aquí pueden encontrarse los elementos más básicos de un changeling: la historia que les da vida, la clase de historia que cuentan y las

Casas Nobles que los gobiernan (o con las que gobiernan, en el caso de los Sidhe).

- **Capítulo Tres: Creación de Personaje y Rasgos.** Las reglas para crear un personaje y las reglas directamente relacionadas con cómo interactúa con el mundo.

Libro Dos: Rebelde

- **Capítulo Cuatro: Artes y Reinos.** El primer capítulo del Libro Dos expone la extraña magia feérica que usan los changelings, los cantrips, las peligrosas técnicas del Desatar y los dados de Pesadilla.
- **Capítulo Cinco: Reglas.** En este capítulo se explican las principales reglas del Sistema Narrativo: reservas de dados, dificultad, acciones extendidas, acciones múltiples y todos los sistemas básicos que necesitas conocer.
- **Capítulo Seis: Sistemas y Drama.** Las reglas más avanzadas se tratan en este capítulo, incluyendo las reglas de combate y las específicas de Changeling como la Banalidad y la Confusión.

Libro Tres: Gruñón

- **Capítulo Siete: El Ensueño.** Este capítulo trata todo lo relacionado con el Ensueño que no sean los propios changeling, desde Pasos a Feudos pasando por los distintos tipos de quimeras, por no mencionar el propio Ensueño como ambientación.
- **Capítulo Ocho: Narración.** Este capítulo proporciona todo lo que un Narrador necesita conocer para dirigir **Changeling: El Ensueño**, crear personajes del Narrador y ambientaciones atractivas y cómo dirigir una partida que gire en torno a la fantasía y la tragedia a un ritmo tan vertiginoso.
- **Capítulo Nueve: Pesadillas y Cosas Más Extrañas.** No todos los sueños son agradables. En este capítulo se incluyen los enemigos de los Kithain: monstruos, criaturas de pesadilla y los Dauntain, changelings rotos retorcidos hasta ser corruptos destructores.
- **Apéndice 1: Los Gallain.** No todos los changelings descienden del folclore europeo. Este capítulo trata de los Linajes y sociedades que descienden del Ensueño pero no encajan en esa estructura familiar.
- **Apéndice 2: Los Encantados.** Aquí encontrarás reglas para los compañeros mortales de los Kithain, los Kinain y los Encantados.

Lexicón

- Arcadia:** La patria de todas las hadas, perdida en alguna parte dentro del *Ensueño*.
- Artes:** Métodos de dar forma al *Glamour*, la primera mitad de la magia feérica.
- Aspecto Mortal:** La forma humana con la que los *changelings* se disfrazan. Hay tres Aspectos: *Infantil*, *Rebelde* y *Gruñón*.
- Banalidad:** Una fuerza entrópica que se opone al *Glamour*. Aunque útil para mantenerlos anclados en la realidad, los niveles altos son peligrosos para los changelings.
- Bautizo:** “El Nombramiento”, un ritual que concede a un *changeling* recién despertado su Nombre Verdadero, tras el cual es considerado miembro pleno de los *Kithain*.

cantrip: Un hechizo creado mediante *Glamour* al combinar un *Arte* y un *Reino*.

Casa: Familias a las que pertenecen la mayoría de *nobles*.

changeling: Un alma feérica puesta dentro de un cuerpo mortal para sobrevivir en el mundo mundano.

Confusión: Una forma de locura que provoca desconexión de la realidad mundana, causada por tocar con demasiada fuerza el *Ensueño*.

Cortes: Los dos mayores cuerpos políticos y de gobierno de los *Kithain*, *Luminosa* y *Oscuro*.

Crisálida: El momento en el que despierta un alma feérica, transformando a un mortal en un *changeling*.

cuadrilla: Un grupo de *changelings*, normalmente *plebeyos*.

Dauntain: *Changelings* con almas feéricas dañadas. Portan ancestrales Marcas que retuercen su naturaleza. Corruptores, torturadores y destructores del *Glamour* y el *Ensueño*.

Desatar: Un método poderoso, aunque peligroso, de realizar magia basada en un *Arte*.

Deshacer: El proceso de adquirir demasiada *Banalidad* y olvidar la propia naturaleza feérica.

Disparate: Una acción realizada para activar o facilitar el lanzamiento de un *cantrip*.

División, la: El tiempo en el que la humanidad comenzó a alejarse de sus sueños.

Encantados, los: Mortales imbuidos con *Glamour* para concederles habilidades especiales, la más importante de las cuales es percibir el *Ensueño*.

Ensueño, el: Un mundo creado por la imaginación y los sueños de la especie humana. Los *changelings* viajan a él en busca de aventuras y la materia onírica que puede usarse para crear *quimeras*.

Ensueño Lejano, el: Un término medio entre el *Ensueño Próximo* y el *Profundo*.

Ensueño Profundo, el: Las partes del *Ensueño* menos conectadas con la realidad mundana. Arcadia está ahí, en alguna parte.

Ensueño Próximo, el: La porción del *Ensueño* más cercana al *Mundo de Otoño*.

Epifanía: Cada uno de los cinco métodos para crear o absorber *Glamour* disponibles para los *Kithain*. Los cinco métodos de Epifanía son: Ensoñación, Éxtasis, Saqueo, Rapsodia y Deleite.

Evanescencia, la: Un evento ocurrido en torno al 11 de septiembre de 2001, que provocó una oleada de *Glamour* de pesadilla en el *Mundo de Otoño* y dio acceso a muchos *Thallain*.

Feudo: Un lugar imbuido con *Glamour* que suele usarse como punto de encuentro y hogar por *changelings*.

Gallain: Cualquier criatura no *Kithain* del *Ensueño*, incluyendo a los *Nunnehi* nativos americanos y a los *Inanimae* elementales.

Gente de Otoño: Mortales tan inherentemente banales que hunden a todos con ellos.

Glamour: La materia de los sueños, la inspiración y la creatividad pura. Los *changelings* usan el *Glamour* para obrar su magia y permanecer conectados con su herencia feérica.

Gruñón: Un *Aspecto* caracterizado por el deseo de construir y proteger.

hada: Una forma de vida nativa del *Ensueño*.

Hoguera: La parte de un *Feudo* donde se concentra y almacena el *Glamour*.

Infantil: Un *Aspecto* caracterizado por el deseo de descubrir y tener aventuras.

juramento: Un acuerdo jurado entre dos o más *changelings* y apoyado por el *Ensueño*.

Kinain: Hijos de *changelings* que poseen algo de la magia de sus padres.

Kithain: El término con el que se autodenominan los *changelings*.

Largo Invierno: Un tiempo profetizado en el que el *Glamour* será erradicado del mundo.

Linaje: Una raza concreta de *changelings*. Por ejemplo, Sidhe, Pooka, Sluagh, etc.

Mundo de Otoño, el: La realidad mundana tal y como la vive la gente corriente. El mundo de los coches, la televisión y los trabajos de nueve a cinco, a diferencia del *Ensueño*.

Nieblas: El efecto que nubla la mente de los mortales que son testigos del *Ensueño* y la magia que tiene asociada, haciendo que lo racionalicen y olviden.

noble: Un *changeling* con un título. Normalmente un Sidhe.

novel: Un *changeling* que acaba de experimentar su *Crisálida*.

Otoño: La era actual.

Pasos: Umbrales y caminos mágicos que conducen a otros *Feudos* y al *Ensueño*.

Pesadilla: Una *quimera* que se alimenta o es resultado del miedo o el dolor. Fuerza que desestabiliza la magia de los *changelings* y los empuja hacia la *Confusión*.

plebeyo: Cualquier *changeling* sin un título.

Pródigo: Una criatura sobrenatural no feérica, como un vampiro o un hombre lobo. Los *changelings* sostienen que son hijos largo tiempo perdidos del *Ensueño* que han olvidado su verdadero origen.

quimera: Material onírico. Pueden ser criaturas de sueños y pesadillas, objetos y rasgos naturales. Los bloques de construcción del *Ensueño*.

Rebelle: Un *Aspecto* caracterizado por el deseo de explorar y desafiar los límites.

Reino: *Aspecto* del mundo que el *Glamour* puede moldear, el objetivo de un *cantrip*.

Restitución, la: Las más altas leyes de los *Kithain*, un acuerdo jurado entre las *Cortes Luminosa* y *Oscuro*.

Resurgimiento, el: Un evento que comenzó el 20 de julio de 1969 que produjo un fogonazo de *Glamour* en el *Mundo de Otoño* y permitió que muchos Sidhe volvieran de *Arcadia*.

Ruptura, la: El tiempo en el que los últimos Sidhe partieron y se cerraron los últimos *Pasos* a *Arcadia*.

Semblante Feérico: La verdadera apariencia de un *changeling*, la forma en la que lo ven otras criaturas feéricas. Los mortales mundanos no suelen poder ver este semblante.

Tuatha de Danaan: Los misteriosos progenitores de las hadas.

velo: Ropa y objetos personales hechos de *quimera*; la mayoría de *changelings* forman un velo durante su *Crisálida*.



Material para inspirarse

Lo siguiente es una lista de material universalmente relacionado con **Changeling**. Más allá de esto, cualquier cosa desde una desgastada colección de cuentos de hadas hasta Cosmos (ambas versiones), pasando por un libro de geología pueden servir de inspiración para este juego, si algo hace que en ti prenda el asombro y la maravilla. Si es algo que te hace recordar lo que era ser joven. Sí, incluso eso. Si te inspira, es lo único que importa.

Para material que se adecue especialmente a los temas y la ambientación de **Changeling**, la literatura que podría ayudar incluye toda la obra de Neil Gaiman, especialmente *Stardust* y *Neverwhere*, la última porque presenta un Londres oculto donde las leyendas urbanas y los cuentos de hadas son reales, y el intento de un hombre corriente de encontrarle sentido al mundo al que se ha visto arrastrado. *Cuento de hadas* de Raymond Feist, *Jonathan Strange y el señor Norrell* de Susanna Clarke y *La cabina mágica* de Norton Juster tratan de la extrañeza feérica que invade la vida sencilla y banal. Para historias que involucren Kinain, o que se inclinen más por la fantasía urbana, la serie de *October Daye* de Seanan McGuire es indispensable.

Si prefieres las películas, *The Dark Crystal* [N.d.T.: *Cristal oscuro* en España y *El cristal encantado* en Hispanoamérica (dir. Jim Henson y Frank Oz, 1982), *Labyrinth* [*Dentro del laberinto* en España y *Laberinto* en Hispanoamérica] (dir. Jim Henson, 1986), *The Neverending Story* [*La historia interminable* en España y *La historia sin fin* en Hispanoamérica] (dir. Wolfgang Peterson, 1984), *The Secret of Roan Inish* [*El secreto de la isla de las focas* en España y *El secreto de Roan Inish* en Hispanoamérica] (dir. John Sayles, 1994), y *El Laberinto del Fauno* (dir. Guillermo del Toro, 2006) presentan niños con diversa implicación con el mundo que conocemos que emprenden aventuras fantásticas. Cualquier cosa dirigida por Hayao Miyazaki es válida, en especial *La princesa Mononoke* (1997), que trata sobre el choque entre espíritus que intentan aferrarse a los últimos pedazos de magia de un mundo que se moderniza rápidamente.

Las series de televisión que examinan el concepto de cuentos de hadas coexistiendo con humanos también son especialmente comunes. Los más destacados son *Grimm*, *Érase una vez* y *Lost Girl* [*La reina de las sombras* en España]. Para una perspectiva menos literal de los temas de **Changeling**, la serie japonesa *Hikonin Sentai Akibaranger* trata de parias sociales que convierten sus sueños y obsesiones en poder. Los Akibaranger combaten a enemigos para defender Akihabara, el distrito electrónico de Tokio y una meca del *fandom*, de las fuerzas que lo reemplazarían por algo más vulgar y “aceptable”.

Por último, los videojuegos que atrapan el contraste de la fantasía chocando con la “realidad” incluyen *Final Fantasy Tactics Advance* y *The Longest Journey*. Aunque no encajen necesariamente en el concepto de **Changeling**, juegos como *Ico*, *Shadow of the Colossus* y *NiGHTS Into Dreams* son una excelente inspiración para los aspectos visuales y sensoriales de las partes más extrañas del Ensueño.