

LIBRO de Los FEUDOS

UN SUPLEMENTO PARA



LIBRO de Los FEUDOS

UN SUPLEMENTO PARA





CRÉDITOS

Autores: Charlie Cantrell, Steffie de Vaan.

Desarrolladora: Maggie Carroll.

Editora: Dixie Cochran.

Ilustraciones: Drew Tucker, Jeff Laubenstein, Pat McEvoy, Mark Jackson y Dave Fooden.

Director artístico: Mike Chaney.

Director creativo: Richard Thomas.

Maqueta: Mark Kelly.

Basado en **Changeling: El Ensueño 20º Aniversario**, escrito por: Christine Beard, Charlie Cantrell, Maggie Carroll, Jackie Cassada, Matthew Dawkins, Shoshana Kessock, Ian Lemke, Jonathan McFarland, Matthew McFarland, Morgan A. McLaughlin McFarland, Krister M. Michl, Nicky Rea, Holden Shearer, John Snead, Vera Vartanian, Amy Veeres y Peter Woodworth.

Edición en español

Coordinador de la línea y traductor: Héctor Gómez Herrero.

Correctora: Edén Claudio Ruiz.

Maquetador: Marcos Manuel "EnOcH" Peral Villaverde.

Coordinador editorial: Sergio M. Vergara.

Depósito legal: M-40720-2019

DEDICATORIA

Este libro está dedicado a:

- ⌚ Rick Carroll, quien me ha apoyado desde prácticamente siempre.
- ⌚ Matt McFarland, quien creyó en mí cuando incluso yo tenía dudas.
- ⌚ Mel Uran, quien nunca ha dejado de inspirarme, incluso antes de que la conociese.
- ⌚ Liana Lavoie, quien hizo todo mucho más brillante y glamuroso. Si existe el Ensueño, sé que es donde estás, porque es adonde siempre has pertenecido.



Changeling: El Ensueño © 2019 White Wolf Entertainment AB y Paradox Interactive AB. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal.

White Wolf, Mundo de Tinieblas y Changeling: El Ensueño son marcas comerciales registradas de White Wolf Entertainment AB y Paradox Interactive AB.

Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de White Wolf Entertainment AB y Paradox Interactive AB.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

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

Visita Onyx Path online en <http://www.theonyxpath.com>.

Visita Biblioteca Oscura online en <http://www.bibliotecaoscura.com>.

Visita Nosolorol online en <http://www.nosolorol.com>.

LIBRO de Los Feudos

Introducción				
¿Qué es este libro?	7	Jerarquía	24	Incorporar el Feudo
Lexicón	7	Rasgos adquiribles con puntos	26	Aprovechar el Feudo
	8	Hoguera	26	Narrar el Feudo
		Tamaño	26	
		Santuario	27	Capítulo Cuatro:
		Recursos	27	Sueños Vivientes
		Accesos	27	41
		Poderes	27	Bodega de Cerveza Trébol
Capítulo Uno:		Peculiaridades	28	Choza con Patas de Pollo
Un Breve Estudio		Pagar por todo	28	El Corazón Geomántico
de los Feudos	11		28	Pozo de Ayo
Feudos a lo largo de la historia	11			Puente del Barranco
Edad Mítica	11			del Río Nuevo
La División	12			44
La Ruptura y el Interregno	13			Taller de Fu Meili
El Resurgimiento y la Evanescencia	13			45
Feudos y el Ensueño	13	Capítulo Tres:		Utjawi
El Sueño	13	Mantenimiento		46
Ecosistemas químéricos	14	de los Feudos		
Feudos y changelings	14	31		
Propietarios	14	Poseer el Feudo	31	Apéndice:
Forma y función	14	Ratificación	31	El Orden Natural
		Derechos y responsabilidades	32	
		Repercusiones	34	- Claros
		Mantener el Feudo	36	49
		Abandono	36	Lo que los sueños
		Infestación	36	pueden formar
Capítulo Dos:		Expolio	36	49
Construir un Misterio	19	Invasión de Banalidad	37	Arquetipos
Diseñar un Feudo	19	Partida de un propietario	37	50
Lluvia de ideas	20	Destruir el Feudo	37	Trasfondos
Adquisición	20	Desmantelamiento	38	50
Arquetipo	20	Muerte del Sueño	38	Poderes
Aspecto	24	Efectos en el propietario	39	51
Apariencia	24			Claros de ejemplo
				51
				Cueva Maravilla
				51
				Jardines de Bolsillo del MIT
				53
				Uluru, la Piedra que Sueña
				53
				Yermo Niflhel
				54

Luces Oscuras

Mercy observó al dragón azur enroscarse hacia el interior de la pared. El enlucido se caía a trozos allí por donde la criatura lo había atravesado. Podía sentir el Glamour de la bestia llamándola desde el Ensueño.

Su ensoñación se interrumpió cuando Lance la llamó desde la oficina tras el escenario:

—¡Mercy, reunión de grupo!

La Eshu suspiró, dejó el cepillo y echó un último vistazo al mural: era perfecto.

Encontró a su cuadrilla esperándola. En su defensa, parecía que Laisha y Delila habían estado ahí besuqueándose. Pero eso no contaba como llegar a tiempo.

—¿Más facturas? —preguntó a Lance, esperando que fuese un problema menor. Deseaba regresar a su dragón.

El Sidhe sacudió la cabeza mientras abría una carpeta de manila. Cayne puso los ojos en blanco: parecía oponerse a la preparación por principio.

—Me las estoy apañando con las facturas. He encontrado un patrón perturbador.

Lance continuó mientras extendía recortes de periódico:

—Toda esta gente visitó Mirror Lights. —Los titulares trataban de víctimas de acoso y mortales atacándose. Uno de ellos era el informe de un suicidio sospechoso—. No sé qué les está causando esta locura, pero tenemos que dar con ello. Podríamos perder Mirror Lights. Lady Azriel ya está pinchando al Barón acerca de nuestra falta de experiencia.

—Quizás alguien se coló —sugirió Laisha— para corromper Mirror Lights de alguna forma.

Lance sacudió la cabeza.

—Los gólems químéricos habrían detenido a cualquier intruso.

—Ya estaba aquí —dijo Cayne, y Mercy se sentó con un incipiente desasosiego royéndole las entrañas. El Redcap siguió—: Tengo pesadillas sobre...

—Una oscuridad en el sótano —terminó Laisha.

La ansiedad creció en la boca del estómago de Mercy y subió ardiente hasta apretarle la garganta. Miró hacia la puerta de la oficina, de vuelta a su magnífico dragón, sus escamas brillando con todo el amor y la esperanza que Mercy había puesto en él. Su visión se estrechó y ahora vio los detalles subconscientes que había añadido: gruesas hebras de oscuridad en los límites del mural que lo invadián para devorar el dragón. Miró a Lance esperando que desestimase su teoría, pero al ver el pánico que asomaba a su cara supo que no podría. Ya estaba allí. Invisible, extendiéndose lentamente como un veneno.

Mirror Lights había sido sitiado desde dentro.

—No. —Se levantó—. Ésta es nuestra casa. Nuestro hogar. Sea lo que sea que hay ahí abajo, no puede ganar.

Cayne resopló.

—Ya ha traspasado nuestras defensas. Mirror Lights no pudo detenerlo, no nos avisó. Sea lo que sea que hay ahí abajo... es tan dueño de este Feudo como nosotros.

Mercy miró a Cayne, aún sentado en el desvaído sofá azul. Él era su luchador. ¿Cómo podían esperar ganar sin él? Todo empezó a darle vueltas. Iba a caerse, a vomitar o...

—Que te den, Cayne —soltó Laisha, levantándose para colocarse al lado de Mercy—. ¡Se supone que tú eres un feroz bulldog! ¡Vamos a bajar ahí y a apalear a esa cosa!

Lance se levantó. El cauto Lance, siempre sobre seguro y explorando todas las perspectivas. El noble Lance, cuyo voto había hecho desempatar tantas veces las decisiones de la cuadrilla.

—Trae tu bate de béisbol —le dijo firmemente a Cayne—. Vamos a cazar pesadillas. Mirror Lights siempre nos ha cubierto las espaldas. Hoy nosotros le cubriremos a él.



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 éos 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.

- ⌚ **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.
- ⌚ **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.





CAPÍTULO UNO: UN BREVE ESTUDIO DE LOS FEUDOS

«Ésta es una atracción de carretera –dijo Wednesday–. Una de las mejores. Lo que significa que es un lugar de poder.»

– Neil Gaiman, American Gods

Los Feudos varían enormemente de uno a otro. A diferencia de los Kithain que los mantienen, la única cosa común a todos los Feudos es su singularidad. Desde su apariencia a la sensación que producen, pasando por su localización y su uso, no hay dos Feudos exactamente iguales. Aun así, quienes pasan su vida estudiando los Feudos encuentran ciertas generalidades. Los Feudos son moldeados por la época que ocupan y los changelings que los habitan y, a su vez, dan forma al Ensueño circundante. Analizando su historia, su impacto en el Ensueño y a quienes los llaman hogar, un estudioso del saber feérico puede comenzar a comprender los temas que comparten los Feudos.

Feudos a lo largo de la historia

Los Kithain perciben cómo el tejido de la realidad cambia conforme una era da paso a la siguiente. La Edad Mítica fue un tiempo de unidad en el que la Tierra y el Ensueño coexistían en armonía, cada uno volcándose

y edificándose sobre el otro. La División fue testigo de una falta de magia y Glamour en el mundo conforme crecía la distancia entre la Tierra y el Ensueño. La Ruptura cercenó los vínculos entre mundos, haciendo que el Ensueño fuera inaccesible y el Glamour escaso. El Resurgimiento devolvió el Glamour a la Tierra y reabrió antiguos pasajes al Ensueño. La Evanescencia corrompió los sueños de los Kithain con las pesadillas de los Fomorianos. Con cada cambio fundamental en el Ensueño, la naturaleza de los Feudos cambió.

Edad Mítica

Los Feudos de la Edad Mítica no eran la fuente de Glamour que son hoy. Los mundos se superponían, sus fronteras eran nebulosas allá donde quisiera existían. El Glamour lo empapaba todo, haciendo de la Tierra un único Feudo tal y como lo entienden los changelings modernos. En lugar de un refugio frente al frío mundo banal, las Hadas de aquellos tiempos consideraban que sus hogares, sitios ceremoniales y cualquier otra tierra que reclamasen como suya era un Feudo.

la Corte de Todos los Reyes

La Corte de Todos los Reyes es el Feudo más famoso que data de la Edad Mítica. También conocido como la Isla de los Sueños, era la sede del poder de los Altos Reyes de la Antigüedad, donde las Hadas llevaban a cabo sus ritos sagrados y pasaban el poder de la Corte Luminosa a la Oscura conforme avanzaba el ciclo anual de las estaciones. En el centro de la isla se alzaba la Puerta de Plata, un portal al corazón de Tir-na-N'og, ahora conocido como Arcadia. La Isla de los Sueños desapareció en la Ruptura, presumiblemente engullida de golpe por el océano.

Hoy en día, los eruditos feéricos creen que la Isla de los Sueños existió en alguna parte en la costa de Irlanda, e historiadores y cazatesoros por igual buscan el lugar de descanso final del Feudo. La Corte de Todos los Reyes contenía la única copia completa conocida del Codex Compendia, así como Tesoros de poder imaginable para los Kithain. Por supuesto, si el Feudo permanece intacto, no cabe duda de que estará protegido por defensas que ya no reconocerán a los Kithain como sus ancestrales dueños.

la División

Durante la División, se desarrollaron distintas fronteras entre la Tierra y el Ensueño. Los Feudos se convirtieron en reinos terrenales de las hadas, semejantes a lo que actualmente se entiende por reinos oníricos. Los Feudos de esta era no estaban constreñidos por la simple geografía; en su lugar, los vinculaban conceptos e ideas derivados de títulos descriptivos, como "Oscuro Corazón del Bosque" o "Bajopuente". No se necesitaba magia para entrar en ellos. Eran parte del paisaje, aunque perpendiculares al mundo de los humanos. Al girar a la izquierda en una señal que indica a la derecha, tomar la tercera bifurcación en un camino o entrar en un árbol hueco, el viajero podía encontrarse de pronto en un Feudo feérico.

Bajopuente

Controladas por la Corte Oscura, las entradas de Bajopuente se encontraban en cada espacio bajo un puente donde nunca tocaban directamente los rayos del sol. Un reino de noche eterna y cielos sin estrellas donde sólo las tenues y titilantes antorchas y hogueras de los habitantes de Bajopuente proporcionaban iluminación. En este reino estaban representados todos los puentes terrenales, conectados entre sí. Un viajero sólo necesitaba pasar bajo un puente en Bajopuente para salir en su contrapartida en la Tierra. Este rápido método de viaje no estaba exento de riesgos: aquí los Redcaps, Sluagh, grandes bestias y otras criaturas caídas y ahora perdidas en las nieblas del tiempo acechaban a los estúpidos e incautos por deporte y Glamour.

Aunque ciertos puentes legendarios también podrían ser Feudos hoy en día, el reino interconectado de Bajopuente se fracturó en incontables fragmentos durante la Ruptura. Ocasionalmente, un Paso aún puede conectar algunos puentes con otros, pero esos caminos están siempre plagados de peligros, ya sea de los Perdidos que fútilmente buscaban refugio y quedaron encerrados o de viajeros atrapados en el momento en que Bajopuente se quebró, Marcando su alma como Dauntain.





El Codex Compendia

El Codex Compendia es una colección de cuatro libros que registran la historia de las hadas. Se sabe que existen copias fragmentarias, pero la mayor parte del Codex se ha perdido desde la Ruptura. Los eruditos Kithain creen que recuperar toda la colección podría ofrecer la solución a la amenaza del Invierno Sin Fin.

El Compendio Negro cuenta la creación del mundo, el gobierno de los Fomorianos y su deposición a manos de los Tuatha de Danaan.

El Compendio Blanco registra el gobierno de los Kithain, sus juramentos a la Tierra y el Ensueño y los rituales ancestrales necesarios para mantenerlos.

El Compendio Rojo documenta la Guerra de las Cortes, el ascenso de la Banalidad y las acciones de las hadas que llevaron a la Ruptura.

El Compendio Verde cuenta la historia que nunca fue pero podría llegar a ser.

la Ruptura y el Interregno

La Ruptura destruyó los mayores lugares de poder feérico. Las ciudadelas se derrumbaron, los sitios sagrados desaparecieron y los depósitos de creación chisporrotearon y murieron. Con la magia del mundo desaparecida, el Glamour se volvió más escaso y difícil de cultivar. Los Feudos que sobrevivieron durante el Interregno eran pequeños y precarios refugios frente a la Banalidad, el equivalente a destaladas chabolas en una tormenta. Aun así, fueron suficiente y, más importante, mantuvieron vivos a los changelings hasta el Resurgimiento.

CENTRO INDIO AMERICANO

Desde los años cuarenta hasta los sesenta, el gobierno de Estados Unidos trató de eliminar la soberanía tribal y la cultura de los nativos americanos mediante la adopción de la genocida política de asimilación india. La reubicación forzosa, junto con la desaparición de oportunidades económicas, empujó a los nativos americanos a desplazarse en masa a las zonas urbanas. Frente a la disminución de sus fuentes de Medicina, los Nunnehi que se asentaron en Chicago ayudaron a los miembros de sus tribus natales en la ciudad a construir el Centro Indio Americano.

Hoy en día, el Centro Indio Americano es un Feudo fuerte y próspero gracias a los incansables esfuerzos de sus fundadores y las generaciones que los han seguido. El Centro continúa con su misión de preservar y restaurar la historia, lengua, costumbres y orgullo tribales a pesar de las fuerzas que buscan borrar la identidad nativa americana.

Mediante la preservación de su cultura nativa y sus ritos ancestrales, los Nunnehi obtienen santuario y Medicina. Sin embargo,

tras la Evanescencia, forjaron una alianza con los Kithain locales de Chicago. Los Nunnehi han jurado prestar ayuda contra los Thallain a cambio de la ayuda de los Kithain para promocionar las artes y la cultura de los nativos americanos.

El Resurgimiento y la Evanescencia

El Resurgimiento no sólo trajo a los Sidhe de vuelta a la Tierra, también restauró el Glamour. Ancestrales lugares sagrados que se creían perdidos para siempre desde hacía mucho tiempo despertaron al brillar de nuevo las cenizas de sus extintas Hogueras. Aunque ambos mundos no estaban más cerca que antes, los Kithain por fin encontraron la oportunidad de reconstruir su sociedad. Puede que los reinos de bolsillo de la División que se extendían por el mundo no llegaran a restaurarse, pero sus fragmentos esperaban ser redescubiertos y remoldeados en nuevos Feudos. A pesar de las grandes tensiones políticas, el final del siglo xx parecía ser el albor de una nueva edad dorada para los Kithain. Entonces ocurrió la Evanescencia.

Un destello del Sueño Fomoriano sacudió la Tierra por un instante. Muchos Feudos se vieron dañados por el embate del Glamour Tenebroso. Los más pequeños y precarios se consumieron como leña y sus sueños fundacionales se extinguieron o se corrompieron hasta convertirse en horrores que repelieron a los Kithain. Los restos de Feudos ancestrales aún están ahí y aguardan a ser redescubiertos. Aun así, criaturas caídas que tiempo atrás se creían desterradas para siempre acechan ahora en las ruinas mientras las pesadillas se apresuran a reclamarlos antes que los Kithain.

Feudos y el Ensueño

Los Feudos no son sólo sitios donde el Glamour brota en la Tierra. También son vitales para la existencia del Ensueño. Son áreas donde las Nieblas entre la Tierra y el Ensueño son lo bastante finas como para que ambos se entremezclen. La Tierra se impregna de motas de ilusión, reforzando el sueño local, y el Ensueño recibe el inconsciente colectivo de la humanidad, que lo nutre y lo moldea. Esta transferencia puede verse en la Hoguera del Feudo, también conocida como Ignis Vesta: el fuego puro. Las llamas de una Hoguera queman lo mundano, lo trivial, lo monótono, purificando los pensamientos subconscientes de la humanidad hasta dar lugar a las ideas y emociones puras que dan vida al Ensueño.

El Sueño

Al derramarse el Ensueño sobre lo mundano, las Hogueras cristalizan las emociones e historias de las áreas que las rodean. La mayoría de changelings usan estos cristales como el fundamento de sus Feudos, denominándolo el "sueño" del Feudo. El sueño de un Feudo influye en gran medida en su carácter y en el área circundante: los humanos cambian subconscientemente su actitud para alinearse con el Feudo, los edificios y el entorno inmediato mutan para reflejar el Ensueño y las quimeras con afinidad por el sueño del Feudo se ven atraídas por el Glamour resonante.



El único requisito para el sueño de un Feudo es que ya haya una historia o emoción potentes asociadas con el lugar. No importa qué clase de leyenda sea siempre que resuene y tenga peso en las mentes de la población local, que sea lo bastante fuerte para alimentar al Feudo. Un Feudo que, por ejemplo, recurre al sueño de Whitechapel tendrá unos cimientos fuertes que le permitirán convertirse en un lugar poderoso, pero será tenebroso y aterrador y estará lleno de incontables sombras, Nocnitas sedientas de sangre y asesinatos inexplicables. Sin la voluntad para doblegar el sueño, el potencial propietario del Feudo haría mejor en dejar el lugar a gente como los Thallain.

Ecosistemas quiméricos

El sueño del Feudo da color al carácter del mundo mundano que lo rodea y el Glamour que provee la Tierra influye profundamente en el paisaje onírico más allá de las Nieblas. Donde el Feudo intersecta con el Ensueño aparecen hitos sobre los que los lugareños suele pensar. De igual forma, la flora y la fauna del Ensueño próximas al Feudo reflejan la naturaleza predominante de la gente. Por ejemplo, en el Ensueño próximo al Toril (un Feudo asentado en el corazón de Wall Street) acechan criaturas que se atiboran de cualquier recurso disponible y se deleitan en el exceso. A su alrededor florecen hermosas flores que radian un aroma embriagador, pero todas están ávidas por devorar cualquier cosa que se les acerque demasiado.

El lugar donde un Feudo se ancla en el Ensueño puede tener sólo una tenue conexión con su localización en el mundo físico. Dos Feudos separados por océanos en la Tierra pueden estar a sólo un día de camino en el Ensueño. Dos Feudos de la misma ciudad pueden estar separados por reinos enteros del Ensueño. Más allá de las Nieblas, los Feudos se fijan a reinos bañados con el Glamour predominante que cada Feudo canaliza al Ensueño. Por otro lado, hay quienes argumentan lo contrario: los Feudos similares crean los reinos. Sea lo que sea correcto, el resultado es el mismo: si un changeling desea viajar de un Feudo a otro a través del Ensueño, el viaje es más corto entre dos Feudos con aspecto similar. En el Ensueño, un Feudo en el parque nacional Badlands está más cerca de uno en los Putangirua Pinnacles de Nueva Zelanda que de cualquier Feudo urbano de Sioux Falls (Dakota del Sur).

Feudos y changelings

Los Feudos son la piedra angular de la sociedad changeling. Todos los changelings, independientemente de su Linaje, Corte o estatus, dependen de ellos. Para ellos, los Feudos son mucho más que convenientes fuentes de Glamour. Proporcionan refugio frente a la Banalidad y sirven como lugares de encuentro lejos de ojos mortales curiosos. También sirven a funciones vitales determinadas por su aspecto: Academia, Aldea, Baluarte, Colonia, Hogar, Mercado, Repositorio, Señorío o Taller. Sea cual sea el propósito al que sirve el Feudo, nunca es trivial ni fácil de lograr en espacios mundanos.

PROPIETARIOS

El dueño de un Feudo se conoce como *proprietario* si es un plebeyo y como *noble hacendado* si ostenta un título. Aunque estos dos nombres tienen un significado distinto, suele usarse informalmente el término genérico “*proprietario del Feudo*”. Los propietarios y sus contrapartidas nobles hacendados ocupan un estatus único en la jerarquía changeling. Dado que los Feudos ocupan el centro de la vida social changeling, sus propietarios, les guste o no, tienden a estar en gran medida en la misma posición. Las hadas nobles que controlan un Feudo suelen infundir un mayor respeto entre los Kithain locales que los miembros sin tierras de la Hueste Resplandeciente con títulos mayores. Los propietarios plebeyos suelen ser cruciales a la hora de resolver disputas menores y, por lo general, se les trata como líderes *de facto* de sus comunidades.

Debido a sus mayores responsabilidades, a su servicio al Ensueño y a su estatus como líderes de sus comunidades, los propietarios de Feudos tienen más voz en la política Kithain que la mayoría de sus hermanos. Cada propietario de Feudo de Concordia tiene garantizado un asiento en la Cámara de los Plebeyos, el cual puede ocupar él mismo o un representante durante las sesiones parlamentarias, junto con el derecho a votar en los asuntos presentados a la Cámara.

Forma y función

Hay feudos de toda clase y tamaño, pero la forma suele seguir a la función. Pueden ser lugares abiertos a cualquier changeling o pueden ser zonas privadas. La Cervecería Signal, un Feudo propiedad de un Sátiro llamado Ozzy, es famosa por sus cervezas quiméricas y su colección de desnudos sobre terciopelo. Lady Ione es la dueña de una imprenta artesanal llamada La Página Arrugada, en cuya trastienda hay una inmensa biblioteca químérica abierta a todas las hadas locales. MacAlistair, un Nocker con interés por la informática, convirtió un refugio antibombas de la Guerra Fría en un pequeño Feudo sin nombre donde ha construido una vanguardista máquina analítica para explorar los reinos digitales del Ensueño. Aunque los Feudos sirven al mismo propósito básico para nobles y plebeyos, la manera en que se manifiestan varía de forma significativa.

Los tipos de Feudos más comunes usados por todos los changelings son Hogares, Señoríos y Mercados. Los Hogares y los Señoríos son centros sociales donde los lugareños se reúnen y celebran su naturaleza feérica. El mentidero del pueblo podría ser un Hogar, mientras que la corte del Duque donde los Kithain politiquean y compiten por el poder podría ser un Señorío. El barrio artístico de la ciudad, donde los changelings muestran las nuevas obras de sus Soñadores, podría ser cualquiera de ambos tipos dependiendo de si está controlado por plebeyos o nobles. Un Mercado, por otra parte, es donde los changelings comercian unos con otros. Hay dos variedades de Mercados: Mercados Feéricos, regulados legalmente por la nobleza, y Mercados Goblin, que lidian con el contrabando y operan fuera de la vista de las autoridades. Pueden encontrarse toda clase de maravillas en un Mercado changeling: materiales



El Parlamento de los Sueños

El Alto Rey David estableció el Parlamento de los Sueños como un cuerpo consultivo que diese voz en el gobierno a los plebeyos y creó un foro en el que plebeyos y nobles pudieran encontrar soluciones a sus agravios. El Parlamento se divide en dos cuerpos: la Cámara de los Plebeyos y la Cámara de los Nobles. La Cámara de los Nobles se divide en catorce delegaciones, una por cada Casa Noble. Los nobles hacendados pueden votar dentro de su delegación y cada delegación aporta un solo voto. Los Altos Señores de la diversas Casas son los portavoces oficiales de sus delegaciones, pero suelen designar a alguien de su delegación para que hable por ellos.

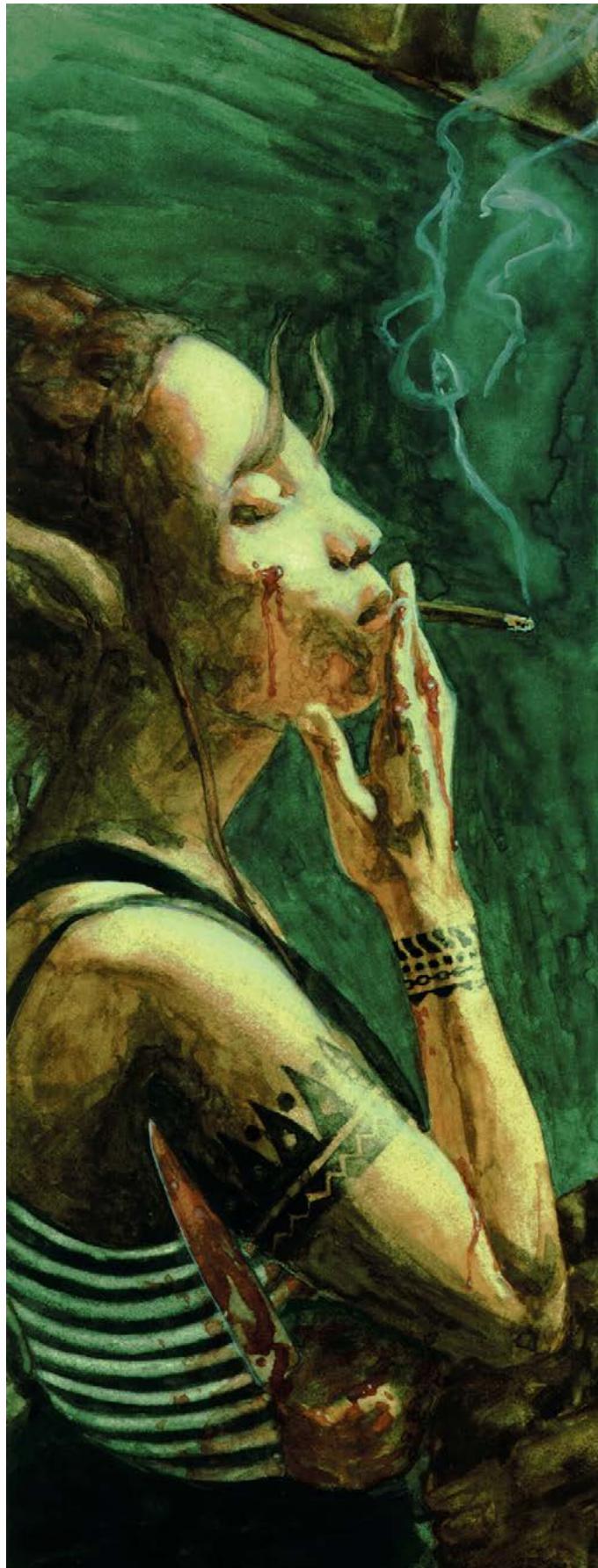
El Parlamento de los Sueños es un organismo enorme y escandaloso lleno de voces discordantes de hadas de todo tipo. Lograr que ambas Cámaras aprueben algo es un proceso largo y tortuoso. Aun así, cualquier propuesta que sobreviva a una votación en el Parlamento es respesada por la gran mayoría de Kithain de Concordia. Se confía tanto en este proceso que casi todos sus reinos y ducados han adoptado sus propios parlamentos. Incluso varios reinos fuera de Concordia lo han hecho. Antes de la desaparición del Alto Rey David, el Parlamento de los Sueños era principalmente un cuerpo ceremonial, que sólo aprobaba resoluciones pero no tenía permiso para hacer ninguna legislación significativa. Desde el retorno de David y su subsiguiente reclusión, el Parlamento ha tomado un papel más proactivo a la hora de establecer políticas en Concordia con escaso aporte del Alto Rey.



exóticos de las profundidades del Ensueño, baratijas o tesoros quiméricos de gran poder, recuerdos, sueños embotellados, profecías reales o inventadas... Incluso se sabe que aparecen almas de cuando en cuando. En los Mercados correctos, un changeling puede comprar cualquier cosa si está dispuesto a pagar el precio.

Nobleza

Los Feudos nobles tienden a ser elegantes. Su diseño proporciona un aire de importancia. Los nobles tradicionalistas prefieren los diseños clásicos, como grandes castillos, mientras que aquéllos con tendencias más modernistas pueden arreglar sus Feudos como salas de juntas de ejecutivos. El Ensueño se asegura de que hasta los Feudos de los plebeyos ennoblecidos posean un aire de autoridad, ya sea la casa en el árbol desde la que un Pooka vigila su bosque o la biblioteca cuidadosamente conservada de un Korred en una prestigiosa universidad. Los Sidhe son criaturas fundamentalmente políticas, así que sus Feudos suelen ser lugares de poder o sitios rituales que evocan sobrecoimiento. Por lo general, también suelen abrirse al público para socializar y para albergar la corte.





⑤ Sir Chip Fizzlewig, un Boggan de la Casa Fiona, supervisa la cafetería La Caja de Juguetes en San Francisco para el regocijo del Duque Aeon. Tiempo atrás fue el principal centro social Kithain de la ciudad, pero la subida de los alquileres ha obligado a la mayoría de changelings a marcharse. Ahora, Chip no está seguro de que pueda mantener La Caja de Juguetes a flote mucho más tiempo.

⑥ El Duque Greathorn alberga su corte en el gran salón de baile en la última planta de un rascacielos que sirve como oficina general del Grupo Financiero Greathorn. Aunque a sus reuniones mensuales de accionistas sólo puede accederse con invitación, todos los que son alguien en el ducado encuentran una forma de asistir para intercambiar favores y negociar alianzas.

⑦ El Corazón Geomántico, localizado en el centro de la Barre des Écrins en los Alpes franceses, sirve como santuario para la sociedad secreta de hechiceros conocidos como el Círculo de Cristal. Este baluarte, protegido por un laberíntico sistema de guardas, es donde realizan sus más importantes rituales y salvaguardan sus más peligrosos secretos.

Plebeyos

Aunque no cabe duda de que los Feudos plebeyos pueden ser opulentos, tienden a ser más pragmáticos y sencillos. Ya sea de forma consciente o no, las penalidades del Interregno e incontables vidas apenas subsistiendo (esforzándose por conseguir cualquier voluta de Glamour que pudieran racionar) dejaron cicatrices en las psiques de los plebeyos, lo cual tuvo como resultado una profunda paranoia respecto a la fragilidad y brevedad del Glamour. Consecuentemente, suelen usar su propio Glamour para construir los componentes centrales de sus Feudos, absteniéndose de los adornos que los Sidhe aprecian. Comparados con los Feudos palaciales de la nobleza, los Feudos plebeyos suelen ser lugares íntimos usados como hogares y retiros apartados de la rutina.

⑧ The Raven es un club nocturno en la zona de marcha de Knoxville que recientemente han adquirido Caitlin, Satiresa líder de Nuada (la banda musical de la casa), y su esposa, una Sidhe de Otoño de la Casa Scathach llamada Crystal. Las dos, junto con su cuadrilla, usan el club para encontrar nuevos talentos musicales y tratar de que el Glamour de la ciudad crezca a pesar de la falta de ayuda noble tras la Evanescencia.

⑨ El taller de Mike es un Feudo rural propiedad de un Nocker de tal nombre. Para la mayoría de gente es un taller de reparaciones por colisiones estándar que gana la mayor parte de su dinero reclamando a seguros. Sin embargo, en la parte trasera están los garajes especiales que albergan la Hoguera. Allí Mike restaura con cariño a su vieja gloria deportivos antiguos, avivando los sueños de sus dueños.

⑩ La Bodega de Cerveza Trébol es un viejo Feudo bajo el pub Trébol en el casco antiguo del Ducado de Plata Lunar. Su fundador murió en circunstancias misteriosas poco después

del Resurgimiento. Desde entonces, Trébol ha cambiado de manos numerosas veces. El propietario actual es el Sátiro Arkus Oreias. A lo largo de todos los cambios de administración, una regla ha permanecido constante: todos los que entran deben dejar su título en la puerta.

Sueños más extraños

Las formas en que los Gallain se aproximan a los Feudos son tan diversas como ellos mismos. Los esquivos Inanimae son sin duda los más compatibles con la idea que los Kithain tienen de los Feudos y son capaces de usarlos de la misma forma que ellos. Pueden obtener Glamour de las Hogueras y disfrutar de la protección que ofrecen frente a la Banalidad. Un número significativo de ellos obtiene un gran placer socializando con sus parientes Kithain lejos de la marchitante mirada de los mortales. Aun así, los Inanimae rara vez poseen Feudos propios. Sus Anclas les proporcionan los mismos beneficios y requieren la misma atención y mantenimiento, si no más. La mayoría de Inanimae se planta ante la idea de intentar gestionar ambos.

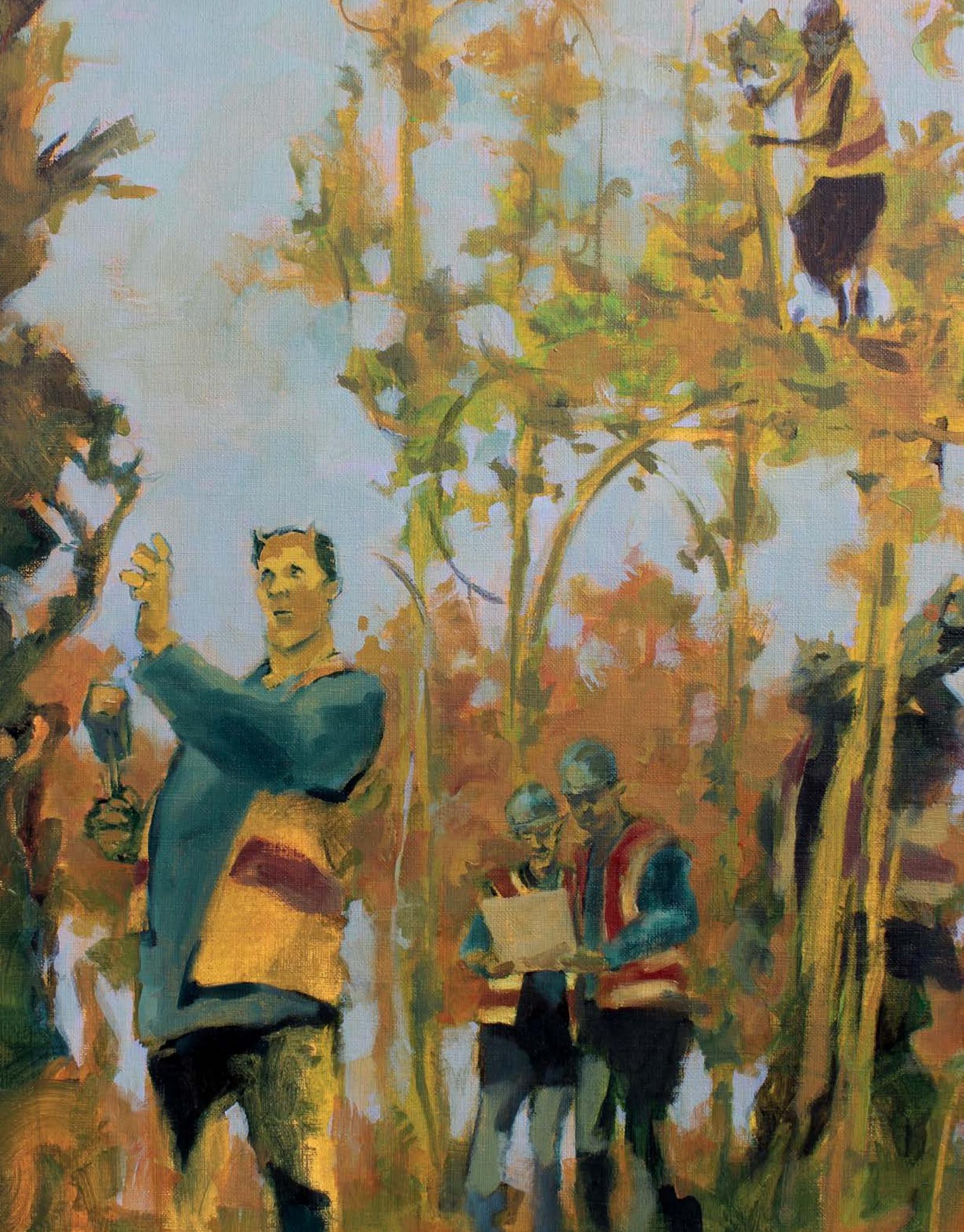
Los Nunnehi y los Menehune encuentran los Feudos Kithain una afronta contra su propia existencia. Desde la destrucción de las Tierras de Caza Superiores en el Ensueño, son incapaces de cosechar el Glamour producido por los Feudos de estilo occidental. En su lugar, necesitan Manantiales inmaculados de Glamour natural. Cada Claro que los Kithain convierten en un Feudo significa una fuente menos de vivificante Medicina. Por ello, los Nunnehi y los Menehune desconfían en gran medida

de los Kithain y luchan con uñas y dientes para proteger sus menguantes lugares de poder.

Los Hsien son los más extraños de los Gallain, hasta el punto de que a algunos Kithain les cuesta creer que sean siquiera criaturas del Sueño. Los Hsien no se preocupan por la Banalidad ni subsisten de Glamour, por lo que no tienen interés en los Feudos Kithain. Sin ayuda, les cuesta hasta reconocer que los Feudos existen. En su lugar, tienen sus propios sitios reverenciados a los que llaman Nidos de Dragón. Desde estos lugares, son capaces de cosechar Yugen, una forma de energía espiritual mucho más emparentada con la Medicina Nunnehi y Menehune que con el Glamour de los Kithain. A diferencia de los lugares sagrados de Nunnehi y Menehune, los Nidos de Dragón no tienen un aspecto quimérico y no tocan el Ensueño.

El uso que los Thallain hacen de los Feudos es insidioso. Son capaces de usar cualquier Feudo exactamente con la misma habilidad que los Kithain, pero, aun así, el Glamour del Sueño Tuathano les resulta insípido e insatisfactorio. Lanzan campañas coordinadas para robar los Feudos de los Kithain por la fuerza o mediante engaños. Una vez han capturado un Feudo, el nuevo propietario Thallain hará todo lo que esté en su poder para pervertir el sueño original del Feudo hasta convertirlo en una pesadilla primordial. Las llamas de la Hoguera pasan de un cálido brillo a una molesta luz enfermiza. Todas las emociones que canaliza el Feudo hacia el Ensueño son para apoyar los reinos de Pesadilla. Cualquier Kithain tan estúpido como para ganar Glamour de un Feudo Thallain pronto se verá adicto a los horrores del Sueño Fomoriano.





CAPÍTULO DOS: CONSTRUIR UN MISTERIO

«Enviádmelos, a los desamparados, a los por la tempestad arrojados,
yo alzo mi lámpara junto al paso dorado!»

— Emma Lazarus, *El nuevo coloso*

Los changelings comparten una carga que nadie más entiende: no pertenecen totalmente ni al Ensueño ni al mundo material. Sólo en un Feudo pueden estar entre los suyos. Los Feudos son el alma de la sociedad changeling, el cálido espíritu que mantiene unidos sus pedazos. Los Feudos pequeños ofrecen un momento de refugio a los changelings precavidos, un lugar donde recuperar fuerzas antes de volver a un mundo que no es del todo el suyo. Los Feudos mayores ofrecen un propósito superior, ya que nobles y plebeyos, Luminosos y Oscuros por igual se reúnen en estos refugios seguros, a menudo en tregua, para compartir sus relatos. Como los changelings a los que sirven, estos Feudos existen en dos mundos: tienen un cuerpo de cemento y ladrillo y un corazón de Ensueño y Glamour.

Las Hogueras que mejor sobrevivieron a la Ruptura fueron las más pequeñas. Los eruditos especulan que las grandes eran nudos en el tejido que se rompieron por la tensión al desgajarse el Mundo de Otoño y el Ensueño. Algunos plebeyos, contrariados, dicen que las Hadas Verdaderas reclamaron los mayores premios y los ocultaron de sus parientes changelings. Los nobles sencillamente creen que las velas más brillantes se consumen más rápido. En cualquier caso, hoy en día a

los changelings les quedan restos del Ensueño que deben moldear meticulosamente para crear auténticos Feudos.

Los Feudos cobijan a sus propietarios, pero los alientan a no aislarlos del mundo exterior. Para los changelings que buscan refugio de la Banalidad o la Confusión son refugios acogedores, aunque no necesariamente seguros. En cambio, los que buscan esconderse hasta que el mundo pase de largo rápidamente acaban enfrentándose a intrusos hostiles y amenazas quiméricas, ya que los Feudos los alientan a vivir grandes aventuras.

Este capítulo presenta reglas ampliadas para que los jugadores creen un Feudo. En lugar de tener una única puntuación que se asigna a todos los aspectos del Feudo (por ejemplo, un Feudo de 1 punto es pequeño, apenas decorado y tiene una seguridad mínima), los jugadores pueden escoger qué mejorar y dónde hacer recortes.

Diseñar un Feudo

El Ensueño es una entidad cambiante y viva y los Feudos no son una excepción a esta regla. Los changelings moldean sus Feudos tanto inconscientemente como a voluntad, lo que significa que cada jugador tiene algo



que decir en cómo el Feudo representa las necesidades, deseos y miedos de su personaje. Si un jugador nuevo se une a la crónica e invierte puntos en el Trasfondo Dominio, el Feudo cambiará para integrar los sueños del nuevo changeling.

Iluvia de ideas

Los Feudos nunca son aburridos o mundanos. Los jugadores que busquen inspiración pueden extraerla de la cultura popular, de mitos y leyendas, canciones y libros o sus cuentos de hadas favoritos. Mientras la inspiración encaje con los personajes, es válida sin importar la fuente.

El grupo de juego debería reservar algo de tiempo para alcanzar un consenso. Si un jugador no puede asistir a la sesión de la lluvia de ideas, el Narrador debería pedirle su opinión de antemano y darle la oportunidad de sugerir cambios cuando pueda. Todos los jugadores deberían estar satisfechos con el Feudo; después de todo, son ellos quienes pagan por él.

Ejemplo: Marianne es la Narradora de su grupo. Nancy interpreta a Cayne, un Redcap Luminoso con problemas para controlar sus tendencias violentas. Rob es Laisha, una Satiresa aspirante a cantautora. Shino interpreta a Mercy, una Eshu que ha dejado el instituto. Dewayne interpreta a Lance, un Sidhe de Otoño de la Casa Liam. Juntos son los Pequeños Tahúres, una cuadrilla que busca hacerse un nombre.

La campaña tiene lugar en Las Vegas, y el grupo quiere que su Feudo esté en medio de la acción, ya que todos interpretan a Rebeldes que no quieren vivir en las afueras. Rob sugiere un club llamado Mirror Lights, donde Laisha puede enardecer al público para sacar algo de Glamour adicional. Dewayne quiere una sala VIP que Lance reclamará como su territorio (Lance puede ser igualitario, pero el Ensueño aún lo empuja hacia el elitismo). Shino dice que a Mercy le parece bien todo por ahora, pero, como jugador, quiere que el Feudo sea viejo y albergue secretos peligrosos en su corazón. Nancy sugiere que quizás en el gran sótano del club mora la oscuridad y que está llamando a Cayne.

En este punto interviene Marianne: dado que la oscuridad del Feudo no responderá a los deseos de los personajes, prefiere que los jugadores le dejen los detalles a ella. Aun así, toma nota del entusiasmo de Nancy de que Cayne sea elegido por la oscuridad.

Adquisición

Ahora la cuadrilla tiene un Feudo, pero ¿cómo lo encontró? Con inspiración todo es posible. Los jugadores pueden dejar los detalles al Narrador, confiando en que idee ganchos argumentales y tramas interesantes, o también pueden seleccionar directamente una opción de la siguiente lista, escoger su favorita o hacer una tirada grupal para adquirirla de forma aleatoria.

- ⑤ **Brownies caseros:** La cuadrilla topa con un Manantial y lo convierte en un Feudo, que es totalmente suyo, aunque se necesita Glamour (de Soñadores o prestado de otra Hoguera) para prenderlo.
- ⑤ **Herencia misteriosa:** Alguien de la cuadrilla adquiere un Feudo tras su Crisálida, ya que le perteneció en una vida

previa. Incluso aunque uno de los personajes posea el Feudo, la opinión de todos los jugadores debería tener el mismo peso en su diseño.

- ⑤ **Patrimonio reclamado:** Algo robó el Feudo hace eones, ya fuese una quimera hostil que lo convirtió en su residencia o un Perdido que lo dejó clausurado. La cuadrilla ha logrado repeler la amenaza y ha reclamado el Feudo como propio.
- ⑤ **Tesoro asombroso:** La cuadrilla ha perforado el velo entre el Mundo de Otoño y el Ensueño usando un Tesoro legendario para sacar el Feudo a la luz. Es un imán para bestias fantásticas del Ensueño y la cuadrilla tiene que defender frecuentemente su nuevo hogar.
- ⑤ **Premio robado:** La cuadrilla ganó o robó el Feudo a otro changeling, quien busca recuperarlo, lo que crea un antagonista recurrente para la historia.
- ⑤ **Regencia:** La cuadrilla no es dueña del Feudo, sino que se lo han cedido tras prestar el Juramento de Regencia ([ver pág. 32](#)).

Ejemplo: Mirror Lights es antiguo y alberga una oscuridad que los personajes no han descubierto. Esto significa que los personajes no construyeron el Feudo ellos mismos (lo que deja fuera "brownies caseros" y "Tesoro asombroso"). El grupo decide no usar "premio robado": tienen que luchar contra la oscuridad y no quieren enemigos adicionales tan pronto. "Regencia" tampoco les parece adecuada: son igualitarios, es improbable que sean vasallos de un señor voluntariamente. Las opciones restantes son "herencia misteriosa" y "patrimonio reclamado".

Nancy cree que sería genial si, en una vida pasada, los Pequeños Tahúres crearon la oscuridad, así que aboga por "herencia misteriosa". Shino sugiere que el Feudo ha estado perdido desde la Ruptura y los Pequeños Tahúres lo han rescatado recientemente, lo que sería "patrimonio reclamado". Rob y Dewayne no tienen preferencia por ninguna opción, están mucho más interesados en el presente del Feudo que en su pasado.

Marianne revela que la campaña se centrará más en amenazas del Ensueño que en vidas pasadas (aunque toma nota del interés de Nancy en el tema para un arco personal). El grupo decide que "patrimonio reclamado" es lo que mejor funciona para sus necesidades.

Arquetipo

La historia de un Feudo está representada por su Arquetipo: el rol que tiene en la sociedad changeling y su propósito en el viaje de su propietario. Es la chispa que lleva al Feudo a la campaña, lo que da al Narrador ganchos para introducirlo y usarlo.

Los jugadores no deberían sentirse limitados a un arquetipo cuando diseñen su Feudo (un Feudo puede tener múltiples propósitos), pero sí están restringidos a un beneficio mecánico si no adquieren Naturaleza Dual ([ver pág. 28](#)). Como alternativa, la cuadrilla puede poseer dos Feudos distintos pero físicamente adyacentes. Este escenario los califica para tener los beneficios de ambos, asumiendo que cada personaje haya invertido en Dominio en ambos Feudos.



"Mientras residan en él"

Por lo general, los beneficios obtenidos de un Feudo sólo se aplican cuando el changeling está en su interior, pero, tiempo atrás, las Hadas encontraron un vacío legal en el Ensueño: Pacto de la Llama (ver pág. 35). Mientras el dueño porte el Pacto de la Llama en su persona, se considera que está dentro del Feudo a efectos de obtener sus beneficios.



Academia

Las Academias son la respuesta plebeya al tradicional sistema de tutela y guardas de los nobles. Dedicadas a enseñar a los Kithain jóvenes saber popular, combate e historia, algunas Academias se han vuelto tan populares que incluso Sidhe Arcadianos solicitan una plaza de estudiante, lo cual suele llevar a los dueños de estos Feudos a acalorados conflictos con sus vecinos feéricos más conservadores.

Beneficio: Los jugadores y el Narrador pueden escoger juntos una Habilidad que la Academia enseña como su especialidad. La Academia concede a sus propietarios -2 a la dificultad en las tiradas de esa Habilidad mientras residan en ella. Estudiar en el Feudo cuenta como un entrenamiento a la hora de incrementar la Habilidad asociada con puntos de Experiencia.

- ⌚ El Pozo de Ayo, en Nairobi, es una comunidad de seis plebeyos que se enseñan unos a otros sus habilidades. Ayo, el dueño del Feudo, es un hábil combatiente cuerpo a cuerpo, así como un brillante matemático. Para su disgusto, la primera habilidad es mucho más demandada que la segunda. El Duque Ra'zel ap Gwydion sospecha enormemente de los plebeyos que se atreven a educarse a sí mismos, y el Pozo es objetivo frecuente de su ira. *Habilidad asociada: Pelea con Armas.*
- ⌚ La Academia del Emperador Norton, cerca de Portland (Washington, Estados Unidos), es el primer instituto educativo de Concordia en saber feérico y patrimonio Kithain. La Sidhe de Otoño Lady Violet, su directora, tiene especial interés en que sus muchos pupilos Sidhe Arcadianos aprendan la verdadera historia de la División. Su crítico más ruidoso en la escena social y política de Portland es Lord Lancelot ap Alil, a quien ofende la relación populista de Violet con los jóvenes nobles, a los que él preferiría moldear a su propia imagen. *Habilidad asociada: Sagacidad.*

Aldea

Las Aldeas son comunidades changeling de múltiples Hogueras ardiendo. Existen tanto en áreas urbanas como rurales, aunque son muy infrecuentes en cualquier caso. Son dirigidas por un Alcalde, normalmente un noble o plebeyo con magnetismo personal y tozuda paciencia como para lidiar con todas las personalidades que viven compitiendo en la Aldea.

Beneficio: Una Aldea concede a sus propietarios -2 a la dificultad en las tiradas de Empatía mientras residan en ella.

⌚ El Alcalde Oscuro del Edificio Maynil de Tokio ha expulsado a todos los habitantes humanos; sólo son bienvenidos changelings, de cualquier Corte. El amenazante bloque de apartamentos alberga una Hoguera principal y dos menores, cuidadosamente atendidas por los empleados del Alcalde. Catorce Kithain llaman hogar al edificio, y recientemente han comenzado a aumentar las tensiones entre los ocupantes Luminosos y Oscuros.

⌚ La Sidhe de Otoño Marisiel nunca pretendió que su granja de ganado fuera una Aldea, pero la llegada de refugiados de un conflicto entre nobles en el cercano Madrid provocó su crecimiento. La granja alberga dos pequeñas Hogueras, y un Boggan aliado creó una tercera en una pradera próxima, añadiendo su poder a la Aldea. A Marisiel le gusta acoger a los refugiados siempre que dejen la política en la puerta; después de todo, ésa es la razón por la que ella dejó Madrid hace años.

Baluarte

Los Baluartes son donde reside el poder de los Kithain, la primera línea de defensa contra Perdidos, Fomorianos y demás incursiones hostiles del Ensueño. Cuando los Sidhe abandonaron el Mundo de Otoño, sus Baluartes sellaron sus puertas o se desvanecieron por completo. Ahora, muchos han regresado con sus viejos amos. Con frecuencia son hervideros de la mezquindad política en el centro de los conflictos entre nobles.

Beneficio: Un Baluarte concede a sus propietarios -2 a la dificultad en las tiradas de Armas de Fuego o Pelea con Armas mientras residan en él.

- ⌚ El Castillo de Belfast rebosa de Glamoury Barcia producidos por la Hoguera que ruge en su corazón. Su propietario, el Duque Connor ap Liam, se adhiere estrictamente a la Regla de la Hospitalidad, pero mantiene una estrecha vigilancia de las cuadrillas extrañas y plebeyas, temeroso de que traten de arrebatarle su Baluarte.
- ⌚ Un disparate se alza en el pequeño pueblo holandés de Sittard. La estructura, un castillo claramente falso a ojos mundanos, se eleva en el Ensueño, rematada con parapetos y un guardián de piedra. La varioipa cuadrilla de los Dutchie ha reclamado recientemente el Baluarte, lo que los ha enfrentado a la Sidhe Arcadiana Baronesa de la cercana Maastricht, quien le había prometido el Baluarte a uno de sus vasallos.

Colonia

Las Colonias son Feudos donde se siembran cultivos quiméricos y se crían animales y que proporcionan una parte significativa de los bienes artesanales y los alimentos quiméricos de los Kithain. La mayoría están dirigidas por Regentes plebeyos, que administran la propiedad en nombre de un señor. Para crear un ambiente óptimo para sus cultivos y animales, las Colonias son construidas casi por completo en el Ensueño. Aunque esto las hace vulnerables, la mayoría confían en el Baluarte de su señor o en otro Feudo amistoso cercano para defenderse.

Beneficio: Una Colonia concede a sus propietarios -2 a la dificultad en las tiradas de Supervivencia o Trato con Animales



mientras residan en ella. También les permite crear productos químéricos usando las reglas de *Changeling: El Ensueño 20º Aniversario*, pág. 316.

- ⑤ Entre viñedos y plantaciones de melocotoneros a lo largo del Cabo Oriental, se extiende una tierra en apariencia yerma. En cambio, en el Ensueño, se extienden vergeles químéricos. La Pradera de Anodiwa produce principalmente frutas químéricas que buscan saciar el hambre y proporcionar Glamour, pero una pequeña sección de los huertos está reservada para el escaso (y caro) beso de Babalu-Aye, una fruta similar a la granada que puede sanar las más terribles heridas químéricas.
- ⑥ Las azoteas de Berlín están atestadas de pequeños huertos y colmenas, pero uno de estos jardines existe sólo en el Ensueño. Aquí, la Sluagh Atile cría venenos oníricos, una especie de mosca araña cuyo mordisco induce febriles sueños proféticos. La propia Colonia no tiene defensas y Atile paga un tributo a la Baronesa de Charlottenburg a cambio de protección.

Hogar

Los Hogares son los Feudos más comunes. La mayoría son propiedades ancestrales, reclamadas por los plebeyos que las protegieron y salvaguardaron mucho antes del Resurgimiento. No importa quién posea un Hogar, éste acoge a todos los changelings

que necesiten su protección. A cambio, plebeyos y nobles Arcadianos por igual se levantan para defenderlo cuando éste los necesita.

Beneficio: Un Hogar concede a sus propietarios -2 a la dificultad en las tiradas de Liderazgo o Etiqueta (a elección del jugador) mientras residan en él.

- ⑤ Calzada entre rascacielos en el centro de Johannesburgo, hay una pequeña cafetería que no aparece en ninguna guía turística ni aplicación para smartphone y, aun así, los changelings la encuentran instintivamente errando por las calles con nada salvo una coronada que tira del Glamour de sus almas. Minenhle aguarda detrás de la barra con una jarra fría de cerveza.

- ⑥ Una Hoguera arde en el corazón de la casa Lambda Fi Épsilon en la Universidad de Nueva York, extraída del Ensueño por un Nocker, Ti'an, hace quince años. Mucho después de la graduación de Ti'an, los changelings aún acuden allí en busca de refugio, haciéndose pasar por estudiantes de intercambio en una estadía prolongada.

Mercado

Los Mercados son Feudos donde los changelings se reúnen, intercambian bienes químéricos y servicios y buscan trabajo. Accesibles a través de Raths secretos, permanecen ocultos ante la mirada de los mortales en medio de grandes y concurridas ciudades.



La mayoría de Mercados son regulados por la nobleza local o sus representantes, pero los Mercados Goblin evitan deliberadamente la supervisión: allí, los changelings se dedican al contrabando y traman para socavar el gobierno de su nobleza local o rival.

Beneficio: Un Mercado concede a sus propietarios -2 a la dificultad en las tiradas de Persuasión o Subterfugio mientras residan en él.

⌚ Un Rath conecta el Callejón Destello de Londres con la estación central de tren. En los últimos años, el Glamour de las masas de Soñadores que buscan el andén 9 y ¾ ha hecho que el Mercado crezca precipitadamente. Por desgracia, la afluencia de mortales dificulta que los changelings entren sigilosamente, y un Dauntain Tifoideo ha encontrado el rastro del Mercado.

⌚ Oculto entre las hileras de calaveras de las catacumbas bajo el centro de París opera el mayor Mercado Goblin Oscuro de Europa. Los lóbregos túneles resultan hostiles a los changelings Luminosos, pero Kithain de ambas Cortes se aventuran bajo tierra para curiosear el constante flujo de Tesoros del Mercado.

REPOSITORIO

Los Repositorios están dedicados al conocimiento y la investigación. La mayoría toma la forma de bibliotecas, pero también son comunes las cabezas parlantes o los árboles y lagos mágicos que divultan sabiduría. Los Repositorios son infrecuentes y muy buscados; aquéllos que no están en manos nobles son celosamente guardados por sus propietarios y codiciados por las hadas de alto estatus locales.

Beneficio: Un Repositorio concede a sus propietarios -2 a la dificultad en las tiradas de Saber mientras residan en él.

⌚ La Biblioteca de Alejandría pervive en el Ensueño, con sus estanterías combándose bajo el peso del saber perdido del mundo antiguo. Tras años de encarnizados conflictos personales con el Señor del cercano El Cairo, su propietario Sidhe Arcadiano se ha vuelto paranoico y solitario y sospecha que todos los recién llegados lo espían. Una cuadrilla persuasiva y paciente puede obtener acceso a su inmensa biblioteca si logra convencerlo de que nunca han trabajado para el Señor de El Cairo.

⌚ Abandonado hace mucho, los changelings aún peinan las vastas estepas y ciénagas rusas en busca de la Choza con Patas de Pollo. Corre el rumor de que, tras escribir una pregunta en el hueso de un perro, un changeling puede dormir en la choza y soñar una respuesta envuelta en profecía. Los rumores también advierten de que quien pase más de tres noches junto a la Hoguera obtiene como resultado horribles pesadillas y quimeras hostiles, lo que puede explicar por qué nadie la ha reclamado.

SEÑORÍO

Los Señoríos cobijan comunidades de changelings. Sólo albergan una Hoguera, y los changelings se apiñan en los edificios

(o habitaciones) apartados para tener acceso a su Glamour o a la protección de su Señor o Señora. Los Señoríos son la segunda clase más común de Feudo, tras los Hogares, y la mayoría son dirigidos por nobles que actúan como el Señor o Señora del Señorío.

Beneficio: Un Señorío concede a sus propietarios -2 a la dificultad en las tiradas de Etiqueta mientras residan en él.

⌚ Lady Manon gobierna una pequeña comuna de artistas changelings y mortales en el Mission District de San Francisco. Conforme los alquileres del distrito aumentan y más artistas se ven obligados a marcharse, la Hoguera del edificio mengua, y a Manon le preocupa que no vaya a durar mucho más.

⌚ Izas es un pequeño y pintoresco pueblo en la Provenza francesa. Toda su población son changelings que viven en casas apiñadas en torno a una Hoguera que arde incesante en la plaza del mercado. Lord Laurence está trabajando para añadir Izas a las prominentes guías turísticas para atraer más Soñadores cuyo Glamour cosechar y así expandir el Feudo.

TALLER

Los Talleres, la contrapartida de las Colonias, se encuentran casi por completo en el Mundo de Otoño. Como las Colonias, los changelings los usan para producir objetos químéricos, hasta el punto de que, para alimentar la creación de bienes, se suele usar más el Glamour de la Hoguera que las reservas personales del creador. Los Talleres son eclécticos y únicos, pero normalmente un Nocker o un Boggan sirve como Regente, bajo la autoridad de un noble hacendado mecenas.

Beneficio: Un Taller concede a sus propietarios -2 a la dificultad en las tiradas de Artesanía mientras residan en él. También les permite crear bienes y objetos químéricos usando las reglas de **Changeling: El Ensueño 20º Aniversario**, pág. 317.

⌚ Fu Meili dirige su Taller en una estación abandonada del metro de Hong Kong. El flujo de humanos ensoñados con música o libros que pasan por las estaciones cercanas mantiene bien alimentada la Hoguera. La Satiresa, prima mortal de la Magistrada Sidhe de Hong Kong, es prácticamente libre de crear y vender sus hermosas espadas y criaturas mecánicas como deseé.

⌚ La cervecería Dos Reyes está dirigida por Dafne Broeks, una Boggan Luminosa belga que vive en Amberes. Su cerveza es famosa por sus propiedades milagrosas: puede sanar heridas, potenciar poderes mentales o emborrachar a base de bien a quien la bebe, dependiendo de la receta. Dafne también ha creado una receta para una poción de amor, pero se niega categóricamente a compartirla, ya que dice que el amor debe ser consentido para ser verdadero.

Ejemplo: El grupo de Marianne escoge el arquetipo Hogar. Quieren que Mirror Lights atraiga a gente de todo tipo, y la naturaleza inclusiva de un Hogar encaja a la perfección. También quieren la bonificación de Liderazgo, la cual no es inmediatamente relevante para una cuadrilla nueva, pero encaja con su intención de hacerse un nombre.



Aspecto

Una vez que el grupo de juego ha escogido el Arquetipo de su Feudo, pueden decidir su Aspecto. Éste no ofrece beneficios mecánicos, pero es tan importante como el Arquetipo a la hora de describir su carácter innato. El Aspecto se vale del Ensueño circundante y la personalidad de sus propietarios. Un castillo en la Selva Negra alemana no estará poblado de ualabíes; los personajes tendrán que viajar hasta el Ensueño australiano para cazar especímenes para ello. Sin embargo, puede estar infestado de arañas venenosas atraídas por las pesadillas de uno de los propietarios, incluso aunque en Alemania no haya arañas venenosas nativas.

Todos los miembros del grupo de juego, incluido el Narrador, deberían estar conformes con el Aspecto seleccionado, que debería ser único y personal para los personajes, al tiempo que encaja con la visión del Narrador para el Ensueño Cercano en su crónica.

⌚ **Niomi reclamó un Feudo en el borde del Parque Nacional Hwange de manos de su antiguo dueño Redcap y lo renovó con el Aspecto de una cabaña de safari fotográfico.** Aunque el Feudo mantiene el Aspecto de cabaña de caza de su anterior propietario, Niomi lo ha aprovechado para publicitar su negocio como un lugar ideal para “cazar el momento perfecto”. De esta forma respeta el Aspecto preexistente del Feudo al tiempo que le da su propio toque.

⌚ **Las cataratas del Niágara son el hogar de un Claro de Aspecto “agua”.** La Hoguera en el corazón de una pequeña isla es un géiser en lugar de un fuego, y los impenetrables muros del Claro están hechos del agua que cae en tromba. La isla es propiedad de una May-may-gway-shi que guarda su fortín contra los Kithain. En el Ensueño de las cataratas viven grandes peces que ayudan a la Nunnehi a defenderlas.

⌚ **En el distrito de Harajuku, en Japón, se alza un esbelto castillo,** tan complejo y lleno de capas como las famosas chicas de Harajuku. Su Aspecto es “castillo rosa con arcos y calaveras decorativas de Hello Kitty”. Los visitantes del Feudo suelen desdeñar la estructura rosa, pero deberían prestar más atención a las calaveras: la señora Eiluned del castillo puede ser dulce y Luminosa en verano, pero es Oscura y letal en invierno.

Ejemplo: El grupo de juego decide que Mirror Lights es un club nocturno con música en vivo, una sala VIP y la oscuridad del sótano. Pero todo eso son descripciones de lo que hace el Feudo. Ahora el grupo debe decidir lo que es.

Rob dice que le gusta mucho la escena de baile en Sion de Matrix Reloaded, y el resto del grupo está de acuerdo. Tras ver de nuevo la escena, anotan las palabras clave: primitivo, exuberante, sexy. Vinculan “primitivo” a la oscuridad (es una amenaza ancestral, incluso si sólo está activa nuevo desde hace poco) y reservan “sexy” y “exuberante” para la atmósfera y los clientes del club.

El Aspecto del Feudo es ahora “club nocturno sexy con fiestas exuberantes y una oscuridad primitiva oculta”. Es un trabalenguas, pero transmite bien la personalidad del Feudo.

Apariencia

La mayoría del tiempo, la apariencia física y químérica de un Feudo coinciden: una casita en el árbol en el Mundo de Otoño es una extensa fortaleza en la copa de un árbol en el Ensueño. Pero ocasionalmente el Ensueño desconcierta a los changelings: la modesta casa rosa al final de la calle es una espeluznante finca llena de rincones oscuros y pasadizos secretos en el Ensueño. Tanto la apariencia químérica como la física son susceptibles de cambiar: una cuadrilla puede pintar la casa de azul sin más y no provocar ni un cambio en su apariencia químérica, mientras que, cuando el Feudo cambia de manos de un hosco Sluagh a un sociable Sátiro, pueden surgir súbitamente brillantes antorchas en un oscuro pasaje químérico.

El grupo de juego también debería considerar la localización de su Feudo en el Mundo de Otoño. ¿Yace al final del camino de un gran parque o está embutido entre las casas de un callejón oscuro? ¿Honra un tranquilo santuario en el interior de la ciudad o se oculta en una zona rural asolada por la guerra? ¿Es la cuadrilla dueña de la casa en el Mundo de Otoño, están en ella de alquiler o están de okupas? Estas cosas son tan parte de la historia del Feudo como su forma químérica.

Ejemplo: El grupo decide que Mirror Lights es demasiado pequeño para The Strip [N. d. T.: “La Franja” en español, la avenida donde se encuentran algunos de los mayores hoteles y casinos de Las Vegas] y prefieren servir a crupieres, camareros y bailarines que a turistas. Dewayne sugiere que Mirror Lights fuera un casino que fracasó debido a su localización fuera de The Strip y que más tarde se convirtiera en un club nocturno. Al hilo de eso, Shino sugiere que los ecos de la Hoguera del Feudo perdido sedujeran a un desafortunado mortal a establecer un casino a su alrededor.

El grupo no ve necesidad en precisar una dirección física más allá de “fuera de The Strip, donde sólo van los lugareños y turistas perdidos”. Aún tienen que determinar el tamaño físico de Mirror Lights: optan por una pista de baile, bar, sala VIP y trastienda con un tabique para crear una oficina.

JERARQUÍA

Un Feudo confiere ciertos privilegios a sus propietarios que los jugadores deberían discutir cómo compartir. Lo mismo ocurre con el Glamour generado por la Hoguera del Feudo. Es correcto y recomendable negociarlo dentro de partida. No todos los personajes necesitan estar satisfechos con el resultado, pero los jugadores sí deberían.

⌚ **Titania y Oberón dividen su Feudo en noche y día:** ella se encarga de los derechos de Hospitalidad, Salvoconducto, Santuario y Mandato durante las horas de oscuridad y él durante las de luz. Sintonizada con ambos, la poderosa Hoguera del Feudo divide su Glamour y produce 2 puntos durante el día y 2 durante la noche. El resto del Glamour se convierte en Barcia durante el crepúsculo, manifestándose como gotas de rocío negras, y es fuente de disputas entre los amantes.

⌚ **Lord Holt ap Dougal posee el prestigioso Taller Fentir,** en Irlanda. Comparte su Hoguera y los privilegios de Santuario

libremente con su prometido Lord Muriel ap Liam, pero mantiene los privilegios de Hospitalidad, Salvoconducto y Mandato solemnemente para sí. Esta exclusión molesta a Lord Muriel, quien preferiría un hogar donde ambos fueran iguales.

Ejemplo: Los Pequeños Tahúres compartirán el Glamour de Mirror Lights a partes iguales, así como la mayoría de sus responsabilidades y privilegios. Hacen dos excepciones: Lance tendrá el privilegio exclusivo de Hospitalidad y Mandato en la sala VIP y sólo Laisha puede invitar a artistas (lo que le concede a efectos prácticos Hospitalidad y Mandato sobre el escenario).

Inversión de Glamour

Todos los propietarios del Feudo deben invertir 1 punto permanente de Glamour en él, incluso si eso excede la puntuación total de la Hoguera. Si su Glamour combinado aún no alcanza la puntuación de la Hoguera, deben pagar la diferencia (dividiéndosela como consideren conveniente) o usar el método de sacrificar un Tesoro descrito en **Changeling: El Ensueño 20º Aniversario**, pág. 314.

Este Glamour armoniza el Feudo con sus deseos, permitiendo que lo moldeen, conscientemente o no, a sus necesidades. Mientras este Glamour siga investido, también pueden cosechar la Hoguera, aprovecharse del Santuario y conceder (o negar) hospitalidad y privilegios a los visitantes. Si el Feudo es destruido alguna vez, cada changeling recupera lo que invirtió y una cantidad igual de Banalidad.

Ejemplo: El grupo de Marianne se inclina por una Hoguera de 4 puntos para Mirror Lights, para así igualar el número de miembros de la cuadrilla. Eso significa que sólo necesitan invertir 1 punto de Glamour cada uno. Si alguna vez el Feudo fuese destruido, cada uno recuperaría 1 punto permanente de Glamour y ganaría 1 punto permanente de Banalidad para igualarlo.

Múltiples Fuegos encendidos

Las Hogueras de una Aldea son entidades independientes que requieren infusiones de Glamour propias. Cada una tiene una apariencia distinta, así como una producción de Glamour y Barcia diferentes. Los changelings que invierten en una de las Hogueras de una Aldea determinan la jerarquía de esa Hoguera entre ellos. Aparte, el permiso de dormir junto a una Hoguera no significa permiso para dormir junto a las demás.

Cada changeling que invierta en una o más Hogueras cuenta como un propietario en lo que se refiere a la Regla de la Hospitalidad y los Derechos de Mandato, Salvoconducto y Santuario. Mientras una de las Hogueras siga encendida, el Feudo y todos sus rasgos se mantienen (aunque su puntuación de Hoguera podría disminuir si una de ellas se apaga).

Los propietarios también pueden realizar el **Juramento del Fuego y la Unidad**, un ritual especialmente común en las cuadrillas. Los propietarios de la Aldea se dividen entre todas las Hogueras (si son demasiado pocos, han de determinar Regentes temporales para llenar los huecos) y recitan el juramento juntos.

Las cuadrillas modernas a veces recurren a transmisiones en directo para coordinarse, pero no es necesario: el Ensueño sincronizará a quienes prestan juramento como si hablasen con una sola voz. El juramento vincula las Hogueras de la Aldea y permite que los propietarios retiren y reinvertan Glamour de todas las Hogueras combinadas en lugar de por separado. Esto puede reducir significativamente el coste de membresía de una Aldea, especialmente si también sacrifican Tesoros o quimeras en vez de invertir el Glamour ellos mismos.

La Jerarquía y la producción (y reparto) de Glamour y Barcia permanecen independientes: las Hogueras vinculadas son hermanas, no gemelas. Aunque el juramento puede abaratlar la inversión, deja al Feudo más vulnerable ante el Expolio. Una vez un atacante ha consumido una de las Hogueras, puede permanecer en el lugar y usar el lazo del juramento para Exploriar las Hogueras vinculadas.

la Regla de la hospitalidad

Los propietarios del Feudo deben ofrecer comida, bebida y una noche de hospitalidad a cualquier changeling que lo solicite. No tienen por qué ofrecerle acceso a su Hoguera y tampoco es necesario extender la hospitalidad más de una noche. Cuando la noche ha pasado, el invitado puede solicitar a cualquiera de los propietarios quedarse más tiempo. Si el grupo está dividido y no puede alcanzar un consenso, el Ensueño permite que el invitado se quede.

Ejemplo: Laisha ha invitado a Delilah, su amiga Pooka, a dormir cuando quiera en Mirror Lights. A Lance no le gusta Delilah por su naturaleza caprichosa, pero mientras la invitación de Laisha se mantenga en pie, no puede echarla.

En cambio, sí puede tratar de influir a los demás Pequeños Tahúres para que presionen a Laisha y rescinda la invitación, una táctica que sin duda causará tensiones en la cuadrilla.

El Derecho a Mandato

Los changelings tienen completa soberanía dentro de su Feudo. Su palabra es ley, incluso si los visita alguien de mayor rango. Aun así, las cuadrillas no deberían forzar demasiado su suerte. Si el Alto Rey David viene de visita, técnicamente podrían enumerarle lo que puede y no puede hacer, pero sería inteligente andarse con cuidado y causarle buena impresión. Si dos (o más) propietarios se contradicen, cuenta el último que hablase con el invitado. Si el grupo decide un asunto de antemano, deben informarse mutuamente antes de poder revocar esa norma.

Ejemplo: Un Barón acude a Mirror Lights y Lance graciosamente le dice que puede "ir donde quiera". Cayne descubre luego al Barón explorando el sótano, donde siente una presencia oscura, y le dice que no es inteligente y que "probablemente no debería seguir". La orden de Cayne tiene prioridad, ya que ha hablado el último con el Barón (aunque el noble podría luego acudir a Lance para obtener de nuevo carta blanca).

Después, la cuadrilla decide que el sótano debería estar prohibido a los visitantes. Si en cualquier momento un miembro del grupo quiere invitar a un visitante a bajar a él, debe informar al resto de la cuadrilla antes. Ten en cuenta que no necesita su permiso, sólo informarlos.



El Fuego mayor y el más pequeño

Un grupo de juego puede consumir todos sus puntos de rasgos en la Hoguera, lo que le proporciona una enorme Fuente de Glamour por sólo 1 punto de Dominio cada uno. Esto les deja con un recurso muy codiciado y valioso que yace al descubierto sin protección. Dado que los Feudos son de vital importancia para la sociedad changeling, antes o después alguien acudirá a tomarlo y terminará por invertir en construir un castillo en torno a la Hoguera para protegerla debidamente.

Los jugadores también pueden saltarse por completo el rasgo de la Hoguera. Como el Taller de Fu Meili, el Feudo alberga un ascu; la *promesa* de Glamour. Avivar la chispa hasta que sea una auténtica llama debería ser una gran empresa. Quizás el grupo posea un antiguo castillo pero la piedra angular tras la chimenea fue robada hace siglos; hasta que la recuperen, la Hoguera no arderá. Una vez completada la Búsqueda, los jugadores podrán invertir más puntos en Dominio y gastar los puntos de rasgos en la Hoguera.

Rasgos adquiribles con puntos

Tras tejer la historia de su Feudo, el grupo convierte su visión en números. Compartiendo sus puntuaciones de Dominio, determinan cuántos puntos pueden gastar: cada punto en Dominio equivale a 3 puntos de rasgos. Los rasgos individuales están limitados a 5 puntos, aunque los rasgos combinados pueden exceder esa puntuación. Los jugadores también pueden invertir en un Feudo personal representado por un Trasfondo Dominio independiente.

Hoguera

Los jugadores pueden decidir libremente dónde descansa la Hoguera y su aspecto, pero el Feudo sólo genera tanto Glamour o Barcia como su puntuación de Hoguera. Por ejemplo, una Hoguera de 3 puntos puede generar 3 puntos de Glamour, 3 de Barcia o cualquier combinación que no exceda en total 3 puntos. El Glamour se reparte equitativamente entre los changelings que duermen junto a la Hoguera, como se explica en *Changeling: El Ensueño 20º Aniversario*, pág. 312.

Cualquiera de los propietarios puede conceder permiso a un invitado para cosechar Glamour de la Hoguera, aunque un segundo propietario puede rescindirlo si lo descubre. Si dos propietarios llegan a un punto muerto respecto a este tema, pueden convocar al resto de propietarios para votarlo. La mayoría decide, aunque si se llega a un empate, vence el no (el Ensueño protege su Glamour).

Además de asignar una puntuación de Hoguera al Feudo, el grupo también debería decidir en qué parte del Feudo se encuentra y su aspecto.

- ⌚ La Hoguera del Taller de Wayland tiene la forma de una gran forja, en la que el legendario herrero templó su acero. Como rasgo permanente de la Hoguera, las armas forjadas en ella están imbuidas con un punto gratis de Glamour.
- ⌚ Lady Margaret ha convertido su palacete en un Señorío. Su Hoguera es una luz suave que surge de una figurita de porcelana que le regaló su mecenas, la Duquesa Deliah. Esta figurita fue el recipiente que portaba una chispa de la Hoguera del Feudo de Deliah, la cual Margaret usó para prender la suya propia.

Ejemplo: *El grupo quiere que la Hoguera de Mirror Lights produzca al menos 1 punto de Glamour por miembro de la cuadrilla, haciendo un total de 4 puntos. Nancy sugiere que la Hoguera se origine en el oscuro e inexplorado sótano. Al hilo de eso, Dewayne sugiere que el fuego emerge en una columna de luz que ilumina el escenario como un foco trasero. Esto es tanto apropiado, dado que los artistas son el corazón del club nocturno, como útil, ya que permite a la cuadrilla descansar y recuperar Glamour fácilmente una vez cierra el club.*

Tamaño

El Tamaño de un Feudo representa el área que abarca, y puede ser tanto el área mundana como la quimérica, normalmente la que sea mayor.

- ×
- ⌚ Minúsculo, al aire libre y sin paredes: un anillo de hadas o una piedra decorada en la calle.
- ⌚ Un apartamento; una o dos habitaciones medianas.
- ⌚ Una casa; tres o cuatro habitaciones medianas.
- ⌚ Una mansión, almacén o iglesia; de cinco a ocho habitaciones medianas.
- ⌚ Una hacienda, fortaleza o red de túneles; de nueve a quince habitaciones medianas.
- ⌚ Una área significativa de una zona rural, o un pueblo; Tara-Nar.

Ejemplo: *El grupo quiere que el cuerpo químérico de Mirror Lights iguale su cáscara de Otoño. Esto supone un Feudo de tres habitaciones (pista de baile con bar, sala VIP, trastienda con oficina), pero cada habitación es mucho mayor de la media, sin contar con el espacio necesario para almacenar los suministros del bar y el equipo del escenario. Esto hace que el Tamaño de Mirror Lights sea de 3 puntos.*

Dado que ahora tienen espacio de sobra (al pasar de “tres o cuatro habitaciones” a “una mansión o un almacén”), el grupo añade una oficina independiente y una nave adosada como almacén. Marianne, pensando en la oscuridad de abajo, anuncia que el sótano son en realidad varias habitaciones, algunas de ellas aisladas, y que la cuadrilla no ha explorado aún todas. Dado que esto es una adición del Narrador y no de los jugadores, éstos no tienen por qué pagar por ese Tamaño adicional hasta que el Narrador lo estime adecuado, quizás una vez que los personajes exploren y aseguren esas habitaciones ocultas.

SANTUARIO

Un Feudo protege de forma natural a sus propietarios, concediéndoles un umbral contra ataques, así como dados de bonificación para defensa igual a la puntuación de su Santuario. Santuario también resta tantos dados como su puntuación a cualquier intento de Expolio contra la Hoguera. Es más, sustraе tantos dados como su puntuación a todos los intentos indeseados de encontrar el Feudo o colarse en él. Santuario no funciona contra los invitados, pero, si se rescinde su invitación, inflige todo su efecto.

Los grupos también deberían decidir qué forma toman estas defensas, las cuales deberían estar en consonancia con el Arquetipo, Aspecto y apariencia que escojan.

- ⌚ Haweeyo vive en un carguero abandonado en la costa de Somalia. Si los intrusos abordan el barco, la bocina crea un sonido tan intenso que los aturde y entorpece. Para Haweeyo y aquéllos a quienes ha invitado a bordo, la bocina apenas toca una suave y placentera melodía.
- ⌚ Un anciano Sluagh establece su hogar en un viejo cementerio de Boston. Recurriendo a las pesadillas del Sluagh, el Feudo infunde pavor en aquéllos que entran sin ser invitados. El Sluagh nunca ha llegado a invitar a nadie en su larga vida, pero podría hacerlo. Tallando su nombre en una lápida, podría hacer a sus invitados inmunes al efecto.

Ejemplo: Mirror Lights tiene al menos dos entradas: una para clientes y otra para personal (y puede que una entrada secreta en el sótano que data de la época de la ley seca). El grupo decide invertir 2 puntos en Santuario y juntos crean la descripción de un gran portero quimérico que guarda cada entrada. Los porteros alertarán a la cuadrilla de cualquier intruso y les ayudarán en las peleas; aunque no tengan puntuaciones propias, los dados de bonificación obtenidos mediante Santuario representan su ayuda.

RECURSOS

Un Feudo puede generar recursos para los changelings, ya sean mundanos o químéricos. Este rasgo es bastante amplio, ya que abarca dinero mundial, plantas, piedras y metales químéricos o incluso criaturas químéricas. Como tal, los Narradores y los jugadores deberían decidir qué puntuación es razonable.

- ⌚ El Señorío Kurmaja, en Osh, cultiva una fruta similar a la granada que permite a los humanos experimentar el Ensueño como lo hacen los changelings: ven los Semblantes Feéricos y pueden sufrir daño químérico. Los efectos duran sólo 24 horas y las frutas de Kurmaja son muy demandadas. El efecto es potente, pero también puede lograrse mediante Tesoros y cantrips, así pues, concede sólo 2 puntos de Recursos.
- ⌚ Un pequeño Feudo en Roppongi Hills (Japón) crea compañeros químéricos. No es un esfuerzo consciente de sus propietarios, sino que sencillamente ocurre. De cuando en cuando, una criatura adorable y peludita aparece junto a la Hoguera. Estas criaturas poseen inteligencia y capacidades de comunicación limitadas y son muy codiciadas, así que los propietarios del Feudo las intercambian por dinero y Barcia. Incluso siendo

de creación impredecible, las criaturas son tan valiosas que cuentan como 4 puntos de Recursos.

Ejemplo: Mirror Lights no produce objetos químéricos, pero como club nocturno genera ingresos mundanos. Decidiendo que sería bueno tener unas ganancias como cuadrilla aparte de los Recursos de cada uno, los jugadores deciden invertir 2 puntos en Recursos. Esto significa que Mirror Lights es nuevo y apenas tiene un éxito marginal, pero es un buen comienzo; y los jugadores siempre pueden añadir puntos de Dominio y adquirir Recursos adicionales más adelante.

ACCESOS

Un Feudo está conectado tanto con el Ensueño como con el Mundo de Otoño. Tiene un Rath o Paso gratuito, y el grupo puede adquirir otros adicionales al coste de un punto de rasgo por Senda. Los jugadores deberían considerar si estas Sendas conducen al Ensueño Próximo o Lejano y si son seguras y frecuentadas. Los propietarios son responsables de mantener estos accesos. Los demás Kithain pueden solicitar usarlos, pero no están obligados a permitírselo.

- ⌚ La Piedra que Sueña, en el outback australiano, alberga un Paso que lleva al Ensueño Profundo. Los propietarios del Claro son incapaces de cerrarlo y con frecuencia tienen que combatir a bestias de pesadilla que usan esa senda para atacar el Feudo.
- ⌚ El Señorío de la Luna Caminante, en Estonia, descansa en el cruce de poderosos Pasos. Desde Luna Caminante, los changelings pueden viajar a Nueva York, Ciudad del Cabo, Tokio y Reikiavik. Los propietarios del Feudo, unas hermanas Sidhe Arcadianas de las Casas Eiluned y Ailil, dejan usar sus Pasos si se les revela algún secreto.

Ejemplo: El Paso gratuito de Mirror Lights es una puerta trasera: uno de los propietarios puede llamar con un patrón concreto, tras lo cual la puerta se abre y revela una senda que conduce al Ensueño Próximo. El grupo no ve necesidad de tener Pasos adicionales, así que escogen no gastar puntos en este rasgo.

PODERES

Además de los rasgos, los Feudos pueden poseer una amplia variedad de Poderes. Esta sección detalla los más comunes, pero se anima a que los grupos de juego creen también los suyos propios.

I llamada de Aviso (⌚)

El Santuario del Feudo no sólo protege a sus residentes, también los alerta. Los propietarios son inmediatamente conscientes de los intrusos que tratan de abrirse camino en el Feudo o, si ya están dentro, de dónde están actualmente. Si un intruso se oculta con Glamour, como mediante el uso de cantrips de Embustes o mediante Tesoros con habilidades similares, el Feudo tira su puntuación de Santuario a dificultad 6 para atravesar ese efecto.

Glamour en Barcia (⌚)

Cada atardecer, el Feudo convierte el Glamour sin reclamar en Barcia. Una vez que la Barcia total creada y sin usar es igual al



doble de la puntuación de la Hoguera, esta conversión se detiene hasta que se usa la Barcia.

Sueños Resonantes (๑๖)

Los propietarios del Feudo adquieren +2 dados de bonificación a todas las tiradas mundanas o a un Arte que resuenen con el Aspecto del Feudo mientras estén en él.

- ⦿ Lady Vivienne vive en un castillo submarino en la costa de Inglaterra. El Aspecto “agua” de su Feudo refuerza su magia y le concede una bonificación de +2 a las tiradas de Soberanía contra sus súbditos Selkies.
- ⦿ La Colonia Utjawi, en Perú, cría grandes criaturas similares a alpacas como montura. Los propietarios del Feudo ganan +2 a todas las tiradas para adiestrarlas y venderlas.

Ejemplo: El Aspecto de Mirror Lights podría conceder varias bonificaciones: la zona VIP podría potenciar la Soberanía de Lance o la luz del escenario podría mejorar los cantrips de Embustes de Laisha. Aunque estos poderes sólo ayudarían a dos personajes, y aunque Dewayne y Rob ofrecen aportar 1 punto adicional de Dominio para compensar, el grupo decide que es mejor recurrir a una bonificación mundana en su lugar. Recurriendo a la naturaleza sexy, exuberante y oscura del Feudo, podrían ganar fácilmente una bonificación a las tiradas de Intimidación, Persuasión o Interpretación.

Convocar la Llama (๑๗)

Perdido desde la Ruptura, los changelings están redescubriendo poco a poco el arte de sonsacar Pactos de la Llama de sus Hogueras. Las celebraciones que organizan en sus Hogueras los propietarios de Feudos dependen de su naturaleza: un escandaloso Sátiro organizará una orgía, mientras que un calmado Boggan se sentará a solas a limpiar la cubería y un extrovertido Pooka contará historias a una cautivada audiencia. Tras tantas noches como la puntuación de Hoguera del Feudo, el fuego produce su Ascua del Pacto en una llamarada de Glamour. Esta Ascua es el componente central de un Pacto de la Llama (ver pág. 35), aunque los jugadores deben pagar la puntuación del Tesoro por separado.

Naturaleza Dual (๑๘)

El Feudo recurre a dos Arquetipos diferentes, como puede ser una escuela dentro de un antiguo castillo o la mansión de un noble que abarca un patio donde su gente comercia y negocia. El Feudo gana el beneficio de un segundo Arquetipo además del primero.

Cantrips (๑๙ – ๒๕๖๖ ๒๕๖๖)

Un Feudo puede albergar cualquier cantrip que resuene con su Arquetipo o Aspecto al doble del coste de la puntuación del cantrip. El Narrador es el árbitro final de qué cantrips encajan en el sueño del Feudo y cuáles no.

Peculiaridades

Los Feudos no son conscientes, pero tienen una vida onírica propia. Cada Feudo tiene rasgos que no se amoldan a los deseos

de sus propietarios, sino que surgen de sus pesadillas o de las del Ensueño circundante. Muchos de los plebeyos toman estas rarezas tal y como son, aunque los nobles, especialmente los Sidhe Arcadianos, las encuentran bastante desconcertantes. Algunos nobles incluso afirman que estas peculiaridades no ocurrían antes de la Ruptura y acusan a los plebeyos de romper los Feudos. Dado lo poco que recuerdan los Sidhe Arcadianos de antes del Resurgimiento, es imposible verificar estas acusaciones.

Las peculiaridades pueden ser inofensivas, extrañas e impredecibles o directamente peligrosas. Los grupos de juego deberían asegurarse de que el Feudo siga siendo un beneficio para los jugadores que invirtieron los puntos de Trasfondos en él. El potencial de un Feudo para el peligro debería suponer una aventura que afrontar o un problema que resolver más que una razón para mudarse.

- ⦿ Una ola de Glamour salvaje barrió el Feudo de Killarney hace décadas. La cáscara de Otoño del Hogar sigue siendo una pequeña y modesta casa en Irlanda, pero la corriente de Glamour arrastra el cuerpo químico de Killarney por todo el país y, ocasionalmente, por Europa continental. Sir Thomas Agemo, su propietario Pooka, puede despertarse una mañana cualquiera y descubrir que uno de los Raths del Señorío aún conduce a la casa en Irlanda, mientras que el otro lleva súbitamente al Ensueño Próximo de Francia o, peor, de Gran Bretaña.
- ⦿ El Feudo de los Tres Duques en Chicago descansa en la frontera entre los territorios de dos bandas. El propietario, un noble hacendado de la Casa Liam, trabaja duro por mantener su Feudo como terreno neutral y no tiene reparos en enfrentar a ambas bandas entre sí o en cerrar tratos con cualquiera de los líderes para mantenerse al margen de la refriega.
- ⦿ El pequeño Feudo de Amogetswe, a las afueras de Gabarone, logró sobrevivir a la construcción del aeropuerto Sir Seretse Khama. El Feudo aún existe a día de hoy, pero los vientos químicos a su alrededor se detienen por completo cada vez que despegue un avión.

Ejemplo: Mirror Lights estuvo perdido durante la Ruptura, pero los Pequeños Tahúres lo encontraron en el Ensueño. Tras invertir Glamour en la Hoguera y reclamarlo, el Feudo se unió de nuevo con su cáscara de Otoño. La cuadrilla no sabe que el dueño previo del Feudo, un Perdido, aún permanece en él. La criatura está atrapada, básicamente, demasiado loca y vulnerable para abandonar la seguridad del sótano. El miedo de la criatura pronto se convierte en odio que se extiende para envolver a los clientes de Mirror Lights, quienes empiezan a sufrir pesadillas, obsesiones y suicidios.

Marianne planea dejarles pistas a los jugadores que culminen en una batalla con el Perdido. Una vez lo derroten, el Feudo fortalecerá su vinculación con la cuadrilla y Marianne aumentará su puntuación de Santuario o le concederá un Poder de forma gratuita.

Pagar por todo

Con el Feudo totalmente desarrollado, los jugadores recuentan todos los puntos que hayan gastado en rasgos y poderes. Recuerda



que cada punto de Dominio supone 3 puntos de rasgos, así que divide entre tres para determinar cuántos puntos de Trasfondos necesitan adquirir los jugadores en conjunto.

Los jugadores deciden cómo se hace la división: una distribución equitativa suele ser lo normal, pero algunos jugadores pueden gastar más para representar los beneficios específicos de su personaje. El Narrador puede contribuir con algunos puntos si ciertos rasgos del Feudo no están bajo el control de los jugadores, aunque su contribución debería ser mucho menor que la de los jugadores.

Ejemplo: Mirror Lights tiene las siguientes puntuaciones: Tamaño 666, Hoguera 666, Santuario 66, Recursos 66 y Sueños Resonantes 66, lo cual suma 13 puntos en total. Esto se traduce en un total de Dominio 66666, lo cual confiere 15 puntos de Feudo. Revisando sus

notas, el grupo decide añadir Glamour en Barcia como un poder adicional a cambio de los 2 puntos restantes.

Ahora el grupo decide cómo dividir los costes. Dewayne ofrece pagar más para reflejar el dominio exclusivo de Lance sobre la sala VIP. Laisha controla a los artistas invitados, pero el grupo determina que es un privilegio menor que el de Lance y no merece que Rob pague otro punto. Nancy, Rob y Shino adquieren Dominio 6 y Dewayne, Dominio 66. Marianne podría haber contribuido y así compensar la oscuridad de abajo, pero en su lugar decide recompensar al grupo con mejoras gratuitas cuando los Pequeños Tahúres derroten al Perdido.

Si un jugador desea invertir en un Feudo personal, puede adquirir ese Trasfondo por separado; la hoja de personaje de Cayne podría contener Dominio 6 para Mirror Lights y Dominio 6 para el piso de soltero del Redcap.



CAPÍTULO TRES: MANTENIMIENTO DE LOS FEUDOS

«No hay lugar como el hogar.»

— L. Frank Baum, *El maravilloso mago de Oz*

Ser el propietario de un Feudo es una experiencia maravillosa y gratificante. Le concede a un changeling un suministro fiable de Glamour y refugio contra los estragos de la Banalidad. También le concede un vínculo profundo y personal con el Ensueño desconocido para la mayoría de Kithain. Aunque, si no es cuidadoso, puede ser algo abrumador: no sólo tiene que preocuparse del mantenimiento diario, también debe lidiar con cualquier amenaza que surja. Para bien o para mal, convertirse en propietario de un Feudo inevitablemente alterará la historia de su vida.

Poseer el Feudo

Construir un Feudo es sólo el primer paso para poseer uno. Sólo tras tomar posesión del Feudo es cuando la mayoría de propietarios se percata de que ahí comienza el verdadero trabajo. Una vez un changeling ratifica su Feudo, éste le confiere todos los derechos y responsabilidades del propietario. Debe mantener diligentemente el Feudo, protegiéndolo de cualquier cosa que pudiera hacerle peligrar, o se arriesga a que éste reniegue de él. Si no tiene un plan para contrarrestar tales amenazas, se arriesga a perder todo lo que diligentemente ha construido. Y, al mismo tiempo, no debe olvidar sus asuntos mortales. Un propietario de

Feudo descuidado es la presa más fácil de la Confusión en el Mundo de Otoño.

RATIFICACIÓN

Una vez que el trabajo duro para construir un Feudo se ha terminado, el proceso de ratificación es sencillo. El propietario presta el Juramento de Heredad para investir su Glamour y vincular su alma al destino de su propiedad. Mientras permanezca conectado al Feudo, disfruta de todos los derechos y responsabilidades de un propietario. El propio Ensueño apoya este vínculo, siempre que los objetivos del Feudo y su propietario estén en sintonía. Así, las cosas siempre parecen ir bien para el changeling. La suerte lo favorece mientras está en el Feudo. Pero, si el Feudo y su propietario están enfrentados, el Feudo ofrece una resistencia pasivo-agresiva: desaparecen posesiones menores, parece que siempre hay algo en el camino del propietario que lo hace tropezar... Frente a toda la buena suerte que disfruta mientras está en armonía con su Feudo, no sufre nada salvo infortunio cuando están en desacuerdo.

In *absentia*

La vida de un changeling suele ser tumultuosa y a veces lo tiene en constante movimiento. Sus aventuras



Juramento de Heredad

Como la tierra sustenta el aire, como el agua nutre toda la vida, así yo serviré [nombre del Feudo]. Mientras tenga aliento y la Ignis Vesta arda, seré su guardián. Si no, que el Ensueño me aparte su mirada.

La naturaleza del Juramento de Heredad es similar a la del Juramento de Custodia, salvo que conlleva un alto precio. Al prestar este juramento, el propietario invierte tanto Glamour como la puntuación del Feudo. Mientras lo mantenga así, disfruta de todos los derechos y responsabilidades que conlleva poseer un Feudo. Si rompe el juramento, recibe automáticamente tanta Banalidad como el Glamour invertido.

En el caso de que sea una cuadrilla quien realiza el juramento, cada miembro debe contribuir al menos 1 punto de Glamour. Si un individuo rompe el juramento, cada changeling recibe tanta Banalidad como el Glamour que invirtiese, incluso si no es quien rompió el juramento.

pueden alejarlo de su Feudo e impedirle cumplir sus deberes como propietario durante largos períodos de tiempo. A veces, un noble reclama la propiedad de más dominios de los que puede mantener. En los casos en los que algo impide que un propietario cuide personalmente de su Feudo, normalmente busca un regente que se encargue de los asuntos diarios del dominio en su lugar.

Si un changeling accede a convertirse en el regente de un Feudo, debe prestar el Juramento de Regencia. Con el juramento en orden, todos los beneficios y responsabilidades respaldados por el Ensueño se transfieren del propietario al regente. El dueño del Feudo pierde sus derechos hasta que solicita recuperar su dominio. Los propietarios que designan un regente nunca lo escogen a la ligera. Incluso si el Feudo cae durante la administración de otro, es el propio dueño quien sufre las consecuencias.

Derechos y responsabilidades

Aunque la mayoría son incapaces de permitirse la inversión inicial de Glamour, muchos changelings sueñan con convertirse en propietarios de Feudos. Después de todo, ¿qué hay mejor que un refugio personal frente a la Banalidad y un manantial privado de Glamour? Aunque es cierto que poseer un Feudo tiene beneficios innegables, conlleva un precio más allá del coste de Glamour. La sociedad Kithain exige a los propietarios de los Feudos que aseguren la supervivencia de todos los changelings. Y más importante, su alma queda entremezclada con el Ensueño por medio del Feudo, y, aunque éste tomará medidas para protegerlo, también tendrá la expectativa de que el propietario del Feudo asegure su propia supervivencia.

Derecho a Cosecha

A cambio de atender las Hogueras, lo cual mantiene vivo el Ensueño, el Feudo ofrece una pequeña porción de sus ideas y

emociones refinadas como Glamour a sus propietarios. Mediante la unión de su alma con el Feudo, el propietario o el noble hacendado es capaz de conectar con el Ensueño cuando duerme cerca de la Hoguera. Durante su descanso, el Ensueño le permite cosechar de acuerdo con la puntuación de la Hoguera. Con nada más que un pensamiento, puede permitir que otro reciba el Derecho a Cosecha en su lugar. Este derecho conlleva un precio: para recibir su Glamour, el propietario debe mantener viva la Hoguera del Feudo. Después de todo, es la manifestación de nuevos pensamientos y emociones que se vierten al Ensueño. Sin ella, el Ensueño se estancaría y terminaría por marchitarse.

El 2 de febrero es Imbolc o el Día del Bardo, un día de reabastecimiento de las Hogueras. Los Fogoneros portan linternas encendidas en el Pozo de las Llamas de Tara-Nar a todos los Feudos de Concordia. Las llamas de las linternas se añaden a las Hogueras de los Feudos en un acto simbólico de restauración. A cambio, cada propietario cuenta una historia él mismo o dispone que alguien lo haga en su nombre. La historia debe ser distinta cada año, en tributo a la naturaleza siempre cambiante del Glamour y el Ensueño. El rito de Imbolc fortalece la Hoguera del Feudo durante otro año. Si el propietario no sigue los rituales de Imbolc, obtiene un punto menos de Glamour de lo normal cuando cosecha de su Hoguera hasta el siguiente rito y la Hoguera se debilita, volviéndose más susceptible a la Banalidad y otras amenazas.

Regla de la Hospitalidad

La ley de la hospitalidad es una de las más antiguas tradiciones de los Kithain. Cuando acepta la custodia del Feudo, el propietario acuerda proteger el Ensueño y, por extensión, a la gente nacida de él. Ninguna criatura de Sueño que invoque la tradición de la hospitalidad puede ser rechazada. Además, el propietario debe ofrecer a su invitado toda la comida y bebida que pueda dentro

Juramento de Regencia

Con la luz de la Ignis Vesta como testigo, me responsabilizo de tu dominio y cuidaré de él como si fuera mío. Que mi mano sea una extensión de la tuya. Que puedas expresarte a través de mí. Que pueda satisfacer tu confianza hasta que regreses. Si no, que la luz de mi corazón se apague.

El aspirante a regente usa 1 punto permanente de Glamour para sellar el Juramento de Regencia. Mientras el juramento tenga efecto, él se hace cargo de todos los derechos y responsabilidades del Feudo como si fuera su dueño. El juramento termina y el regente recupera su Glamour cuando el propietario original regresa y solicita la devolución del Feudo (ya desee el regente devolverlo o no). Si el Feudo cae mientras el juramento está en efecto, el regente gana automáticamente tanta Banalidad como el Glamour que usó para sellar el juramento. El propietario gana automáticamente tanta Banalidad como la puntuación del Feudo.



Imbolc alrededor del mundo

La tradición de los Fogoneros y el reabastecimiento de las Hogueras a lo largo del reino es parte integral de los rituales de Imbolc, pero los de Tara-Nar sólo visitan los Feudos de Concordia. ¿Qué hay de los reinos feéricos fuera de sus fronteras? El Feudo capital de cada reino alimenta los Feudos de su nación con las llamas de su propia gran Hoguera. Además del Pozo de las Llamas de Concordia, los Fogoneros encienden las linternas en Hogueras tales como el siempre ardiente corazón de Emain Macha en Hibernia, el Nido de Huma en el Imperio del Cáucaso, el Sinsentido de Gigan en la Tierra del Sueño Errante y los Dones de Aganju en las Tierras de los Cuentos Ancestrales.

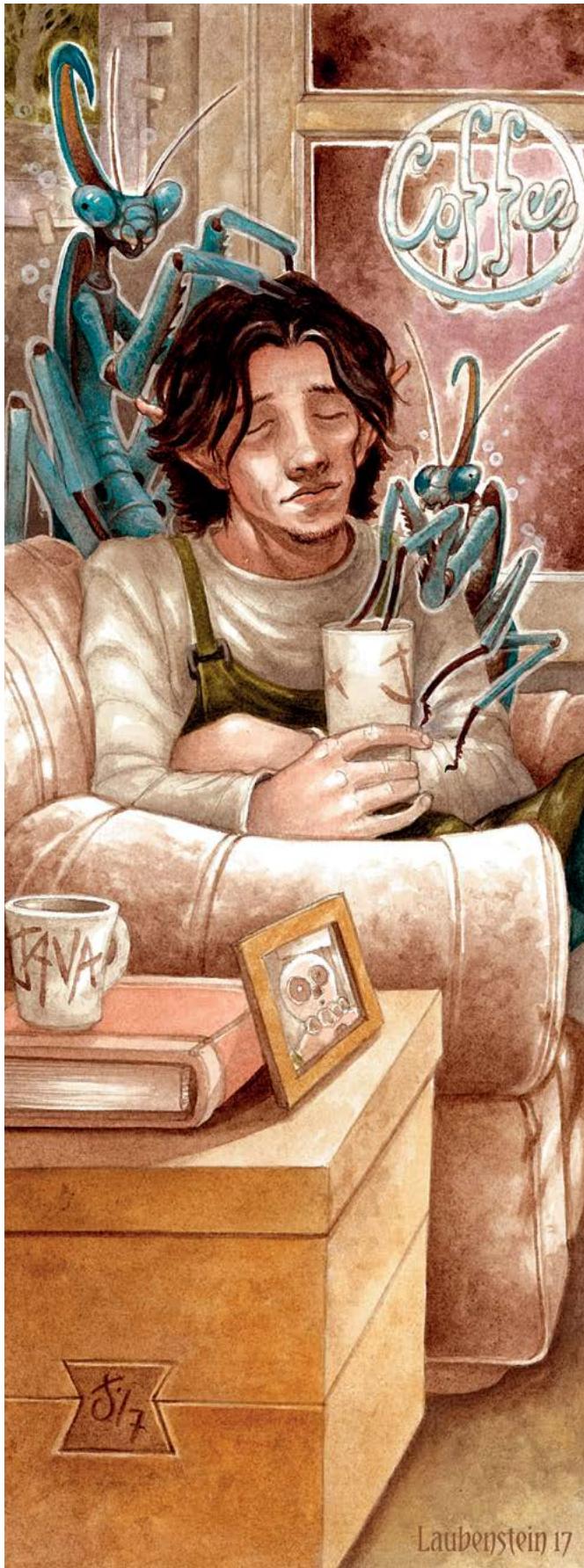


de lo razonable. No se espera que le ofrezca la oportunidad de cosechar Glamour de su Hoguera, ni es necesario que prolongue su estancia más allá de la primera noche. Si el propietario del Feudo rechaza una solicitud de hospitalidad, el Ensueño elimina su protección frente a la Banalidad durante una semana y él sufre inmediatamente un desencadenante de Banalidad. La hospitalidad puede revocarse sin consecuencias si los invitados tratan intencionalmente de causarles daño al propietario del Feudo o a sus posesiones. Aunque el Ensueño no impone más castigo, los invitados deben enfrentarse a cualquier cosa de la que estuviesen tratando de refugiarse.

Derecho a Mandato

Un changeling es el gobernante de su dominio. Igual que la palabra de un Barón es ley en su territorio, los edictos del propietario de un Feudo deben obedecerse dentro de éste. Puede deber fidelidad a otro señor o que sus acciones estén atadas por juramentos, pero incluso si sus órdenes se oponen a su señor o rompen sus juramentos, el Ensueño aún apoyará su voluntad dentro de las fronteras de su Feudo. El Ensueño se esforzará mucho para defender su palabra, pero esperará a cambio que el propietario mantenga su mandato.

Cada Feudo tiene un Aspecto que actúa como base de su fundación, una leyenda o fuerte emoción ligada al lugar. Un Feudo en White Lake (Nueva York) tendrá un Aspecto de amor libre, mientras que uno en Selma (Alabama) tendrá uno de lucha o protesta. Estos sueños deben reforzarse o se olvidarán: el Ensueño espera que el propietario apoye el sueño de su Feudo de acuerdo con su Aspecto. El dueño de un Feudo de paz podría prohibir el uso de armas, sin importar las circunstancias. El señor de un Feudo con un Aspecto de tristeza podría erigir un monumento a la tragedia que inspiró el sueño del Feudo. Incluso los Feudos con un Aspecto tan dispar como un popular dibujo animado infantil deben ver apoyado su sueño. Ésta es como una segunda naturaleza para los propietarios de Feudos Infantiles, pero los Gruñones también pueden organizar fiestas de cumpleaños de gatitos princesita. Mientras el propietario del Feudo realice actos



Laubenstein 17

para reforzar el Aspecto del Feudo, éste emprenderá acciones para obstaculizar a quienes actúen contra la voluntad de su propietario, lo que impone penalizaciones de dados de hasta la puntuación de la Hoguera del Feudo. Si el propietario reniega del Aspecto del Feudo, éste reniega de él también y no hará nada por detener a sus enemigos.

Derecho a Salvoconducto

El propietario del Feudo es responsable de mantener todos los Pasos y Raths conectados con el Feudo. Los Pasos suelen estar alineados con ciertos sueños, de forma muy similar a los Feudos. Para mantenerlos sanos, el propietario necesita reforzar también su Aspecto. Por suerte, los Pasos asociados a los Feudos están casi siempre basados en sueños similares, cuando no en los mismos, y las acciones emprendidas para apoyar uno suelen apoyar el otro. No obstante, algunos Pasos requieren ritos adicionales para mantener su vitalidad, normalmente una acción concreta en fechas señaladas. Un Rath chimenea que se abre a un maravilloso reino invernal requiere un sacrificio de leche y galletas cada Nochebuena. Una Aldea en las orillas del Zambeze acoge a los residentes que regresan de sus viajes tocando canciones mahororo con la mbira, lo que mantiene los Pasos libres de quimeras hostiles. Un Paso de secretos exige que se resuelva un acertijo cada solsticio que coincide con luna nueva. Otros mantienen su poder si sólo se permite el paso a quienes son dignos de hollar su camino. Recae así sobre el propietario del Feudo determinar quién es digno y a quién se ha de denegar el paso.

No mantener adecuadamente un Paso asociado con el Feudo no tiene repercusiones directas por parte del Ensueño en el propietario, pero no hay forma de asegurar qué clase de sorpresas pueden cruzar al Mundo de Otoño desde el Ensueño. El Ensueño es impredecible y las cosas que encuentran su camino a través de Pasos en ruinas pueden abarcar desde molestias benignas a peligros y amenazas mortales. Corresponde al propietario del Feudo preservar su Paso.

- ⌚ Unas termitas químéricas encuentran que el Feudo es un sabroso aperitivo.
- ⌚ Un pelotón de hormigas guerreras decide que el Feudo es una base de operaciones de vanguardia perfecta para expandir su imperio.
- ⌚ Un hermoso Ganconer con el ojo puesto en la piel del propietario del Feudo aguarda a seducirlo.

Política

Aunque no es un requisito impuesto por el Ensueño, los propietarios suelen encontrarse en el centro de la política changeling les guste o no. Su posición como dueños de un Feudo significa que se ven forzados a dirimir las disputas que surjan en él. Si se establece como una autoridad justa en el Feudo, otros changelings suelen buscar su guía en la comunidad en general. Pero la voz del propietario tiene peso más allá de esa posición cívica informal: como miembro con voto del Parlamento de los Sueños (ver pág. 15), puede acabar teniendo amigos que nunca supo que existían y otros que buscan su favor para que así vote en su beneficio. Algunos propietarios se regodean en la atención y su gusto por los juegos políticos; a otros les molesta esta nueva atención y rehuyen a cualquiera que pueda usarlos para su propio beneficio.

Santuario

Mientras el propietario haga todo lo que el Ensueño espera de él para sustentar al Feudo, él y su dominio estarán en sincronía. El Feudo se convierte en su lugar de poder y él gana una considerable fuerza en sus confines. Cada uno se convierte en una extensión de la voluntad del otro. Si el propietario del Feudo cumple con sus obligaciones y no falla en ninguno de sus deberes respaldados por el Ensueño, obtiene tantos dados adicionales para cualquier tirada defensiva, tanto física como mágica, como la puntuación del Feudo. Además, obtiene la mitad de la puntuación del Feudo (redondeando hacia arriba) en dados adicionales en las tiradas de absorción. Si el Ensueño lo penalizara por descuidar su dominio, pierde este beneficio hasta que comience a mantenerlo adecuadamente de nuevo.

Repercusiones

Incluso con todos los beneficios de poseer un Feudo, el propietario siempre debe permanecer vigilante ante las amenazas dirigidas hacia su dominio. Changelings y Pródigos celosos pueden mirar con deseo su Feudo. Éste puede haber tenido otros dueños hace vidas enteras que ahora han vuelto y lo reclaman. Si el propietario no tiene cuidado, podría perder el Feudo, la vida o ambas cosas. Sin embargo, la amenaza más peligrosa es una inherente a todos los Feudos: el seductor encanto de la Confusión.

Defender el Feudo

Los Feudos, especialmente los poderosos, son lujos preciados. Sus amenazas más comunes suelen provenir de otros changelings. El Glamour es escaso y la Banalidad, muy común, por lo que algunos Kithain harán todo lo posible para asegurarse un refugio ante ambos peligros, preparados para luchar y matar para hacerse con un Feudo sin importar lo que diga la Restitución. Otros changelings desean un Feudo concreto por la ventaja política o táctica que proporciona y lo sitiarán hasta que su propietario lo rinda o sea asesinado. Una amenaza creciente para los Feudos Kithain son los Thallain, quienes lanzan devastadores ataques para controlarlos y corromperlos en favor de sus propios fines de pesadilla.

Algunas quimeras también están dispuestas a combatir a los changelings por sus Feudos, aunque no pueden reclamar su propiedad como los Kithain. La mayoría de las que amenazan a los propietarios simplemente actúan por instinto y no entienden que los Feudos se debilitan y colapsan sin un changeling que los mantenga. Sólo saben que el Feudo proporciona algo de seguridad y ven la competición por ese refugio como una amenaza a eliminar.

Los Pródigos también pueden codiciar el Feudo de un changeling. Los hombres lobo entusiastas a veces confunden un Feudo por uno de sus lugares sagrados y emprenden una guerra para “reclamarlo” en nombre de su dios. Los magos, ignorantes del daño que causan, consideran los Feudos una fuente de combustible para su magia y pueden consumir todo el Glamour de un Feudo, dejando una arruinada cáscara. Ciertas familias de vampiros ven los Feudos como lugares de poder adecuados para realizar sus sangrientos ritos.

De cualquier dirección pueden venir peligrosas amenazas. El propietario de un Feudo siempre debería tener dispuesto un plan para protegerse a sí mismo y a su dominio; por la fuerza, si es necesario.

PROPIEDAD EN DISPUTA

Un Feudo reconoce como dueño sólo al changeling o círculo de juramento que invirtió Glamour. Si el Feudo es destruido, ese Glamour se extingue con la Hoguera. Si el dueño muere y retorna al ciclo de la reencarnación, el Glamour que invirtió queda durmiente en la Hoguera, terminando por consumirse en forma de materia onírica pura. Los Sidhe Arcadianos son los más proclives a disputar una propiedad, pero las disputas sobre el derecho a un Feudo de una encarnación actual pueden surgir incluso entre plebeyos.

La solución más sencilla es que el propietario designe a un suplente, atado por el Juramento de Regencia, para que supervise su dominio hasta su regreso definitivo. A cambio, el regente puede usar el Feudo como si fuera suyo hasta que el propietario por derecho regrese para reclamarlo.

En la era anterior a la Ruptura, la mortalidad era algo imposible de predecir para las hadas. Sus juramentos no previeron que un changeling muriera y se reencarnase en una nueva vida, así que algunos Juramentos de Regencia expiraron cuando acabó la primera vida mortal del regente. Otros regentes se vieron atraídos al mismo Feudo, vida tras vida, inconscientes de sus juramentos ancestrales.

Mientras un regente juramentado mantenga el Feudo responsablemente, el propietario original aún puede reclamarlo. Con que simplemente solicite que se le devuelva, el noble retornado recupera el control absoluto del dominio, para consternación del plebeyo.

El éxodo en masa de la nobleza y su subsiguiente retorno empantanó las aguas en lo que respecta a la propiedad por derecho de un Feudo. Durante el Resurgimiento, la mayoría de propietarios plebeyos asumieron incorrectamente que su voluntad de mantener sus Feudos se impondría al derecho de los Sidhe Arcadianos que salieron por piernas. El único criterio del Ensueño respecto a quién puede reclamar un Feudo es si el Glamour de un changeling está ligado o no a la Hoguera. Un significativo número de Sidhe Arcadianos trajeron consigo sus Pactos de la Llama (un Tesoro que contiene algo de su Glamour mezclado con una única llama de Hoguera): aunque su inversión original hacía mucho que se había evaporado, esos Sidhe Arcadianos poseían pruebas de su reclamación. Como el Ensueño reconocía tanto la propiedad de uno como la del otro (como una cuadrilla que hubiera contribuido Glamour a una Hoguera conjuntamente), el Sidhe provocaba al plebeyo para que lo desafiase por los derechos en exclusiva. Como parte desafiada, el Sidhe tenía derecho a establecer los términos del duelo, unos favorables a su conocimiento superior de las Artes y el Ensueño.

CONVERTIRSE EN PERDIDO

El tiempo es algo curioso en el Ensueño. El futuro y el pasado no siempre se mueven a la misma velocidad y uno no requiere necesariamente al otro. La mezcla de Banalidad con las energías del Ensueño doma el tiempo de alguna forma dentro de un Feudo, pero el tiempo onírico no se puede constreñir del todo. Los Feudos tienen cierto aire atemporal porque el tiempo mortal se detiene literalmente en presencia de la Hoguera. Humanos y changelings por igual dejan de envejecer en un Feudo, aunque el tiempo fuera de él sigue pasando de forma normal. Algo peligroso, porque la mayoría de seres en un Feudo no sienten que el

PACTO DE LA LLAMA (TESORO ☽)

Los Pactos de la Llama sirven como prueba de propiedad de un Feudo. Están compuestos por una pequeña llama de una Hoguera encapsulada en una estructura cristalina con la forma del blasón del Feudo. Suelen ser pequeños y estar engarzados en joyería, como un anillo o un colgante, lo que permite al propietario del Feudo tenerlo consigo en todo momento. Los nobles hacendados solían poseer Pactos de Llama antes de la Ruptura, pero muchos fueron destruidos, se perdieron o fueron llevados a Arcadia en medio del caos. El secreto de su creación se perdió para los Kithain durante el Interregno. Sólo recientemente, con un puñado de Pactos en circulación, los artesanos changelings han redescubierto cómo crearlos.

Con un pedacito del alma del changeling y una única llama de Hoguera, un Pacto de la Llama se convierte en un puente entre el Feudo y su propietario. Cuando éste presenta el Tesoro ante la Hoguera, ésta brilla con fuerza, señalando que él es el verdadero dueño del Feudo. Mientras está fuera, la llama dentro del Tesoro informa de la salud relativa de su dominio. Si el Feudo colapsa, puede destruir el Tesoro para liberar la llama y prender de nuevo la Hoguera, aunque, como el Pacto de la Llama contiene sólo una chispa de la Hoguera original, sólo se puede re establecer el Feudo a un máximo de Dominio ☽ hasta que el propietario invierta Glamour adicional.



tiempo pase en absoluto. Aun así, los Sidhe Arcadianos siempre saben con exactitud cuánto tiempo pasa en un Feudo gracias a su naturaleza feérica no disminuida y su Afinidad con Tiempo. Los relojes mundanos, por razones sobre las que las hadas sólo pueden especular, continúan registrando el tiempo de forma normal, por lo que la mayoría de propietarios se aseguran de mantener uno en un lugar bien visible del Feudo.

Que un propietario sucumba a la Confusión en su Feudo es uno de los mayores horrores de los Kithain. Cuando abandona completamente lo mundial, el Ensueño apura el cisma de su psique. Su mente y su Feudo se convierten en uno. Con su mente sumida en el sueño del Feudo, él se transforma en el Aspecto personificado del Feudo y ya no es reconocible como changeling. Los Kithain llaman a tales caprichosos, crueles y dementes seres "Perdidos". Los Perdidos visten sus Feudos como una mortaja, aisándose por completo del mundo exterior. Dentro de sus Feudos, esgrimen un poder casi divino que amolda la realidad a sus caprichos. Fuera de su santuario protegido, el toque de la Banalidad del Mundo de Otoño los deja impotentes y es suficiente para extinguir sus vidas de un plumazo. Aunque es raro, algunos changelings particularmente astutos han logrado atar a Perdidos en juramentos convirtiéndolos en poderes de sus Feudos (aunque caprichosos). Incluso atados,

mantener a un Perdido es algo peligroso. Aunque su Confusión les impide romper la letra de cualquier juramento que los ate, su interpretación puede no encajar con la de los propietarios del Feudo.

Aunque a día de hoy los propietarios que se pierden en la tentación de sus Hogueras no son inauditos, la mayoría de Perdidos datan de la Ruptura, cuando las hadas desesperadas se parapetaron en sus Feudos para ocultarse de la inundación de Banalidad. Los Perdidos tienden a ser descubiertos por accidente. Un changeling atraviesa la piel del mundo con la esperanza de reestablecer las ruinas de un Feudo y de pronto se encuentra como intérprete cautivo en la loca obra de un Perdido. Sólo la agilidad mental y la astucia pueden engañar a un Perdido para que abandone la seguridad de un Feudo antes de la inevitable muerte o el descenso a la Confusión del changeling, lo que ocurría antes.

Mantener el Feudo

Los Feudos se fortalecen y menguan en el curso de su existencia. Las fuerzas externas golpean constantemente la Hoguera, debilitándola y reduciendo su puntuación. El propietario debe permanecer vigilante contra estas amenazas: plagas químéricas que anidan en el Feudo, Banalidad concentrándose en torno al dominio o ataques directos. La porción de su alma invertida en la Hoguera le confiere una resiliencia que no tendría de otra forma. Mientras la Hoguera no se extinga, se recuperará sola con el tiempo aprovechando los pensamientos y emociones de la población humana local. En este estado debilitado, el propietario del Feudo debe ser especialmente cuidadoso para asegurarse de que su dominio no se vea más presionado.

Abandono

Por desgracia, demasiado a menudo el abandono es la causa tras la mengua de una Hoguera. El propietario del Feudo queda atrapado en una Búsqueda sin haber dejado un regente o se pierde en la mecánica repetición de asuntos mundanos y olvida ver cómo anda su dominio. Conforme descuida cada vez más sus deberes, el Feudo le retira su apoyo para recordarle las responsabilidades que ha jurado cumplir y como grito de socorro, ya que, sin la atención y cuidado de su propietario, la Hoguera se apagará.

Infestación

A parte de las típicas cucarachas y termitas químéricas que degradan rutinariamente la estructura física de un Feudo, ciertas plagas del Ensueño están ávidas por infestar un Feudo y devorar su Hoguera. Las más infames de estas criaturas fueron una vez los Wolpertingers. Anidaban en cualquier Feudo en el que pudieran entrar, se multiplicaban y rápidamente devoraban el Glamour de la Hoguera más rápido de lo que ésta podía reestablecerse. Incluso tras la transición de los Wolpertingers en Kithain, aún no pueden contenerse cerca de una Hoguera, inclinación que no les ayuda a deshacerse de los persistentes prejuicios en su contra. Rara vez se les permite permanecer en un Feudo más de lo que requiere la Regla de la Hospitalidad.

Las plagas más peligrosas con las que lidiar en un Feudo son los Gorgorjos Oníricos y las Langostas de Pesadilla. Los Gorgorjos

Adicción al Feudo

Los changelings deben tener cuidado con cuánto tiempo pasan en un Feudo, pues su cordura se escabulle con facilidad. El flujo y reflujo del Ensueño y la Banalidad mezclándose, tirando, retorciéndose y empujándose hace fácil que un changeling pierda de vista lo que lo mantiene con los pies en la tierra. El Glamour puro y refinado de la Hoguera resulta seductor y tan adictivo como vigorizante. Cualquier changeling que pase una semana en un Feudo gana 1 punto de Desequilibrio. Además, si un changeling obtiene más puntos de Glamour de una Hoguera que su puntuación de Glamour, gana 1 punto de Desequilibrio. Por ejemplo, si el propietario del Feudo tiene una puntuación de Glamour de 5 y actualmente tiene 4 puntos de Glamour, podría ganar 1 punto de Desequilibrio si cosecha 2 o más puntos de Glamour de su Hoguera.



Oníricos se cuelan en el Feudo a través de los sueños del propietario conforme éste cosecha Glamour. Una vez dentro, se ocultan en las fisuras y grietas, y sólo emergen cuando el propietario duerme. La mayoría ni siquiera se dan cuenta de que hay un problema hasta que la Hoguera se debilita lo suficiente para reducir la puntuación del Feudo. Una vez que lo hace, es una carrera para exterminar la infestación antes de que ésta extermine su Feudo.

Las Langostas de Pesadilla son una amenaza mucho más insidiosa y eran completamente desconocidas antes de la Evanescencia. Entran en el mundo despierto de forma similar a los Gorgorjos Oníricos, pero, a diferencia de éstos, no se alimentan directamente de la Hoguera, sino que se adhieren a los humanos que sostienen subconscientemente el Feudo. Las langostas devoran los pensamientos y emociones de más alto orden dejando no más que instintos primitivos para que la Hoguera los procese y se realice gradualmente para producir Glamour Tenebroso adecuado para los Fomorianos. Si no se controla, la infestación transforma el Feudo en un Feudo Thallain ([para más información, ver pág. 17](#)). Exterminar esta plaga requiere que el propietario del Feudo localice y salve a los Soñadores infectados por las Langostas de Pesadilla.

Expolio

Los changelings celosos o impacientes a veces atacan Feudos por su Glamour. Este proceso, conocido como Expolio, es semejante al Saqueo. El Expoliador canaliza su Banalidad en la Hoguera, forzando al Glamour a salir. Como con el Saqueo, un changeling sufre un desencadenante de Banalidad cada vez que Expolia un Feudo. Dado que su alma está unida a la Hoguera, el propietario del Feudo experimenta un dolor intenso y gélido en el núcleo de su ser cuando su dominio es atacado incluso si es él mismo quien realiza el Expolio. Igual que cubrir una hoguera mundana la priva de oxígeno, el Expolio ahoga una Hoguera con Banalidad. El exceso de Banalidad priva a la Hoguera de los



GORGOSOS ONÍRICOS

Atributos: Fuerza 1, Destreza 4, Resistencia 2, Percepción 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Sagacidad 3, Sigilo 3.

Niveles de Salud: OK, OK, Incapacitado.

Redes: Ocultarse, Robar Glamour.

Glamour: 4; **Fuerza de Voluntad:** 3.

Armadura: 0 (2 dados de absorción en total).

Notas: Los Gorgojos Oníricos pueden usar Robar Glamour en una Hoguera. La dificultad es la puntuación de ésta. Siempre viajan en enjambres; si uno entero usa Robar Glamour con éxito sobre una Hoguera, reduce la puntuación de la Hoguera en 1. La puntuación de la Hoguera se recupera a un ritmo de 1 punto al mes suponiendo que ni los Gorgorjos Oníricos ni otro adversario usen Robar Glamour en ella.



preciosos sueños y emociones que necesita para arder, debilitándola. Si el atacante debilita la Hoguera lo suficiente para reducir la puntuación del Feudo, el propietario sigue sufriendo un dolor persistente en su corazón hasta que la Hoguera se recupera. Para más detalles sobre el Expolio, ver *Changeling: El Ensueño 20º Aniversario*, pág. 312.

Invasión de Banalidad

Una creciente marea de Banalidad es una de las amenazas más difíciles a las que debe enfrentarse el propietario de un Feudo. Cuando la Banalidad ambiental de la zona que rodea el Feudo alcanza niveles altos (8 o más), comienza a erosionar el Glamour del Feudo. El Feudo pierde 1 punto de Glamour permanente por cada mes sumergido en alta Banalidad.

A diferencia de la mayoría de amenazas, una invasión de Banalidad no da al propietario nada tangible contra lo que luchar. En lugar de combatir a un enemigo directo, debe convencer a la gente de que vuelva a soñar. Dependiendo de su preferencia y el Aspecto del Feudo, podría comenzar un programa de participación comunitaria, lanzar una descarga de arte de guerrilla o incluso exponer (o crear) un villano para inspirar a la gente a oponerse a él. Una vez se establece la apatía, es extremadamente difícil sacar a la gente de su rutina. Para liberar a un mortal de las garras de la Banalidad, un changeling debe realizar con éxito una Ensoñación sobre la persona en cuestión (ver *Changeling: El Ensueño 20º Aniversario*, pág. 260-261). La dificultad de su tirada final de Ensoñación es la Banalidad del objetivo. Si tiene éxito, el changeling no gana Glamour, sino que la Banalidad del objetivo se reduce en uno. Si el intento de Ensoñación fracasa, el changeling sufre un desencadenante de Banalidad, ya que ésta demuestra ser incontenible y amenaza con infectar al changeling.

PARTIDA DE UN PROPIETARIO

Todos los propietarios de Feudos terminan por abandonarlos. La mitad feérica de su alma puede ser inmortal, pero un changeling está limitado a la extensión de una sola vida humana. Sin el Glamour de un changeling que actúe como catalizador, la Hoguera se consume. Conforme el peso de los años se acumula, los sabios buscan y preparan a un sucesor que cuide de sus Feudos, salvaguarda su legado y se asegure de que el Ensueño permanezca fuerte tras su defunción.

Ocasionalmente, un propietario se cansa de las responsabilidades que entraña su posición y desea liberarse de la carga. Pero no puede simplemente abandonar su dominio sin convertirse en perjurio. Antes de poder retirar su Glamour de la Hoguera, ha de encontrar a alguien dispuesto a mezclar su alma con el Feudo y a aceptar las responsabilidades en su lugar. Si el Feudo es copropiedad de una cuadrilla, cualquier propietario puede renunciar a su parte en cualquier momento siempre que al menos otro permanezca para apoyar el dominio. Los changelings que deciden separarse de un Feudo suelen sentir que les deja un vacío en el alma, como si hubieran perdido a un amigo íntimo.

DESTRUIR EL FEUDO

Nada dura para siempre, ni siquiera los Feudos. El propietario puede no ser capaz de mantener el aluvión de amenazas a raya. El sueño del lugar puede cambiar. Si el sueño que subyace bajo los Aspectos del Feudo no cambia con él, puede derrumbarse. Unos invasores pueden arrasarla hasta los cimientos o el mismo propietario puede escoger revertirlo de vuelta a su estado original de Claro.



Langostas de Pesadilla

Atributos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 3, Percepción 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Pelea 3, Sagacidad 3, Sigilo 3.

Niveles de Salud: OK, OK, -2, -5, Incapacitado.

Redes: Ocultarse, Infligir Pesadillas.

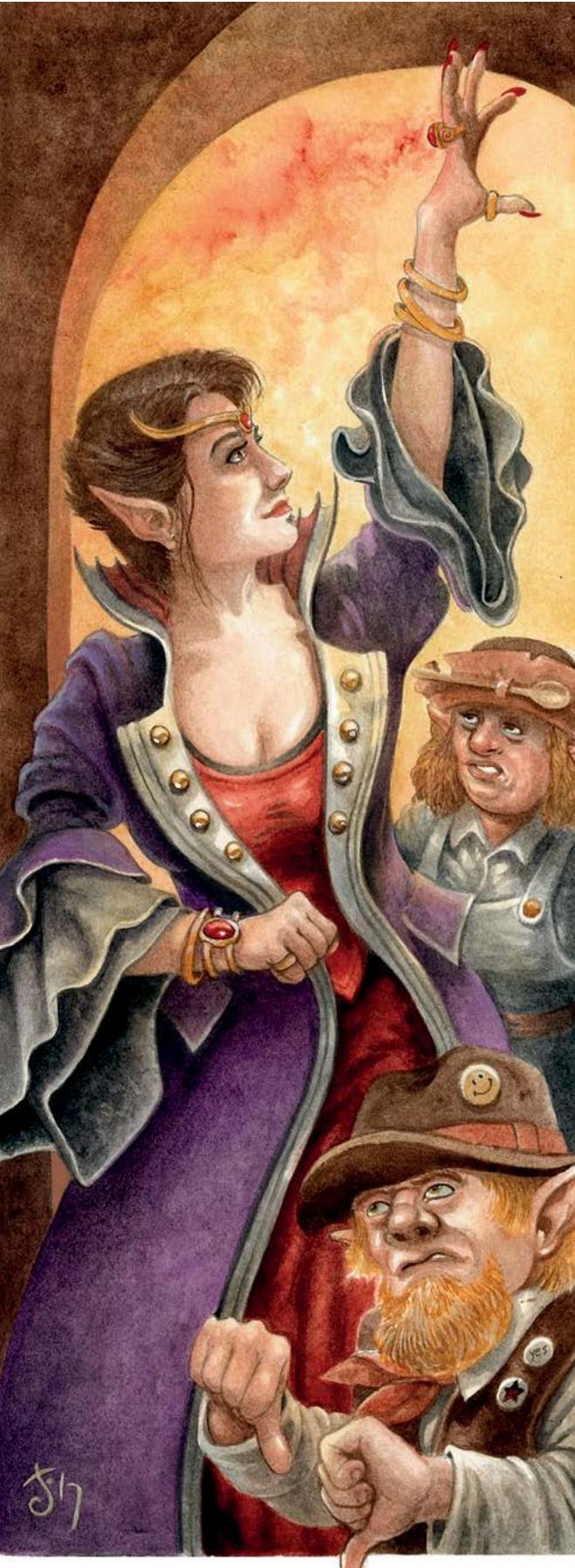
Glamour: 5; **Fuerza de Voluntad:** 4

Armadura: 0 (3 dados de absorción en total).

Ataques: Mordisco, 2 dados de daño letal.

Notas: Infligir Pesadillas funciona de forma similar a Saquear, salvo que las Langostas de Pesadilla pueden usar su puntuación de Glamour en lugar de Banalidad. Infligir Pesadillas imbuye al objetivo de horribles pesadillas del Sueño Fomoriano, extrayéndole los pensamientos y emociones de más alto orden para alimentarse de ellos en forma de Glamour. Como los Gorgorjos Oníricos, las Langostas de Pesadilla siempre viajan en enjambres.





Cómo lida un changeling son la destrucción de su Feudo dice mucho del personaje, así como de su actuación previa como propietario del Feudo.

Desmantelamiento

A veces, los changelings creen que un Feudo necesita ser destruido, un sacrificio táctico para boicotear a un enemigo. La incapacidad de un changeling para recuperar un Feudo de un amo Thallain requiere destruirlo, no sea que el Ensueño se corrompa con pesadillas. El castillo de una tirana derrocada sirve sólo como poderoso recordatorio de la comunidad a la que victimizó. Sea cual sea la razón, los Feudos sin propietario son fáciles de desmantelar. Los Feudos con propietarios vivos y activos son increíblemente resistentes debido en buena medida al apoyo de un alma feérica atemporal y eterna, y arrasarlos requiere un enorme esfuerzo.

Sin una inversión de Glamour, destruir un Feudo puede lograrse por medio de la simple aplicación de ciertos cantrips: Marchitamiento de Otoño, Dilatación Temporal de Cronos, Golpe de Acebo de Ira del Dragón, Salar la Tierra de Ruina, Señor de la Centella de Tejer Cielos y Hoja de Beltane de Verano, entre otros, son suficientes para extinguir una Hoguera sin reclamar. Si ésta está fortificada por un alma changeling, la tarea se vuelve mucho más compleja. Expoliar el Feudo hasta que colapse es el método más sencillo, pero requiere concentración y acceso a la Hoguera. En el caos del combate, Desatar el Arte adecuada, como Ira del Dragón, Verano o Invierno, será lo bastante potente para tomar el Glamour en bruto de un Feudo.

En contadas ocasiones, el propietario de un Feudo lo desmantela voluntariamente. Esto pasa sobre todo cuando el propietario desea devolver la tierra a los Nunnehi: dado que el Glamour de un Feudo es incompatible con los Nunnehi, el Feudo debe ser reducido a su Claro original antes de que puedan usarlo. El Ensueño reconoce que no todos sus hijos interactúan con el Glamour de la misma manera. Mientras el Nunnehi preste el Juramento de Heredad ante el Kithain que retira su Glamour, el Feudo puede desmantelarse sin efectos perniciosos para ninguna parte implicada.

MUERTE DEL SUEÑO

El Aspecto de un Feudo es una manifestación del sueño subyacente. En ciertas circunstancias, ese sueño fundacional puede romperse. Sin nada más sobre lo que apoyarse, el Feudo se derrumba en el olvido. Las leyendas del Interregno hablan de un tiempo en el que los Kithain usaron este conocimiento para hacer retroceder a los Thallain. Tras la guerra de los Treinta Años, la mayor parte de Europa central estaba sumida en la desesperación, lo que dio a los Thallain un temprano punto de apoyo en la Tierra. Antiguos campos de batalla se convirtieron en terribles baluartes que sólo los valientes o los estúpidos se atrevían a hollar. Al no estar preparados para combatirlos directamente, los Kithain coordinaron en su lugar sus esfuerzos para inspirar a personalidades como Isaac Newton, Gottfried Wilhelm Leibniz y otros grandes pensadores. Su creatividad y nuevas formas de pensar alimentaron la revolución científica, la luz que evaporó la tiniebla de los baluartes Thallain, devolviéndolos a sus reinos de pesadilla.



Atacar la Hoguera

Cualquier intento de destruir un Feudo con un Desatar debe obtener más éxitos que la puntuación del Feudo. Cada éxito por encima de ésta reduce la puntuación en 1. Si el propietario está presente durante el ataque, puede tirar su Glamour a dificultad 7 para fortificar la Hoguera. Cada éxito en la tirada aumenta la puntuación del Feudo en 1 para resistir la devastación del Desatar. Un changeling que destruya un Feudo, sin importar la razón, sufre inmediatamente un desencadenante de Banalidad.

Efectos en el propietario

La destrucción de un Feudo conlleva un alto precio para su propietario. Más allá de la Banalidad que gana, un agudo vacío crece en su alma, donde una vez moró el Feudo. Algunos propietarios que han sufrido esta pérdida describen la experiencia como perder un miembro o a un ser querido. Para calmar el dolor, algunos se arrojan a hacer lo que sea para ayudar a preservar el Ensueño y combatir el ascenso de la Banalidad. Otros juran venganza contra los responsables de la destrucción de su Feudo y nunca descansan hasta pagarles con la misma moneda. Algunos changelings jamás se recuperan de la pérdida de un dominio y ceden a la desesperación. Esas pobres almas no tardan en caer en la Banalidad.

Incorporar el Feudo

Los Feudos son algo más que lugares estáticos o baterías de Glamour. Con sus Arquetipos, Aspectos, rasgos y peculiaridades, cada Feudo tiene su personalidad singular y pueden considerarse personajes por derecho propio, dado que el Ensueño los imbuye con cierta vitalidad. Los Feudos son el centro social, político, económico, cultural y mágico de los Kithain. Los jugadores pueden usar los Feudos de sus personajes para ayudar a dirigir el curso de una crónica, y el Narrador debería aprovechar cada oportunidad para integrar el Feudo de los personajes en su ambientación.

Aprovechar el Feudo

Los Feudos representan más que puntos en una hoja de personaje o un puñado de puntos de Glamour gratis al día, son lujos extremadamente valiosos en la sociedad Kithain. El Glamour es la sangre de los changelings y cada día que pasa se vuelve más escaso en el Mundo de Tinieblas. Los jugadores deberían trabajar con el Narrador para, aprovechando el Feudo, darles a sus personajes un rol más prominente en la ambientación.

Si el Feudo de los personajes es una galería de arte, una cafetería o un club nocturno frecuentado por gente creativa, se convierte en un nodo para que los Kithain locales contacten con

mortales o busquen potenciales Soñadores. En este caso, el Feudo da a los personajes conexiones tanto en la sociedad changeling como en la humana de su ciudad. Un Mercado situado en un cruce principal atrae a los viajeros de todo el mundo y el Ensueño al Feudo; para algunos es la primera parada en una Búsqueda épica para encontrar un objeto que necesitan; otros traerán bienes exóticos y únicos que vender. Los personajes pueden obtener gran cantidad de favores conforme contactan con compradores y vendedores. La localización es la clave. Feudos menos poderosos pero bien situados podrían tener una mayor prominencia de lo que su puntuación sugiere.

Para un changeling, una fuente fiable de Glamour y refugio de la Banalidad no se puede comprar. Los propietarios de Feudos astutos obtienen enormes beneficios de los tratos apoyados por sus dominios.

- ⌚ Un Feudo ofrece noches junto a la Hoguera a cambio de favores o servicios de aquéllos que necesitan Glamour.
- ⌚ A algunos changelings no les interesa el Glamour que puedan obtener, pero estarán dispuestos a negociar el uso del propio Feudo como lugar de poder para realizar un ritual o como lugar libre de Banalidad para obrar su magia.

Narrar el Feudo

Los Feudos ofrecen tantas oportunidades para los Narradores como para los jugadores. El Feudo, especialmente si es copropiedad de los personajes, puede servir como ancla para una crónica. Es lo que conecta a los personajes. Es la base de operaciones para que los personajes planeen su estrategia. Es su santuario y refugio. Si los jugadores dan vida al Feudo de sus personajes y realmente lo hacen suyo, las amenazas del Feudo tendrán un auténtico impacto emocional.

Los Feudos, tengan la puntuación que sea, son herramientas de trama listas para usar. El Ensueño puede obrar a través del Feudo para señalar a sus propietarios una cierta dirección: ha de protegerse a un Soñador concreto; es el momento oportuno para recuperar un tesoro ancestral; los personajes han sido elegidos para enfrentarse a una amenaza que se está alzando. El Feudo puede proporcionar pistas de la naturaleza del problema y presagios que muestren a los personajes qué acciones quiere que lleven a cabo. Además, la base de la mayoría de Feudos antecede la vida de cualquier personaje. Las posibilidades de lo que yace dentro del Feudo, desconocido para ellos, están limitadas sólo por la imaginación del Narrador.

- ⌚ El Feudo de los personajes contiene secretos largo tiempo olvidados que aguardan a que tropiecen con ellos.
- ⌚ El Feudo de los personajes es la prisión ancestral de una terrible quimera que nunca debería ser liberada pero cuyas ataduras están debilitadas tras muchos años de abandono.
- ⌚ El Feudo de los personajes es el lugar de descanso de diarios abandonados que datan de la Ruptura y que guardan la clave para mantener a raya el Largo Invierno.



CAPÍTULO CUATRO: SUEÑOS VIVIENTES

«Se preguntó de dónde salía esa valentía para hablarle con tanta franqueza.
“De Invernalia —pensó—. Soy más fuerte dentro de los muros de Invernalia”.

— George R. R. Martin, *Tormenta de espadas*

Los Feudos y los Claros son el Ensueño cobrando vida, moldeado para resguardar y proteger a los changelings que residen ahí. Algunos se han perdido para el mundo o han sido corrompidos por pesadillas, pero aún ansían regresar al redil; un Feudo *quiere* ser habitado, un Claro *quiere* ser visitado y hasta el más pequeño es una creación de ilusión y maravillas. Los Narradores pueden usar los Feudos de ejemplo de este capítulo para construir o arrancar una crónica o para darle a una cuadrilla errante un seductor atisbo del aspecto que tiene un hogar e inspirar a los jugadores a crear un Feudo propio.

La puntuación de Dominio representa los puntos de Trasfondo combinados invertidos en la propiedad. Los ejemplos de puntuaciones menores pueden pertenecer a un único personaje, pero los de puntuaciones mayores requieren una cuadrilla que colabore para mantenerlo (y jugadores que compartan sus recursos para adquirirlo).

bodega de Cerveza Trébol (Dominio ䷁)

Uno de los Feudos más historiados en el Ducado de Plata Lunar es el pub Trébol. Fue construido en los años cincuenta por un Troll llamado Robert Terlyon, que murió en misteriosas circunstancias durante el Resurgimiento. Tras su muerte, la propiedad de Trébol cambió de manos numerosas veces, pero se mantuvo una constante: todos los que entran en el Feudo deben dejar su título en la puerta. La regla es tan popular entre las hadas locales que se cree que, si se ignorase, se cerniría el Invierno Sin Fin.

El pub es un bar-restaurante en el casco viejo sin nada destacable, pero a quienes se les permite bajar al sótano ven algo más que cajas de suministros: barriles de cervezas químéricas apiladas en los muros, una barra desgastada en un rincón y sofás reciclados, sillas destortaladas y

pufs desparramados, los sitios favoritos de los Kithain locales para intercambiar historias y compartir los últimos chismes. En el muro opuesto hay una chimenea de ladrillo que contiene la Hoguera del Feudo, la cual arroja un cálido y acogedor brillo sobre todo el sótano.

Arquetipo: Hogar.

Aspecto: Bebida compartida con familia y amigos.

Apariencia: Bodega de Cerveza Trébol es un lugar acogedor e íntimo. La decoración es un batiburrillo de delicadas tallas, antigüedades encantadoras y muebles viejos restaurados con mucha arte.

Peculiaridades: Los barriles tras la barra de la Bodega de Cerveza Trébol nunca se vacían y su mueble bar siempre está lleno.

Adquisición: Desde la muerte de Robert Terlyon, un desfile de propietarios ha reclamado Trébol, sólo para renunciar a él tras unos cuantos meses o años. Actualmente, el pub está regentado por el Sátiro Arkus Oreias, popular entre los Kithain locales por su hospitalaria gestión.

Jerarquía: El propietario del Feudo también se convierte en el gerente del pub del piso superior. Aunque su mandato le proporciona autoridad dentro del Feudo, ningún propietario de Trébol hasta la fecha ha permitido jamás una jerarquía basada en los Títulos.

Hoguera: ䷗ La Hoguera de Trébol se manifiesta como un alegre fuego contenido en una chimenea de ladrillo.

Tamaño: ䷗

Santuario: ䷗

Recursos: ䷗ Mediante el negocio mundano para los no Encantados en el piso superior y el feérico en el Feudo, Trébol es capaz de apoyar financieramente a su propietario para que viva con cierta comodidad.

Accesos: ䷗ Hay un Rath en las escaleras del pub Trébol. Los changelings que descienden por ellas llegan al Feudo, mientras que los mortales no Encantados terminan en una bodega de cerveza corriente y moliente. Un Paso también corre por el Ensueño conectando la Bodega de Cerveza Trébol con el castillo que sirve como sede de Plata Lunar.

Sueños Resonantes: ䷗ Trébol se construyó sobre sueños de compañerismo. Cualquiera en el Feudo recibe +2 a todas las tiradas que impliquen socializar o flirtear.

Semillas de historias

- ⦿ Una prominente miembro de la comunidad local se tambalea hasta Trébol presa de un claro estrés emocional. Parece tener una obsesión insana con la Hoguera. ¿Pueden los personajes detenerla antes de que se inmole en sus llamas y llegar al fondo de lo que le ha pasado?
- ⦿ Una poderosa quimera conocida sólo como Frice invade el Paso de Trébol dejando tras de si seguidores químéricos que acosan y atacan a cualquiera que trate de recorrer el Paso. Sólo reconstruyendo el camino de piedra destruido por Frice se puede mantener el Paso libre de intrusos.
- ⦿ Una joven e inexperta Baronesa posee un Pacto de la Llama que le da derecho según las leyes del Ensueño a un estatus igual al del propietario actual. No sólo causa esto una tensión inmediata

con los leales a Arkus, sino que la Baronesa comienza a reconocer los Títulos dentro del Feudo, haciendo crecer el descontento entre plebeyos y nobles por igual. Alguien debe hacerle ver su error antes de que estalle una rebelión a gran escala.

Choza con Patas de Pollo (Dominio ䷗䷗)

Las leyendas Kithain hablan de dos Chozas con Patas de Pollo: una en el Mundo de Otoño, hogar del azote de Rusia, y otra engendrada en el Ensueño a partir de los sueños del azote. Los Kithain hacen bien en mantenerse bien lejos de la primera, pero la segunda alberga gran cantidad de conocimiento y comparte sueños proféticos con quienes duermen junto a su Hoguera. Su anterior dueña, una Boggan Oscura con poco amor por los mortales o el Mundo de Otoño, ancló el Feudo en el Ensueño Profundo justo antes de la Ruptura, durante la cual se perdió.

El Feudo regresó cuando las puertas de Arcadia se reabrieron, sin la Boggan. Desde entonces, decenas de plebeyos han buscado la Choza, ansiosos por reclamar un Feudo tradicionalmente suyo. Es una tarea difícil, ya que la Choza con Patas de Pollo se mueve, cruzando los vastos bosques de Rusia en el Mundo de Otoño y saltando a distantes reinos del Ensueño a voluntad. Además, la Choza está protegida por una barrera de Glamour salvaje, que se manifiesta como hostiles bestias químéricas extraídas de las pesadillas de los aspirantes a propietario del Feudo.

Arquetipo: Repositorio.

Aspecto: Bastión perdido de profecía.

Apariencia: Iónica choza sobre patas de pollo.

Peculiaridades: Incluso si la Choza es reclamada, continúa utilizando Portal de Paso a voluntad, pues quiere ayudar a sus propietarios llevándolos a lugares que contienen objetos, información o aliados que necesitan. La choza no tiene en cuenta el peligro que pueda haber; el lugar de destino puede ser poco acogedor o incluso hostil.

A veces, en lugar de sueños proféticos, la Choza concede pesadillas de mareas de sangre, asfixiantes mareas de arenas de desierto y una oscura sombra ahogando el sol. Estas visiones son un eco de las criaturas cuyos sueños engendraron la Choza, pero eso no las hace menos aterradoras.

Adquisición: Nadie aún.

Jerarquía: Ninguna. Actualmente la Choza no ha sido reclamada.

Hoguera: ䷗䷗

Tamaño: ䷗

Santuario: ䷗ La Choza es itinerante y su puerta se mantiene categóricamente cerrada a los visitantes no bienvenidos. Aun así, las bestias químéricas son el resultado del Glamour sin domar que rodea la Choza y desaparecen sin ofrecer más protección una vez que la Choza es reclamada y asegurada.

Recursos: Ninguno.

Accesos: (—) La Choza con Patas de Pollo tiene un Rath que se abre al Ensueño circundante, sin importar dónde se encuentre.

Adivinación: ☽ (Presagio) Dormir junto a la Hoguera concede visiones, además de Glamour según decida el Narrador.

Viaje: ☽ (Portal de Paso) La Choza se mueve libremente tanto por Siberia en el Mundo de Otoño como en el correspondiente Ensueño.

Semillas de historias

- ⌚ El sueño de Baba Yaga regresa a la Choza con Patas de Pollo. Esta quimera Forastera mide más de 2,10 metros (7 pies) de alto y tiene largos dientes de hierro. Si los personajes desean poder dormir con seguridad en la Choza, deben ahuyentar a la criatura.
- ⌚ Para reclamar la Choza con Patas de Pollo, una cuadrilla debe dormir en ella hasta que no se generen más pesadillas. Las criaturas se vuelven cada vez mayores y más extrañas y la cuadrilla derrota sucesivamente a cada una. La última quimera se manifiesta como una niña que simplemente permanece de pie. La niña representa el Manantial original, es lo que los personajes han luchado por liberar, pero ¿la reconocerán como tal o están tan encolerizados por su propia violencia que la atacarán?
- ⌚ Un Fomoriano tiene planes para la Choza con Patas de Pollo, ya que cree que su poder profético inclinará la balanza y asegurará la victoria del Sueño Fomoriano. La criatura ataca cuando los personajes están en la choza, planeando usar su sangre para abrir un portal a un reino de invierno eterno al que llevar el Feudo.

El Corazón Geomántico (Dominio ☽)

Oculto en el centro de la Barre des Écrins, en los Alpes franceses, se halla el bastión del Círculo de Cristal, una sociedad secreta de hechiceros feéricos. El Corazón Geomántico es una enorme y cavernosa geoda dentro de la montaña sin entradas o salidas físicas, donde se guardan los mayores secretos de la sociedad y donde sus miembros pueden realizar sus más arduas hechicerías sin molestias.

Haciendo uso de su gran cantidad de documentos y su poderosa magia adivinatoria, el Círculo de Cristal espera desvelar los secretos del Invierno Sin Fin para salvar el Sueño Tuathano, aunque sus progresos están siendo dolorosamente lentos. Mientras, usan el Corazón Geomántico para rastrear amenazas al Mundo de Otoño y el Ensueño.

Arquetipo: Repositorio.

Aspecto: Una lente con la que ver los secretos del Ensueño.

Apariencia: Una geoda cavernosa en el corazón de la montaña.

Peculiaridades: Ocasionalmente, cuando un changeling está profundamente concentrado, puede oír o ver ecos del pasado o posibles futuros reflejados en las facetas de la geoda.

Adquisición: Controlado por el círculo interior del Círculo de Cristal.

Jerarquía: Aunque cualquier miembro del Círculo de Cristal puede ir y venir libremente, el círculo interior del Círculo determina quién tiene acceso a qué documentos y quién puede usar la Hoguera para su hechicería.

Hoguera: ☽ La luz de la Hoguera cae en cascada a través de los cristales que componen los muros, suelo y techo del Feudo, creando un impresionante despliegue de colores para los pocos afortunados que jamás han visto el interior de la cámara.

Tamaño: ⌚

Santuario: ☽ El Rath de entrada exige una demostración de dominio sobre un Arte antes de permitir el paso a un Kithain. La localización del Feudo asegura que nadie fuera de aquéllos hábiles en las Artes de las hadas tenga esperanza alguna de entrar.

Recursos: Ninguno.

Accesos: (-) Un único Rath en una caverna lleva al Corazón Geomántico, bien escondido y guardado. Una vez en el Rath, poderosas guardas y quimeras guardianas impiden la entrada a todos salvo a los miembros leales del Círculo de Cristal.

Sueños Resonantes: ☽ Los cristales que componen los muros del Corazón Geomántico están alineados para concentrar el Glamour hacia el conocimiento y el aprendizaje. Cualquiera que practique las Artes Adivinación o Nombrar obtiene +2 dados en su conjuración.

Semillas de historias

- ⌚ El Círculo de Cristal descubre una profecía centrada en los personajes jugadores: son clave en un momento crucial para el Ensueño. Los portentos señalan que la profecía es inminente, pero el Círculo de Cristal no sabe si los personajes ayudarán o dañarán al Ensueño, por lo que son llevados al Corazón Geomántico y sometidos a una serie de pruebas para determinar su entereza y prepararlos para el desafío por llegar.
- ⌚ Los personajes descubren parte de un mapa anterior a la Ruptura que conduce a un lugar llamado la Fortaleza de Cristal. El mapa sugiere que la Fortaleza de Cristal puede revelar los orígenes del Glamour y el Ensueño. A través de sus contactos, los personajes creen que el resto del mapa está en manos del Círculo de Cristal. ¿Podrán convencer al Círculo de Cristal de que son dignos de entrar en el Corazón Geomántico y tener acceso a sus registros? En caso negativo, ¿encontrarán una forma de colarse en el Corazón Geomántico y robar el resto del mapa? Si el Círculo de Cristal descubre lo que poseen los personajes, ¿les permitirá quedárselo?
- ⌚ Mientras están refugiándose en el Feudo, el sonido de repicar que resuena por las cámaras despierta a los personajes. Todos los miembros del Círculo de Cristal se han convertido en cristales y las cámaras del círculo interior han sido selladas. Para salvar el Feudo, los personajes han de descubrir la fuente del tono discordante que amenaza con liberar oscuras profecías por todo el mundo. Peor aún, las Artes Adivinación y Nombrar han enloquecido y se activan de forma espontánea en el peor momento posible.



Pozo de Ayo (Dominio ☽)

Hace tres años, en una noche excepcionalmente cálida, Ayo caminaba de vuelta a casa desde su clase en la Universidad de Nairobi. Atraído por el río que da su nombre a la metrópolis keniata, abrió los ojos a cosas que los hombres ordinarios no podían ver: árboles que brillaban como velas, hierba que susurraba su nombre y enormes pájaros de cuatro alas que planeaban sobre su cabeza. Para cuando se acercó al río y a la burbujeante fuente de la Hoguera que brotaba de sus profundidades contaminadas, Ayo estaba sumido en los estertores de su Crisálida.

Ayo trabajó sin descanso para expandir y fortificar su Feudo. Como la mayoría de la Academia está situada en el parque, Ayo amarró un pequeño bote en el río, lo que le permite descansar en la Hoguera y protegerla de otros Kithain. Al reconocer a Ayo como propietario, el Feudo está en perfecta sintonía con él.

El Pozo de Ayo da la bienvenida a todos los plebeyos para que descansen en el Feudo (aunque no junto a la Hoguera), compartan sus historias y se enseñen cosas. El propio Ayo instruye en combate cuerpo a cuerpo, natural para ser un fornido Troll, y matemáticas. Su pasión son estas últimas, ya que es su especialidad universitaria, pero lo primero es mucho más demandado, lo que atrae las sospechas sobre las reuniones de plebeyos por parte del Duque Ra'zel ap Gwydion, quien controla el Baluarte Himaya. Ra'zel no aprueba que el Pozo esté bajo dominio plebeyo, menos aún que Ayo invite a otros a aprender nuevas habilidades. El Duque cree que Ayo y su cuadrilla planean una secesión en el mejor de los casos y una rebelión en el peor. Y no está del todo errado. Ayo puede estar dispuesto a tratar al Duque con decoro e incluso pagar un pequeño tributo para evitar la guerra, pero su compañera de cuadrilla Redcap Hasana no tiene intención de respetar el gobierno del Duque.

Arquetipo: Academia (*Habilidad asociada: Pelea con Armas*).

Aspecto: Una marea creciente eleva todos los barcos.

Apariencia: Una pequeña barca en el río, con un parque de hierba, árboles y bancos en la ribera.

Peculiaridades: La hierba en torno al Feudo susurra alejando a los estudiantes con cosas como “¡puedes hacerlo!” y “¡eres genial!”.

El agua del Feudo asciende cuando Ayo duerme en la barca, como si tratara de alcanzarlo.

Adquisición: Reclamado por Ayo durante su Crisálida.

Jerarquía: La cuadrilla de Ayo puede invitar libremente a cualquiera al Feudo, pero Ayo se reserva todas las demás responsabilidades y privilegios, una división desigual que irrita a su cuadrilla.

Hoguera: ☽

Tamaño: ☽

Santuario: ☽

Recursos: ☽ El Pozo de Ayo alberga clases al aire libre a las que ocasionalmente se unen mortales a cambio de una pequeña cuota.

Accesos: ☽ El Pozo de Ayo tiene un Paso que conduce al Ensueño Próximo. También tiene un Rath que lleva a una Cañada ribereña en el Ensueño Profundo. Ayo mantiene este Rath en secreto, no sea que el Duque se obsesione aún más con el Feudo.

Sueños Resonantes: Los miembros del Pozo de Ayo reciben una bonificación de +2 dados cuando se enseñan mutuamente habilidades mundanas. Esto cumple el requisito de tener un tutor para adquirir nuevas Habilidades.

Semillas de historias

- ⌚ Tras casi ahogarse en el río durante su Crisálida, un joven Dauntain odia el Pozo. La cuadrilla de Ayo se une a los personajes para protegerlo de la amenaza. Tras la batalla con el Nihilista, el Duque Ra'zel ataca cuando los defensores del Pozo aún se están recuperando con la esperanza de tomar el Feudo.
- ⌚ Hasana, creyendo que el que unos hombres manden sobre otros jamás ha generado nada bueno, planea derrocar al Duque Ra'zel. Cuando el conflicto finalmente llega a las manos, la cuadrilla ya no puede prestar debido respeto al Duque y tiene que escoger bando. Igualmente, los personajes se ven arrastrados a la inminente guerra.
- ⌚ Una joven Eshu llamada Merela solicita lecciones de Ayo y él acepta. La cuadrilla no sabe que Merela es realmente Lady Merela, una pupila del Duque que trata de escapar de su control sobreprotector. El Duque contrata a los personajes para llevar a Lady Merela de vuelta a su corte.

Puente del Barranco del Río Nuevo (Dominio ☽)

Localizado en los Apalaches de Virginia Occidental, el puente del barranco del río Nuevo es el cuarto puente en arco más largo del mundo. Es también el tercer puente a mayor altitud de Estados Unidos. Aunque se completó en 1977, ya ha sido designado como lugar histórico. El centro de visitantes y el mirador paisajístico atraen a turistas de toda la nación para maravillarse con las vistas, y una vez al año, en octubre, el puente se cierra al tráfico rodado por el Día del Puente. Entre otras celebraciones, los participantes de este día descenden haciendo rápel y hacen salto BASE desde el viaducto atrayendo a amantes de las experiencias fuertes y adictos a la adrenalina por igual.

Durante la Evanescencia, un fragmento perdido de Bajopuente se vinculó al puente del barranco del río Nuevo y se alimentó del Glamour generado por los festivales y los turistas hasta que sus tenebrosos y ruinosos pasadizos se abrieron una vez más. Ancestrales monstruos que se creían perdidos para siempre se vertieron al mundo y encontraron un hogar perfecto en las comunidades de montaña de Virginia Occidental. Aunque la antaño deprimida comunidad está reflotando con el aumento del turismo, muchos de los residentes de la región aún guardan rencor por el fracaso de la industria del carbón y la apatía mostrada por las agencias corporativas y federales. Alimentándose de este pozo de resentimiento y refugiándose en la multitud de minas de carbón abandonadas, estas quimeras de pesadilla Saquean hasta la médula a Soñadores y mortales vulnerables, empujándolos a saltar del puente desesperados.

Arquetipo: Aldea (rota).

Aspecto: La oscuridad y el peligro que acechan bajo los puentes.

Apariencia: El puente del barranco de río Nuevo se alza majestuosamente sobre el valle inferior. En su interior hay un fragmento

de Bajopuente, puentes del mundo ancestrales y ruinosos. Algunos llevan a un vacío sin forma y otros están irreparables.

Peculiaridades: Incluso roto, Bajopuente sigue siendo un reino de oscuridad. Cualquier fuente de luz llevada al Feudo titila como si estuviera a punto de morir y sólo proporciona una fracción de la iluminación que produciría normalmente.

Adquisición: Puente del Barranco de Río Nuevo y su fragmento de Bajopuente no han sido reclamados.

Jerarquía: Ninguna.

Hoguera: ☽

Tamaño: ☽

Santuario: ☽

Recursos: Ninguno.

Accesos: (–) Los puentes en el fragmento de Bajopuente no son tan extensos como cuando el reino estaba completo. Aun así, si pudieran ser reparados, permitirían a los changelings viajar casi instantáneamente al puente correspondiente de la Tierra.

Sueños Resonantes: ☽ Los residentes de Bajopuente reciben +2 a todas las tiradas para raptar a alguien en su puente o impedir que cruce.

Semillas de historias

- ⌚ Varios Soñadores han saltado a la muerte desde el puente del barranco del río Nuevo. Investigando, la cuadrilla descubre el fragmento de Bajopuente y evidencias de que monstruos ancestrales ahora andan libres. Tendrán que averiguar qué horrores acechan en la zona y qué criterios usan para escoger a sus víctimas.
- ⌚ Un grupo de Thallain se ve atraído por la oscuridad y es liberado cuando Bajopuente vuelve a abrirse. Los personajes deben impedir que los Thallain tomen el control de Puente del Barranco de Río Nuevo. Si los Thallain reclaman el fragmento de Bajopuente y arreglan los Pasos que conectan el reino, obtendrían una base de operaciones que les podría conceder acceso a cualquier otro puente del mundo.
- ⌚ Un político prominente planea organizar un mitin en el Puente del Barranco del Río Nuevo en el que desvelar su plan para devolver su grandeza a la región revitalizando la industria del carbón. Una visión del futuro revela que las colinas están llenas de Merodeadores y Ghasts y que el humo de incontables fundiciones Goblin ahogan el cielo. A menos que los personajes descubran la verdad sobre este político y sus lazos con los Thallain, toda la región puede perderse en favor de la Reina Goblin y su ejército de pesadillas.

Taller de Fu Meili (Dominio ☽)

Fu Meili es una de los mayores artistas de su generación. Meili puede hacer de todo, desde espadas grabadas con relieves de serpientes enroscadas con escamas de zafiro que reflejan la luz en los colores del arcoíris a armaduras cuidadosamente forjadas con pétalos de cuarzo rosa para invocar los sueños de las flores de *sakura*. Sus criaturas mecánicas forjadas en delicado bronce cobran vida

quimérica; algunas simplemente tienen su contrapartida quimérica, otras pasan a ser animadas y las más preciosas incluso cobran conciencia. El Ensueño de Hong Kong está lleno del canto de los ruisenores de Meili y los consejos que susurran sus grillos sabios.

Fu Xiao, la magistrada Sidhe de Hong Kong, actúa como mecenas de Meili. Esta relación es más profunda que la de vasalla y señora: Meili y Xiao son primas, nacidas de hermanas gemelas. Las primas experimentaron su Crisálida juntas y emergieron de ella como Satiresa y Sidhe de Otoño. Los rumores entre la población Kithain de Hong Kong dicen que estaban ligadas en una vida anterior. Las dos mujeres asienten inseguras: tiene sentido, pero por desgracia ninguna de ellas recuerda nada. En cualquier caso, vinculadas o sólo primas queridas, Xiao da a Meili libertad absoluta para crear y hacer negocios como deseé.

El Taller de Meili se encuentra en una estación de metro abandonada y sin terminar cerca de la bahía de Kowloon. Pese a yacer por completo en el Mundo de Otoño, los sueños de lo que podría haber sido han mantenido la chispa de un Manantial, el cual Meili ha avivado con sus propias creaciones (aunque no las criaturas mecánicas). Meili encontró el Taller en una exploración febril de la red de metro dirigida por sus sueños, y desde entonces ha sido ratificado como suyo por la Magistrada Xiao.

Arquetipo: Taller.

Aspecto: La fuente de la creación.

Apariencia: Estación de metro abandonada.

Peculiaridades: Cada diez minutos pasan trenes por un túnel cercano y sacuden el Feudo. Esto ocurre puntualmente también aunque los trenes se retrasen o ni siquiera estén en marcha, pues cada vez que Meili finaliza un gran Tesoro, la Hoguera se encabrita como si estuviera hambrienta y quisiera el objeto.

Adquisición: Meili encontró el Taller y sacó adelante el Feudo ella sola.

Jerarquía: Meili es actualmente la única propietaria de su Taller.

Hoguera: ☽ Originalmente era una Hoguera de 0 puntos, pero Meili se ha esmerado en nutrir la llama.

Tamaño: ☽

Santuario: ☽ Meili construyó una puerta y un sistema de alarma mundano.

Recursos: ☽ Las creaciones de Meili tienen un valor incalculable, pero los materiales y el tiempo para crearlas cancelan algo de su beneficio. Además, Meili nunca vende sus creaciones máspreciadas, las quimeras conscientes, ya que lo considera esclavismo. En su lugar, las libera para que escojan un dueño (si quieren) por sí mismas.

Accesos: Ninguno. El Taller está por completo en el Mundo de Otoño y Meili ofrecerá cualquiera de sus creaciones al changeling que pueda conectarlo al Ensueño (esto es una excepción al acceso gratuito del que disfruta un Feudo, y, si los esfuerzos de Meili se ven recompensados, su jugador no necesitará gastar puntos de Experiencia para añadir uno).

Sueños Resonantes: ☽ El Taller proporciona una bonificación de +2 a todas las tiradas mundanas relacionadas con metalistería, incluyendo el proceso de diseño. Esto se suma a las demás bonificaciones que el herrero pueda recibir de acuerdo a las reglas de creación de la pág. 318 de *Changeling: El Ensueño 20º Aniversario*.



Semillas de historias

- ➄ Meili ha terminado su obra magna: un dragón mecánico de siete piezas (cuatro garras, cola, torso y cabeza) que se elevará más de dos pisos cuando se ensambla. Busca una cuadrilla que le ayude a llevar las piezas al Ensueño, donde las ensamblará. Justo cuando la criatura ruge al cobrar vida, Fa Rizo (rival de la Magistrada Xiao) ataca: quiere esclavizar al dragón y usarlo para hacerse con el control de Hong Kong.
- ➅ Li Mao, un herrero de la Casa Dougal que envidia el estatus de Meili, soborna a sus contactos en el gobierno de Hong Kong para levantar un muro que aisle el Taller de Meili. Ella no sabe quién la está atacando o por qué, pero promete lo mejor de su Taller a cualquier cuadrilla que descubra el complot y salve su Feudo.
- ➆ Meili sueña con su vida pasada, y esos sueños le dejan entrever que era una enemiga jurada de Fu Xiao. Le implora a una cuadrilla amiga que busque la verdad de su vida pasada y que la contenga si sus sueños la obligan a actuar contra su prima (a quien quiere de forma genuina, al menos en esta vida).

Utzawi (Dominio ☽☽☽)

La creciente Colonia Utzawi se extiende en lo alto del Ensueño de la cordillera de los Andes. Dirigida por Pilpintu, una Satiresa de ascendencia aimara, el Feudo se especializa en criar alpacas químéricas

de monta, más grandes y de colores más vivos que cualquiera de sus parientes de Otoño. Los rebaños de alpacas de la Colonia ocasionalmente engendran mutantes: hermosas bestias con seis piernas o alas resplandecientes. Estas alpacas valen pequeñas fortunas para los compradores interesados dispuestos a deshacerse de sus fondos en divisa del Mundo de Otoño, Barcia o bienes químéricos.

Pilpintu es libre de comerciar, regalar y vender las alpacas como crea conveniente, siempre que dé una pequeña parte de sus ganancias a su señora, la Baronesa de la cercana Huaraz. Este arreglo, apoyado por el afecto forjado entre la pareja desde sus viajes por la amplitud del Ensueño peruano, se ha mantenido durante ya dos décadas, y la Gruñona a veces olvida que la Colonia no es técnicamente suya.

Utzawi recibe frecuentes visitantes a través del largo Paso que conecta el Feudo con el Ensueño Profundo y el Mundo de Otoño cercano a Huaraz. Pilpintu les da la bienvenida con actitud hosca, una comida caliente y, si lo necesitan, una cama mullida en el ático. La vieja Gruñona adora las historias, y a los Kithain que la agasajan con chismes les ofrece permanecer más que la noche que proporciona la hospitalidad. Los rumores dicen que Pilpintu ofreció una vez un semental de alpaca a un talentoso orador Eshu, aunque la propia Pilpintu lo niega categóricamente.

Arquetipo: Colonia.

Aspecto: Lugar de nacimiento de criaturas químéricas.

Apariencia: Una hacienda tradicional, rodeada de praderas verde esmeralda. En invierno, los límites de las praderas están delimitados con nieve azul.

Peculiaridades: Cada vez que un changeling visita Utjawi, la hierba susurra "ay, ay" cuando el invitado camina sobre ella. Pilpintu está segura de que la hierba no siente nada y que sólo está jugando, pero no logra que pare. Grandes gatos monteses acechan en el Ensueño cerca de Utjawi y a veces atacan a las alpacas. La cuadrilla de Pilpintu se mantiene en guardia contra ellos.

Adquisición: Confiado a Pilpintu por la Baronesa de Huaraz.

Jerarquía: La Baronesa realizó la inversión de Glamour y le concedió a Pilpintu pleno derecho una vez le prestó el Juramento de Regencia. Después Pilpintu compartió los privilegios del Feudo con su cuadrilla.

Hoguera: ☽

Tamaño: ☽☽☽

Santuario: ☽

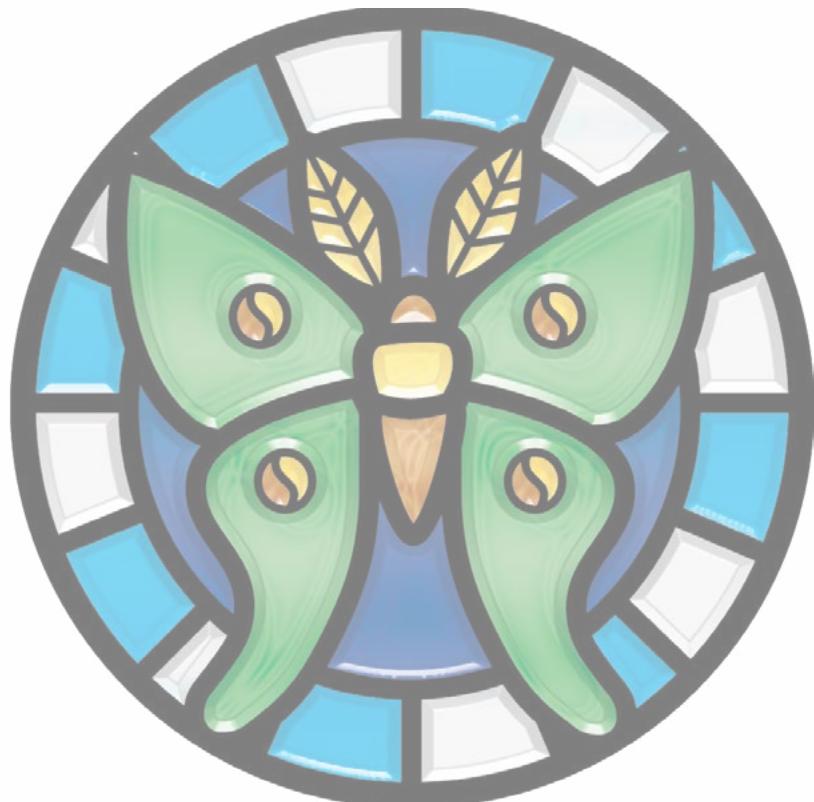
Recursos: ☽

Accesos: (—) Utjawi descansa en el Ensueño Cercano, atravesado por un único Paso que conduce a las profundidades del Ensueño y al Mundo de Otoño.

Sueños Resonantes: ☽ La cuadrilla del Feudo gana +2 a todas las tiradas para criar, entrenar y vender alpacas.

Semillas de historias

- ⌚ Nace una alpaca mutante: una bestia Esmeralda capaz de atravesar la barrera entre el Ensueño y el Mundo de Otoño. Changelings de todos los rincones de la Tierra acuden a la Colonia preparados para una guerra de pujas. Algunos también traen espadas en lugar de Tesoros para comerciar. Los personajes son contratados para mantener la paz.
- ⌚ La Colonia es atacada por Oscuros que buscan expulsar a Pilpintu. La Satiresa pide ayuda a su señora, pero la Baronesa también está bajo asedio: es un ataque coordinado de los enemigos del dominio. Pilpintu debe recurrir a otra cuadrilla en busca de ayuda.
- ⌚ Es la época de parto de las alpacas y Pilpintu está contratando changelings que la ayuden con el trabajo. Debería ser fácil para los personajes hacer algo de dinero o ganarse el favor de Pilpintu, hasta que otra cuadrilla ataca bajo la cobertura de la noche para robar a las crías.





APÉNDICE: EL ORDEN NATURAL CLAROS

«Hay placer en los bosques sin hollar,
hay arrebato en la orilla solitaria,
hay sociedad donde nadie nos molesta,
donde ruge la música del profundo mar;

No amo menos al hombre, mas prefiero la naturaleza.»

— Lord Byron, *Las peregrinaciones de Childe Harold*

El matorral encantado, la ominosa cueva con un brillo misterioso, el corro de setas donde bailan los pixies y los mortales son raptados hacia tierras de sueño y peligro. Nimue atrapa a Merlín en un árbol o a veces en una cueva. Los dragones acumulan tesoros en sus guaridas subterráneas o de montaña. Las montañas sagradas marcan lugares donde los dioses hollaron la Tierra. Oasis milagrosos brillan bajo el sol del desierto, inmensos ríos con propiedades especiales obstruyen el camino del aventurero y jardines fantásticos crecen salvajes en islas que aparecen y se desvanecen a voluntad.

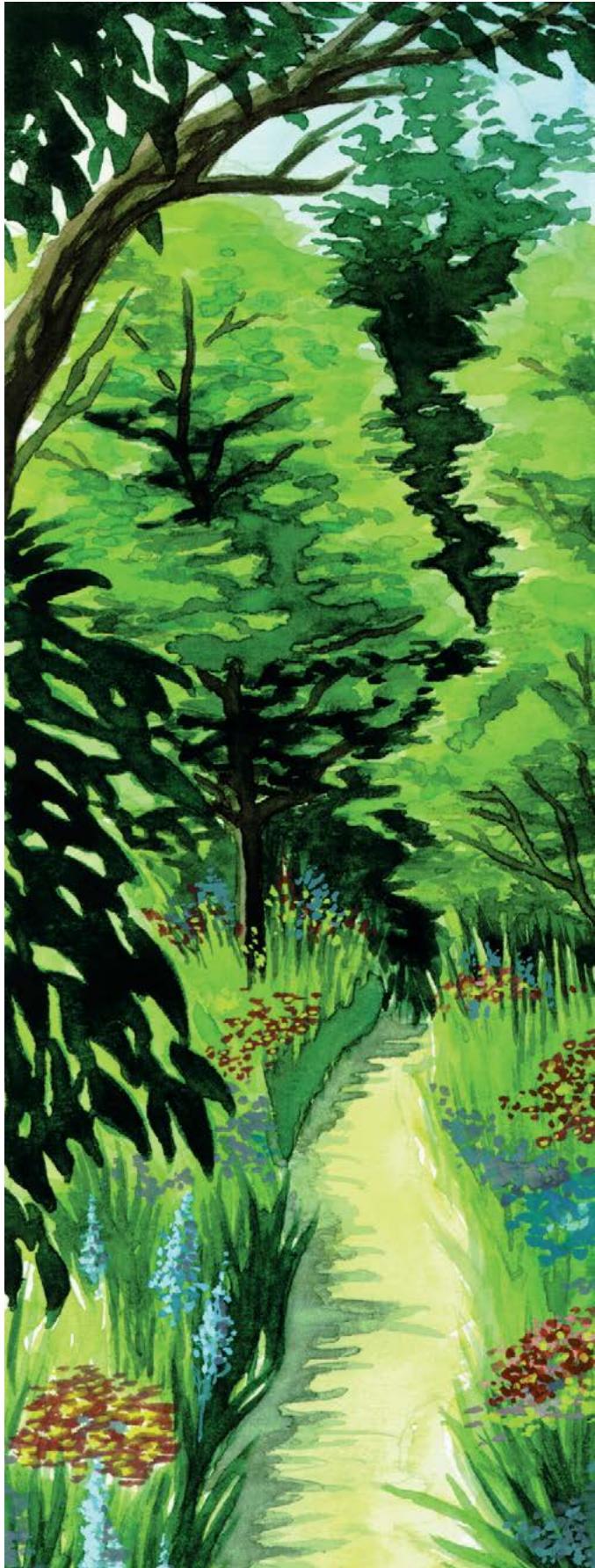
El folclore no sería gran cosa sin sus escenarios, ya sea Hansel y Gretel errando en lo profundo del bosque tras ser abandonados por su padre, la expulsión de Adán y Eva del jardín del Edén o la rabietra de Sun Wukong, que prendió las montañas Flameantes. Estos lugares, entre muchos otros, se conocen como Claros en el lenguaje de los Kithain modernos.

lo que los sueños pueden FORMAR

Los Claros tienden a formarse donde los Manantiales de Glamour atraviesan de forma natural la barrera entre el Mundo de Otoño y el Ensueño. Conforme la materia onírica se filtra al área circundante, se moldea de acuerdo con el paisaje y los sueños asociados con cada lugar concreto.

Como los Feudos, los Claros tienen una historia subyacente, un sueño basal. Este sueño está ligado de forma innata a su Arquetipo e historia singular en el Mundo de Otoño: un changeling que sueña en el jardín Presidencial del MIT no compartirá los mismos sueños que un changeling que descansen en el jardín de la Paz.

A diferencia de los Feudos, los Claros son reflejos naturales del Ensueño y el Mundo de Otoño y cambian más fácilmente en respuesta a los cambios ambientales



en cualquiera de ambos reinos. Algunos eruditos Kithain creen que los Claros que no se explotan durante largos períodos de tiempo cambian de Arquetipo como reflejo de los ciclos vitales de la biosfera del Mundo de Otoño, evolucionando gradualmente de Aguilera a Cañada, luego a Yermo, de ahí a Subterráneo y por último a Gruta y más allá conforme pasan los siglos. Gallain como los Nunnehi y los Menehune no sólo creen en esta teoría, sino que comprenden que es una verdad fundamental del Ensueño.

Arquetipos

Como los Feudos, los Claros se categorizan en amplios Arquetipos, los cuales clasifican los Claros según su terreno dominante. El aspecto y peculiaridades de un Claro tienden a seguir el tema de su Arquetipo. En la pág. 312 de *Changeling: El Ensueño 20º Aniversario* se presentaban siete Arquetipos; Libro de los Feudos ofrece cuatro Arquetipos adicionales.

Ciénaga

Las Ciénagas, a menudo confundidas con Grutas u Hondonadas, se desarrollan donde los sueños de pantanos, marismas y cenagales tienen un papel importante en la cultura e historia del área circundante. Pese a que en la cultura popular suelen estar asociadas a pantanosos monstruos químéricos y brujas caníbales, también tienen una gran conexión con enigmáticos reinos oníricos y habilidades curativas naturales.

Jardín

Los Jardines, una categoría reciente de Claro, se forman cuando un Manantial introduce el Ensueño en zonas que han sido urbanizadas. Aunque a veces se confunden con pequeñas Colonias, son hermosos espacios verdes en el corazón de paisajes urbanos ahogados por la Banalidad. Aunque algunos son sorprendentemente resistentes, la mayoría son atendidos y vigilados de cerca por sus propietarios, alerta ante la amenaza constante de la Banalidad.

Oasis

El refrescante brillo del agua que llama a aquéllos que viajan por los desiertos podría ser sólo un espejismo... o un Claro Oasis. Escasos y preciados, sirven a los changelings que los visitan de multitud de formas. Más habitualmente, son fuente de refugio, agua y necesidades químéricas bajo un sol de justicia y un calor implacable. Muchos Oasis conocidos se encuentran en Oriente Próximo y África, pero pueden manifestarse en cualquier desierto del mundo.

Yermo

De forma similar a sus contrapartidas del Mundo de Otoño, las solitarias extensiones del Ensueño en tundras, chaparrales o desiertos pueden parecer monótonas, faltas de vida y de valor. Pero estos Yermos también pueden albergar una sorprendente cantidad de diversidad y riqueza. A veces se confunden con Cañadas, pero su localización remota, su paisaje desolado o duro clima dan las pistas definitivas sobre su clasificación correcta.

TRASFONDOS

Los Claros pueden poseer puntuaciones en los siguientes Trasfondos:

Accesos (◎ – 5555)

Un Claro siempre tiene un Rath o un Paso, el cual puede llevar al Ensueño, a un reino onírico o de pesadilla o a otro Claro o Feudo. Los puntos en este Trasfondo permiten más Raths o Pasos que conectan con el Claro. Los puntos de Accesos no pueden exceder los puntos de Tamaño del Claro.

Manantial (◎ – 5555)

Los Claros no poseen Puntuación de Hoguera. En su lugar, poseen el Trasfondo Manantial, que funciona mecánicamente como Hoguera. El Manantial de un Claro se manifiesta como un objeto natural que encaja en el Arquetipo del Claro, y puede ser una piedra, un géiser, un remolino, una flor concreta, un árbol, un torbellino de hojas o cualquier otra cosa que el grupo considere adecuada. Habitualmente, el Manantial se denomina “corazón” del Claro, en términos descriptivos como *Piedra Corazón*, *Fuente Corazón*, *Árbol Corazón*, *Flor Corazón* o *Viento Corazón*.

Independientemente de su forma, si se retira el Manantial del Claro, la fuente de Glamour que lo alimenta se seca y el Claro muere a un ritmo de 1 punto por día. El daño puede revertirse (a ritmo de 1 punto por día) al restaurar el Manantial y realizar labores de mantenimiento (ver pág. 36).

Recursos (◎ – 5555)

Un Claro sólo genera Recursos químéricos, como productos, piedra, metal o madera químicos. Este Trasfondo no puede exceder ni la puntuación de Tamaño ni la de Manantial del Claro.

Santuario (◎ – 5555)

A diferencia de los Feudos, los Claros son fuentes primarias y salvajes de Glamour y carecen de muchas de las defensas que un Feudo refinado ofrece a sus dueños. Las defensas de un Claro pueden proceder de su accesibilidad, geografía, duro clima, vida natural químérica dominante o los esfuerzos protectores de sus guardianes changelings.

Tamaño

Los Claros varían de tamaño. Algunos son tan pequeños como medio metro cuadrado en una pradera, mientras que otros se extienden por considerables porciones del campo o a través de complejos sistemas de cuevas.

- ◎ Un parque de bolsillo, una colina o montículo, un foso o una charca, una caverna pequeña.
- ◎ Una pradera, una ladera o un monte, un estanque o río, una caverna mediana.
- ◎ Una arboleda, una serie de colinas o una montaña, un lago o corriente, una caverna grande, un pequeño sistema de cuevas (dos o tres cavernas).
- ◎ Un bosque, una montaña grande, un gran lago o río, una red de cuevas (de seis a ocho cavernas).

◎◎◎◎ Un parque nacional, el monte Everest, los Grandes Lagos, una cordillera, un sistema de cuevas considerable (de nueve a quince cavernas).

PODERES

Los Claros son fuentes de Glamour más salvajes y primarias que los Feudos, y, como resultado, su habilidad para desarrollar la misma gama de Poderes se ve restringida, salvo por los siguientes:

Glamour en Barcia (n/a)

Un Claro convierte Glamour en Barcia con 2 puntos de Manantial o más sin ningún coste adicional de puntos de Rasgo.

Sueños Persistentes (◎ – 5555)

Por cada punto que el Claro posea en su puntuación de Sueños Persistentes, proporciona 1 dado de bonificación al último changeling que cosechase su Glamour. Esta bonificación está vinculada a los sueños que el changeling experimenta cuando cosecha del Manantial. El efecto dura hasta la próxima vez que duerma.

Botín de la Naturaleza (◎ – 5555)

Los Claros no suelen permitir que múltiples changelings cosechen de su Manantial. Sólo el primero en caer dormido y soñar recibe el Glamour. Sin embargo, un Claro con Botín de la Naturaleza permite que más changelings compartan ese Glamour. El número de changelings que puede cosechar Glamour está limitado por la puntuación del Botín de la Naturaleza del Claro. La puntuación de este Poder está limitada por los puntos de Manantial del Claro.

CLAROS DE EJEMPLO

Los grupos interesados pueden usar los cuatro ejemplos de Claro a continuación o pueden retocarlos para que se adegüen a cualquier estilo de juego concreto.

Cueva Maravilla (Dominio 5555 5555)

Localizada a unos 80 kilómetros (50 millas) de Johannesburgo (Sudáfrica), la Cuna de la Humanidad (Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO) es hogar de multitud de Claros Subterráneos mantenidos por la diligente atención y los cuidados proporcionados por una sucesión de changelings bantúes a lo largo de eones.

El mayor y más poderoso Manantial, que se encuentra en las piscinas naturales de la Cueva Maravilla, ha despertado en los últimos años; la ilusión, el asombro y los sueños que prenden las mentes de los turistas que atraviesan el complejo lo han sacado de su sopor.

Arquetipo: Subterráneo.

Aspecto: Ancestral fuente de recuerdos.

Peculiaridades: Un murmullo resonante, como voces lejanas. Cada cuarta gota reverbera suavemente, repicando como cristal.

Manantial: 5555 La Piedra Corazón cuelga del techo en medio de la cámara norte, con el aspecto de una stalactita de cuarzo rosa.



Tamaño: 5555

Santuario: 5555 Una localización remota, accesibilidad limitada en el Mundo de Otoño y los cuidadores changelings cercanos protegen la Cueva Maravilla y los Subterráneos vecinos.

Recursos: 555 La Cueva Maravilla, si alguna vez es cosechada por sus cuidadores, puede producir piedra, metal y gemas para comerciar o con fines artesanales.

Accesos: 5555 La Cueva Maravilla tiene cuatro accesos: un Rath y tres Pasos. El Rath se abre a un reino onírico primario que refleja la Tierra de hace 3,5 millones de años. Un Paso lleva al Ensueño Profundo, otro se adentra en el Ensueño Tenebroso. El tercero conecta el Claro con varios Subterráneos cercanos, así como con campamentos estacionales de los changelings bantúes que han protegido y atendido la Cuna durante milenios.

Glamour en Barcia: El Glamour sin cosechar de la Cueva Maravilla se convierte en Barcia al dar la medianoche. Esta Barcia toma la forma de guijarros de cuarzo rosa.

Sueños Persistentes: 5555 Como casi todos los Subterráneos de la Cuna de la Humanidad, el Glamour de la Cueva Maravilla está íntimamente ligado a los descubrimiento fósiles y la naturaleza de la evolución de la humanidad (y, por asociación, de las hadas) desde el albor de los tiempos. Un changeling que duerme junto a la Piedra Corazón sueña con estos tiempos ancestrales. Hasta que el changeling vuelva a dormir, recibe una bonificación de +5 dados a cualquier tirada de Habilidad pertinente para recordar leyendas o rememorar vidas pasadas.

Semillas de historias

- ⌚ La Cueva Maravilla es hogar de la memoria del mundo, sus ancestrales muros están llenos de las experiencias de la humanidad durante toda su existencia. Pero la forma en la que reúne estos recuerdos no es siempre amable. Después de que un grupo de turistas desaparezca, los personajes perciben que han surgido varias formaciones rocosas cerca de la famosa Virgen Rezando. Algo está convirtiendo a los visitantes en estatuas encerradas en piedra y, a menos que los campeones hagan algo, los Encantados pueden ser los siguientes.
- ⌚ Aunque capaz de destruir a un héroe que se alzó contra ella, la gran Serpiente Arcoíris Aido-Wedo huyó a la Cueva Maravilla para sanarse atraída por su vínculo simpático con la Virgen Rezando. Enrollada en torno a la Virgen, la gran serpiente duerme y sus sueños alumbran hordas de quimeras hostiles que surgen de la cueva. A menos que una valiente cuadrilla pueda matar a Aido-Wedo o convencerla amablemente de que se marche, toda la región podría colapsar bajo la horda de serpientes arcoíris hambrientas.
- ⌚ Algo misterioso yace en las sombras de todos los lugares ocultos, una cosa tenebrosa y malevolente que odia la luz y todo lo que vive bajo sus dolorosos rayos. En la Cueva Maravilla este ser primordial grita de agonía conforme la luz eléctrica abrasa su cuerpo por primera vez. Anunciado por oleadas de Tenebrosos, el Anciano mostrará a este patético mundo la razón por la que debería temer a la oscuridad.

Jardines de bolsillo del MIT (Dominio 5)

Repartidos por todo el campus del MIT en Boston (Massachusetts, Estados Unidos), los Jardines de Bolsillo son el resultado de iniciativas sostenibles de décadas por parte de la universidad tecnológica para proporcionar espacios verdes a sus profesores y estudiantes. El atento mantenimiento y cuidado que proporciona el Servicio de Jardines del MIT, así como el uso frecuente que los estudiantes y el personal hacen de ellos para relajarse, recuperarse y soñar despiertos, ha alentado la formación de diminutos Manantiales en el Ensueño. Algunos de ellos se han abierto paso y han creado pequeños Jardines auténticos que reflejan los microclimas de sus contrapartidas del Mundo de Otoño.

Algunos de los Kithain que frecuentan el MIT han solicitado al Duque Tymon ap Gwydion que refine estos Jardines en Feudos, pero la mayoría de la población changeling del MIT se opone energicamente a esta solicitud. El insólito dúo formado por la Baronesa Rafaela ni Liam, una Sidhe de Otoño que enseña planificación urbanística, y Samoset, un Tunghat profesor de teoría social y estudios ambientales, encabezan el movimiento para mantener los Jardines vírgenes. La combinación de su popularidad entre los plebeyos, las redes de concienciación social y considerable influencia política hacen que Tymon reciba especialmente de aprobar cualquier desarrollo de los Claros recién formados en la universidad.

Arquetipo: Jardín.

Aspecto: Espacios verdes.

Peculiaridades: Flores tecnorgánicas crecen en medio del derroche de naturaleza. Las moras y las semillas brotan en grupos de números primos.

Manantial: ⚡ Los Manantiales de los Jardines de Bolsillo suelen adoptar la forma de Árboles Corazón y Flores Corazón opalescentes, que brillan con colores irisados a todas horas.

Tamaño: ⚡

Santuario: 555 Las campañas de concienciación de Samoset y Rafaela proporcionan a los Jardines una mayor defensa.

Recursos: ⚡ Los microclimas de los Jardines son el hogar de numerosas y útiles plantas químéricas, arbustos de bayas, insectos químéricos y juegos.

Accesos: Un Rath que lleva al reflejo del Ensueño Próximo del MIT. Ninguno de los Jardines de Bolsillo ha crecido aún con suficiente fuerza para desarrollar más Pasos y Raths.

Semillas de historias

- ⌚ Tras una tormenta, el drenaje de biofiltración del Jardín Stata se hincha de Glamour hasta estallar en una Colonia, el primer Claro documentado que se convierte de forma natural en un Feudo. El Duque Tymon sospecha que el Feudo surgido de forma "natural" puede no ser lo que parece y manda a los personajes a investigar el milagro. Mientras tanto, Samoset y Rafaela se enfrentan a los esfuerzos del Duque y buscan mantener el Jardín convertido en Colonia libre de su interferencia.



- ⌚ Alimentado con sueños de lujuria y romance, en uno de los Jardines de Bolsillo que salpican el campus se crea un lugar popular para enrollarse entre los estudiantes apasionados. Infundidos con un sueño de éxtasis sensible, los estudiantes dejan el jardín e infectan otros con lujuria primaria. El orden social comienza a derrumbarse en el campus conforme estudiantes, profesores y personal por igual se entregan a sus deseos con tal abandono que incluso conmociona a los Sátiros. A menos que los héroes puedan descubrir la fuente de esta pasión, el MIT nunca volverá a ser lo mismo.
- ⌚ Las fantasías de logros y éxito son comunes entre el cuerpo estudiantil, sólo superadas por las pesadillas de fracaso. Alimentadas por un Jardín, esas pesadillas han tomado forma y han causado una serie de adicciones y autolesiones entre el personal y los estudiantes. Cuando el Jardín que es la causa del problema es tristemente erradicado y la Baronesa Rafaela cree que el problema está resuelto, descubre que dos estudiantes tratan de suicidarse saltando desde las alturas. La causa de esta pesadilla podría ser más insidiosa de lo que nunca habían imaginado.

Uluru, la Piedra que Sueña (Dominio ☽☽☽☽)

Uluru se ha alzado en el centro de Australia desde el Tiempo del Sueño, mucho antes del amanecer de hombres o hadas. El ancestral Claro sobrevivió a la Ruptura, pero su conexión con el Mundo de Otoño se perdió cuando los invasores europeos diezmaron a la gente de Australia. No regresó hasta después del Resurgimiento, cuando Mala, una changeling pitjantjatjara encontró una imponente fortaleza de roca roja en el Ensueño y liberó la Piedra que Sueña una vez más. Uluru es tan grande que Mala, ahora una Grufiona, aún no ha explorado todos sus cambiantes salones y pasadizos.

La cuadrilla de Mala (que consiste en tres aborígenes, incluyendo a Mala, y un australiano blanco) ha tomado el control de Uluru, aunque a veces desearían no haberlo hecho. El principal Paso de Uluru sigue abierto y conduce al Ensueño Profundo, y de sus profundidades surgen toda clase de criaturas. De primeras, la cuadrilla trata a las quimeras con respeto, pero frecuentemente se ve obligada a combatir con criaturas horribles y hostiles. La propia Mala teme que el Ensueño australiano esté roto o algo y sólo sea capaz de crear pesadillas, pero ella no sabe cómo sanarlo o si siquiera puede hacer tal cosa.

Los miembros de la cuadrilla de Mala son gente muy instruida (ella misma es doctora en medicina), pero se sienten más en casa en el *outback* que en cualquier ciudad australiana. Comercian con suministros médicos y comida con sus parientes.

Arquetipo: Oasis.

Aspecto: *El Ensueño de Australia manifestado. La gran defensa contra los Fomori.*

Apariencia: Interminables pasadizos y cambiantes salas de roca roja.

Peculiaridades: Una hueste de criaturas químéricas vive en el Ensueño de Uluru, desde lagartos esmeralda a ualabíes. Los changelings que maltratan cualquier quimera se ven perdidos en los cambiantes pasadizos hasta que piden disculpas al Feudo. Un suave e insistente sonido tamborilea por Uluru como un latido.

Adquisición: Uluru siempre ha existido; Mala sencillamente lo liberó una vez más.

Jerarquía: Mala comparte todas las responsabilidades y privilegios con su cuadrilla.

Manantial: ⓧⓧⓧⓧⓧ La Piedra Corazón de Uluru está oculta en las profundidades de sus laberínticos corredores y se manifiesta como una esfera perfecta de piedra rojo óxido suspendida a medio camino entre el suelo y el techo de su cámara que brilla con una suave y bailarina luz irisada.

Tamaño: ⓧⓧⓧⓧ

Santuario: ⓧⓧⓧⓧⓧ Las cambiantes salas de Uluru atrapan a los intrusos y los llevan a cuellos de botella donde los defensores tienen toda la ventaja.

Recursos: Ninguno.

Accesos: ⓧⓧⓧ Cuatro Pasos parten de Uluru, cada uno de los cuales atraviesa el Ensueño Próximo y el Lejano hasta el Ensueño Profundo y, según cuentan las leyendas, mucho más lejos.

Glamour en Barcia: El Glamour sin cosechar de la Piedra Corazón de Uluru se convierte en Barcia una vez al día. Se manifiesta como lascas de piedra roja con un brillo irisado.

Semillas de historias

ⓧ La cuadrilla de Mala, acostumbrada a las incursiones de pesadilla, se ve luchando contra la quimera de pesadilla más reciente: un enorme lagarto devorador de sueños (ver *Changeling: El Ensueño 20º Aniversario*, pág. 367), con escamas desconchadas que, al caer, privan de color al Ensueño. Mala pide ayuda a changelings neutrales y puede ofrecerles ser miembros de su cuadrilla (y participar del Claro) si la impresionan.

ⓧ El Señor de Alice Springs, un Sidhe Arcadiano, ha codiciado desde hace mucho el ancestral lugar, pero Mala no tiene intención de entregarle su herencia. El Señor planea llevar el caso al Rey de Australia, creyendo que el Claro serviría mejor como Baluarte. Incapaz de dejar Uluru sin defensas con los Pasos permanentemente abiertos, Mala busca regentes que sirvan temporalmente como cuidadores mientras ella y su cuadrilla defienden sus reivindicaciones ante el Rey de Australia. Primero, la cuadrilla debe demostrar ser digna por medio de una serie de pruebas establecidas por Mala y

Uluru. Una vez han probado su valor, los personajes se vuelven responsables de todos los aspectos para mantener el Claro, incluyendo lidiar con las incursiones hostiles hasta que la cuadrilla de Mala regrese. Si el Rey concediese al Señor lo que éste solicita, Mala emplearía a los personajes para defender el Claro con su cuadrilla.

⑤ Mala tiene un sueño con Wanumpi, la serpiente arcoíris, y cree que la criatura alberga la clave para sanar el Ensueño australiano. Les pide a los personajes que la acompañen en su misión para que su propia cuadrilla pueda quedarse a defender Uluru.

Yermo Niflhel (Dominio ⓧⓧⓧ)

La aldea de Múli, en el extremo norte de Borðoy, en el archipiélago atlántico de las islas Feroe, ha estado casi abandonada durante años. Aunque unos cuantos antiguos residentes usan sus viejos hogares como residencia de verano, Múli es una ciudad fantasma en el Mundo de Otoño durante la mayor parte del año, inquietante y silenciosa. Es durante este tiempo cuando irónicamente ve mayor actividad. Los Kithain de la cercana Trollsborgs, un antiguo Baluarte Oscuro con el aspecto de un castillo circular vikingo, hacen un largo camino hasta el Yermo Niflhel, un helado e implacable Claro sobre la aldea, para poner a prueba su entereza contra las nativas (y peligrosas) quimeras que invocan del Ensueño los antiguos Tesoros de Trollsborgs.

Arquetipo: Yermo.

Aspecto: Llanura de batalla azotada por el viento.

Peculiaridades: De medianoche al falso amanecer, bancos de niebla cubren los campos, amortiguando el sonido y limitando la visibilidad. Los Oscuros encuentran el gélido viento fresco y revitalizante, mientras que los Luminosos lo encuentran insoporblemente frío y desasosegado.

Manantial: ⓧⓧⓧ El Manantial de Niflhel toma la forma de una Piedra Corazón translúcida de un color azul plateado que se eleva resistiendo los golpes del viento. Incluso en la niebla nocturna, la Piedra Corazón es siempre visible, resplandeciendo como si brillase en su interior.

Tamaño: ⓧⓧ

Santuario: ⓧⓧⓧ El Yermo Niflhel está protegido por su localización remota, su acceso limitado desde el Ensueño y por los residentes del Feudo Trollsborgs.

Recursos: ⓧⓧ El Yermo Niflhel hace honor a su nombre y no produce Recursos consistentes a sus propietarios más allá de Barcia y pequeñas pieles de sus capturas. Aun así, ocasionalmente, grandes *joralfir* yerran desde el Ensueño al Yermo. Estos jabalíes químéricos son muy apreciados por los artesanos por sus colmillos de plata y marfil y sus brillantes pelajes pálidos, flexibles como el cuero pero que protegen como el acero.

Accesos: ⓧ El Yermo Niflhel tiene dos accesos: un Paso y un Rath. El Rath se abre al Noveno Mundo, un reino onírico nórdico de leyenda que los Trolls visitan para ponerse a prueba en batalla contra las hordas de quimeras de hielo hostiles. El Paso del Yermo Niflhel conduce a Trollsborgs, en cuyos salones acoge

tradicionalmente sólo a Trolls, Sluagh, Pooka lupinos, Redcaps y Sidhe de Otoño de la Corte Oscura.

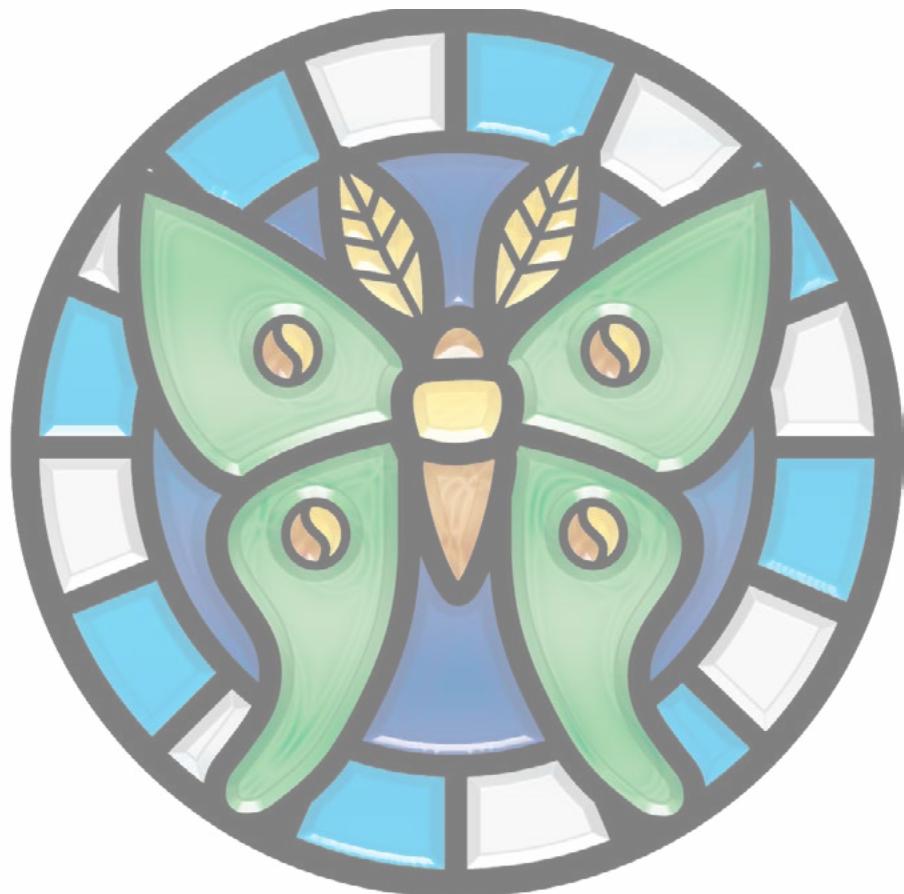
Glamour en Barcia: El Glamour no cosechado de la Piedra Corazón del Yermo Niflhel se convierte en Barcia cada medianoche. Esta Barcia suele tomar la forma de lascas de piedra translúcida de color azul hielo erosionadas por el clima.

Semillas de historias

⦿ Una piara de *joralfir* ha sido vista moviéndose por las neblinosas colinas del Yermo en la noche, muchos más de los que sus patrones migratorios sugerirían que deberían desplazarse a estas alturas del año. Un Troll Gruñón vidente ha predicho la llegada del *joralflic*, el rey de los jabalíes, cuyos colmillos son de oro y cuya piel hace a un lado incluso a la hoja más determinada, pero no permanecerá en el Mundo de Otoño mucho tiempo. Sir August Erikson ap Ailil, el noble hacendado de Trollsborgs, invoca una Gran Cacería para matarlo antes de que desaparezca para siempre.

⦿ Cada año, de acuerdo con una ancestral tradición, cientos de Kithain escandinavos viajan a Trollsborgs para participar en el *leikmót*, donde entran en las aguas heladas para nadar y luchar, ya sea hasta la muerte o la sumisión, por el honor de ser ordenados Campeón de Niflhel. Este año algo pasa cuando un Troll sin escrúpulos decide asegurarse de ser coronado por cualquier medio necesario.

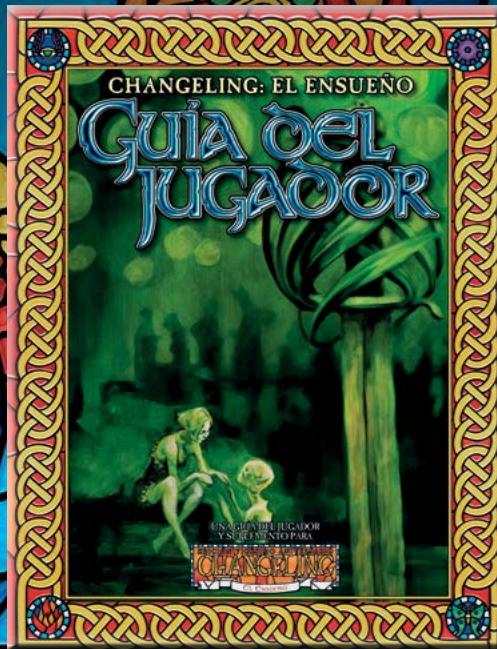
⦿ En las profundidades del Ensueño, la prisión glacial de una ancestral Perdida, la Reina de la Escarcha, se quiebra. Las heladas cubren el Ensueño, congelando a las quimeras en gélidos capullos y corrompiéndolas hasta convertirlas en monstruosidades leales a la Reina. El viento barre el Yermo, rompiendo la barrera entre realidades y congelando a los Kithain en capullos similares. Alguien debe encontrar los ancestrales secretos de Trollsborgs y calentar el corazón helado de la Reina o su invierno eterno robará uno de los más antiguos Feudos a sus dueños.



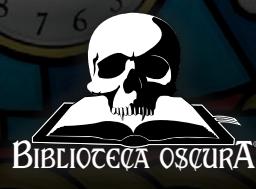
CHANGELING: EL ENSUEÑO

Guía del Jugador

EL ENSUEÑO®
Próximamente



-
- ∅ Una nueva forma de quimera jugable, los enigmáticos Licios.
 - ∅ Una exploración en profundidad de tierras y nuevos Linajes de todo el mundo.
 - ∅ Añade nuevos matices de juego a las crónicas políticas con el nuevo sistema de agendas políticas.
 - ∅ Reglas para crear Casas Menores personalizadas.
 - ∅ La primera vez que se explora a los Síocháin, las elusivas hadas inmortales, como personajes jugadores.
 - ∅ Sociedades secretas para añadir misterio e intriga a cualquier crónica.
 - ∅ Una descripción pormenorizada de la cultura y funcionamiento interno de la Corte Sombría.
 - ∅ Artes actualizadas: Narración e Infusión.
-



LIBRO de Los Feudos

TU HOGAR ESTÁ ALLÍ DONDE VAS...

Son el centro de la cultura Kithain, los refugios y albergues necesarios cuando los tiempos se tornan sombríos. Son sueños manifestados y esperanzas que siguen ardiendo. Desde la Edad Mítica al día de hoy, los Feudos han sido el eje en torno al que gira el mundo de los changelings.

La compleja naturaleza de los Feudos, frágiles, poderosos, misteriosos y a menudo peligrosos, hace de ellos valiosos lujos para todos los changelings, dignos de morir por protegerlos o de matar por obtenerlos.

... DONDE HAN DE COBIJARTE...

El Libro de los Feudos abre sus puertas y te invita a sentarte ante el fuego para sumergirte en los cimientos de la sociedad changeling. Aprende la historia de los Feudos conforme cambian a lo largo de la historia Kithain. Descubre los Tesoros perdidos que unen a las hadas con sus hogares, de alma a Hoguera. Estudia los peligros y las amenazas, comprende los deberes y las responsabilidades y luego reúne a tu cuadrilla para reclamar tus privilegios.

Libro de los Feudos contiene:

- Dos nuevos Arquetipos de Feudo.
- Cuatro nuevos Arquetipos de Claro.
- Reglas completas para la creación de Feudos y Claros.
- Once Feudos y Claros desarrollados.
- Nuevas quimeras, Tesoros y juramentos, y mucho más.

... Y DONDE TUS SUEÑOS BRILLAN CON MÁS FUERZA.

