

LIBRO DE LINAJE boggams



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

Este gente considera que el trabajo es la única clase de labor; esta idea se extiende a sus inspiraciones y cantos.



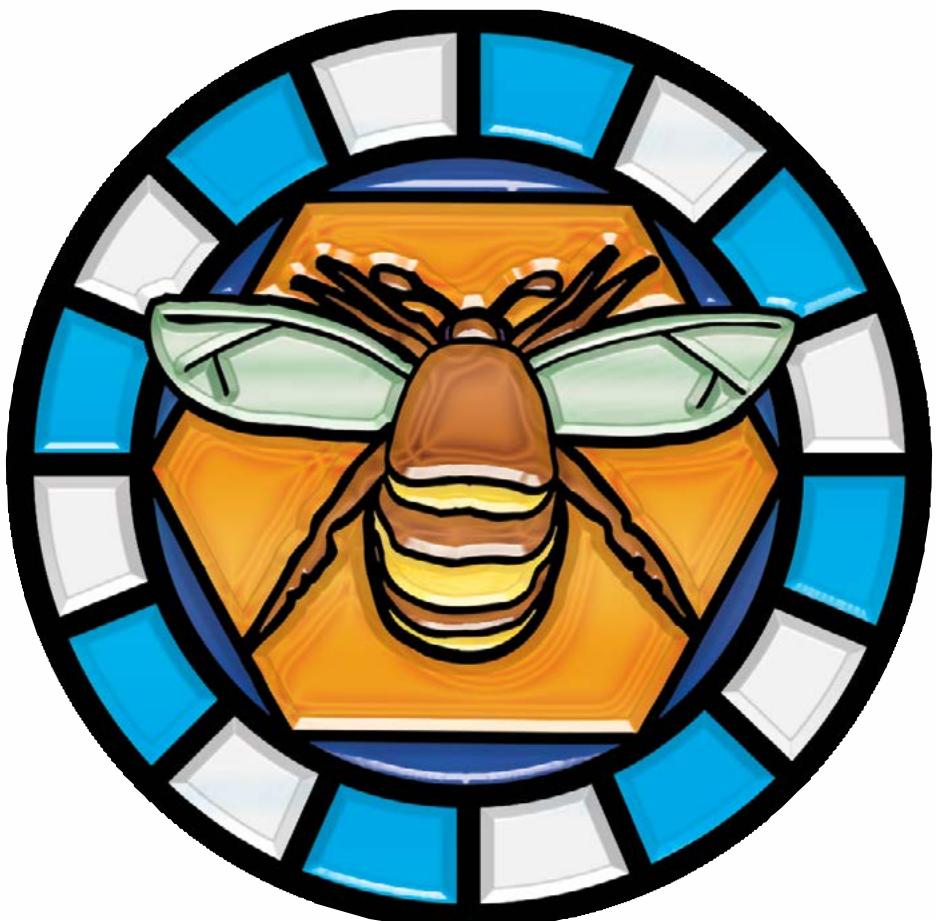
Estos changelings, nacidos por naturaleza, pueden ser bastante cerrados y desdenosos con los foráneos.

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

Libro de Linaje Ocho
Para Changeling: El Ensueño

pasajes de:
"Mi tiempo con los Boggans"

LIBRO DE LINAJE boggdams



Christine Beard, Abigail Corfman,
Meg Woodworth



créditos

Autoras: Christine Beard, Abigail Corfman, Meg Woodworth.

Desarrollador: Peter Woodworth.

Editora: Carol Darnell.

Portada: Tony Diterlizzi.

Artistas: Brian Leblanc y Drew Tucker.

Dirección artística y diseño: Michael Chaney.

Director creativo: Richard Thomas.

Basado en Changeling: El Ensueño edición 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, Peter Woodworth.

dedicatoria

Este libro está cariñosamente dedicado a todos los Boggans ahí fuera que (¡En el auténtico sentido Boggan!) han esperado tan pacientemente su momento de gloria. ¡Nos vemos en Honeycombr!

Christine: Para mi madre, que pacientemente crió a una hija que no es más que una Boggan; para Shelby y Jason, que siempre esperan a la hora del té; y para Sean, que siempre me ha ayudado a seguir mis sueños.

Abigail: Para Greg Gannaway.

Meg: Para mis padres, padrinos y familia por su apoyo a mi rareza; a mi madre por darme amor por el arte y a mi dulce marido Eshu por amarme, soñar conmigo y urdir sus relatos para este pequeño corazón Boggan.

Peter: Para Saffie y Armstrong, para Prya y Dice, y sobre todo para Ben y Trish.

edición en español

Responsable de línea y traductor: Héctor Gómez Herrero.

Correctora: Alejandra «Argéntea» González.

Maquetador: Marcos Manuel «EnOcH» Peral Villaverde.

Dirección: Manuel J. Sueiro.

Producción: Sergio M. Vergara.

Distribución: Pilar M. Espinosa.

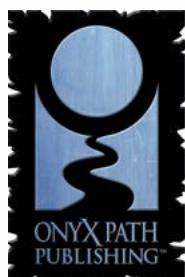
Comunicación: José Valverde y Elena Alonso.

Edición: Héctor Gómez Herrero, José Lomo, Luis Fernández y Juan Sixto.

Apoyo editorial: Pedro J. Ramos y Francisco Castillo.

ISBN: 978-84-18586-89-7

Depósito Legal: M-22570-2022



Changeling: El Ensueño © 2022 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.

Mundo de Tinieblas © y Changeling: El Ensueño © son marcas comerciales registradas de Paradox Interactive AB.

Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de 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 World of Darkness online en <https://www.worldofdarkness.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 LINAJE

boggams

como un reloj

capítulo uno: una historia corta sobre los boggans

La Edad Mítica	9
La División	10
La Edad Media	10
La Ruptura	11
La retirada de los Sidhe	11
La peste negra	12
El Interregno	13
El Renacimiento	13
Imperialismo	16
La Revolución Industrial	17
El movimiento sufragista	18
El Resurgimiento	19
El retorno de los Sidhe	19
La Guerra del Tratado	20
El nuevo Camelot	20
La Evanescencia	21
El auge de Internet	21
Donde estamos ahora	22
Sobrecarga creativa	22
Cultura del hazlo tú mismo	23

capítulo dos: arriba y abajo

Arriba: Boggans en sociedad	
Estilos de vida caseros	26
De clubes de calceta a comunas	26
Chismorreos	28
Tradiciones del hogar	28
Estatus Boggan	30
Labor emocional	30
Romance	31

4	Descanso y relajación	32	Casa Dougal	50
	La buena lucha	32	Casa Eiluned	50
	Abajo: El significado		Casa Fiona	51
	de ser un Boggan	33	Casa Gwydion	51
9	El significado del trabajo	33	Casa Leanhaun	52
	La banalidad de la deuda	36	Casa Liam	52
	El honor del servicio	36	Casa Scathach	53
	Gratitud	37	Casa Varich	53
	¿Qué es un hogar?	37	Gallain	53
	Privilegios y Flaquezas	38	Quimeras	54
			Inanimae	54
			Nunnehi	54
			Hsien	54
			Menehune	54
13	capítulo tres: más allá de la		Gente de Otoño	55
	casa y el hogar		Thallain	55
			Adhene	55
			Dauntain	55
			Pródigos	56
			Vampiros	56
			Hombres lobo	56
			Magi	57
			Wraiths	57
			Cosas más extrañas	57
25	Linajes	46		
	Clurichaun	46		
	Eshu	46		
	Nockers	46		
	Piskies	46		
	Pooka	46		
	Redcaps	46		
	Sátiro	46		
	Selkies	46		
	Sidhe Arcadianos	46		
	Sidhe de Otoño	46		
	Sluagh	47	capítulo cuatro:	
	Trolls	47	restros a la	
	26	47	luz del fuego	59
	Casas	47		
	Casa Aesin	48	Guardiana del conocimiento	60
	Casa Ailil	48	Casamentera inquisitiva	62
	Casa Balor	48	Reina del drama entre bastidores	64
	Casa Beaumayn	49	Dueño de bar exboxeador	66
	Casa Daireann	49		
	Casa Danaan	50	apéndice: zarandajas	73
			Nuevos Méritos y Defectos	73
			Nuevos juramentos	75
			Nuevos Tesoros	76



Como un reloj

—¿Señora Featherstone?

Llamó de nuevo a la puerta, mientras hacía malabares con los objetos en sus brazos y trataba de no dejar caer nada mientras se estiraba hacia el picaporte.

—Señora Featherstone, entro...

—Ya era hora de que llegases, Rosey. —La voz de la anciana era brusca, pero saludó a su invitada con una sonrisa—. ¡Llegas tarde!

El reloj de pie junto a la puerta comenzó a repicar nada más cerró la puerta tras ella, y Rosey no pudo evitar sonreír.

—Su reloj dice que llegó a la hora.

—Bah. Esa maldita cosa nunca va bien. Siempre se retrasa quince minutos.

La anciana agitó una mano desdeñosa, luego hizo un gesto de dolor y se frotó la muñeca con cuidado. Rosey frunció el ceño preocupada mientras dejaba sus cosas de limpieza sobre una encimera cercana.

—¿Molesta mucho hoy?

—Es el cambio de tiempo. —La señora Featherstone suspiró, flexionó los dedos con cuidado mientras hacía una mueca. Hacía mucho que la artritis había convertido sus antaño ágiles dedos en cosas retorcidas; poco fiables y a menudo doloridas—. Siempre me lo pone peor.

Rosey vio cómo se sentaba con cuidado en su viejo sillón, mientras miraba miserablemente sus fraicioneras manos. Siempre le partía el corazón. Recordaba ver a su vieja amiga trasteando en el candorosamente abarrofado taller de su sótano, arreglando, modificando o construyendo hábilmente toda clase de delicadas esculturas y maquinaria intrincada. La relojería siempre había sido lo que más había gustado a la Nocker, pero conforme sus manos la fueron traicionando poco a poco, perdió su conexión con el Ensueño. Su pelo, largo y totalmente blanco, se correspondía ahora con su viejo Semblante Feérico, pero ahora era todo lo que quedaba de ella.

—Lo siento, señora Featherstone. —Terminó de dejar su equipo, tomó una pequeña botella de loción medicinal y cruzó la sala hasta el sillón—. ¿Qué requiere más mi atención hoy?

—Siempre te digo que no me llames así.

—Betty. —Rosey se corrigió con una sonrisa mientras frotaba gentilmente la crema en las manos de la anciana—. ¿La rutina habitual?

—Si crees que puedes realmente limpiar algo hoy. Siempre encuentro algo que se te pasó por alto.

La sonrisa de la Boggan se tornó un poco burlona.

—Haré lo que pueda.

Betty resopló, masculló algunas dudas salpicadas de improperios por lo bajo mientras Rosey le echaba una manta sobre el regazo. Era un viejo intercambio entre ellas desde hacía años, y

era reconfortante por lo familiar. La anciana tenía una forma peculiar de pedirle que volviera cada semana, pero eso era realmente todo lo que significaban sus quejas.

—¿Vas a parlotear sobre tus historietillas fantásticas como siempre?

Poniéndose alegremente a quitar el polvo y encerar los muebles, Rosey pensó en todos los tejemanejes recientes en la corte local; antaño una forma de poner al día de forma semanal a la solitaria Nocker, ahora había quedado relegada a historias fantásticas.

—Sólo si usted quiere oírlas.

Mascullando de nuevo, aborreciendo admitir jamás que estaba interesada, Betty siguió estudiando sus manos. Bajo su arrugado ceño, sin embargo, sus ojos brillaban con ávida anticipación: Rosey siempre tenía las mejores historias. Sonriendo para sí, la Boggan compartió alegremente los últimos chismorreos, siempre feliz de tener una audiencia que apreciase las novedades más jugosas. Betty ya no hacía las mismas preguntas, pero la pinchaba igual, aficionada a curiosear cualquier detalle y analizarlo todo. Su cuerpo había comenzado a traicionarla, pero la mente de la anciana (y su lengua, de hecho) seguía siendo tan afilada como siempre.

—No sé de dónde sacas todos estos sinsentidos —dijo con un suspiro cuando Rosey terminó—. Nunca he tenido cabeza para esas historias.

—Cuido de mucha gente. Supongo que eso ayuda. Y tengo mucho tiempo para pensar mientras trabajo, dado que a la mayoría de la gente no le gusta hablar con la señora de la limpieza. Realmente, ni siquiera me ven, pero eso hace mi trabajo más fácil.

—La mayoría de la gente es una maleducada de cojones y me puede besar el culo.

Rosey no pudo más que sonreír ante eso. A Betty le costaba abrirse y mostrar algo de aprecio claramente, pero no era difícil percibir la emoción tras sus palabras. Se quedaron en un cómodo silencio poco después, el zumbido de la radio daba a Rosey algo que fararear mientras trabajaba y pasaba del salón al vestíbulo. Se detuvo en la puerta del sótano, demorándose mientras quitaba el polvo al marco y lustraba el picaporte. Al final siguió adelante, a las habitaciones al final del vestíbulo, deteniéndose sólo cuando llegó a una que estaba ocupada.

—¡Hola, señor Featherstone!

Churl Featherstone giró su silla y se retiró las gafas al tiempo que ella cantaba su saludo. Él la miró con una sonrisa agridulce mientras se levantaba su habitual sombrero rojo y se peinaba lo que quedaba de su pelo antes de colocarse las gafas en la frente. La había intimidado la primera vez que se encontraron, pero pronto ella aprendió que era un miembro de la Corte Luminosa, algo poco común para su Linaje, y más agradable de lo que ella había esperado.

—¿Cómo estás hoy, Rosey?

—Tan bien como siempre. Sorprendida de que no saliera hoy a saludarme cuando entré.

Él ofreció su propia sonrisa afable, aunque llena de dientes.

—Decidí dejarte tranquila y que pudieras trabajar rápido. Sabía que terminarías aquí al final.

—Lo aprecio. ¿Quiere que haga algo aquí?

El viejo Redcap echó un vistazo a su oficina y se encogió de hombros.

—No, no mucho. Sabes que no me importa ordenar cuando acabo.

Le indicó que entrase e hizo un gesto con la cabeza para que cerrase la puerta, que se cerró sin apenas un chasquido y ella se sentó en la otra silla.

—¿Cómo ha estado yendo?

Él se pellizcó el puente de la nariz y suspiró.

—Ha pasado mucho ahora que me he... aclimatado. Hay tantas cosas suyas que siguen siendo iguales y eso es... reconfortante, en cierto sentido.

—Sin duda, tiene el mismo temperamento que solía tener.

Había orgullo en sus ojos cuando sonrió, mirando en dirección al salón donde estaba sentada Betty.

—Siempre una Rebelde, Elizabeth. Nunca se le agotaba la energía, ni siquiera ahora. Siempre está investigando algo.

—Eso es bueno!

Él asintió de nuevo, luego se volvió a una cajita en su escritorio.

—Tengo algo para ti, sé que es difícil venir y exponerte a, bueno, lo que ha pasado.

—No necesita...

—No, no necesito hacerlo, pero quiero agradecértelo de todas formas.

Le ofreció un pequeño paquete envuelto en una suave tela negra, pesado para su tamaño y frío incluso a través de la tela. Al desenvolverlo, encontró un colibrí de filigrana dorada, los huecos del metal exterior mostraban los complejos mecanismos de relojería en su interior.

—Es lo último que terminó —dijo, mientras ella lo admiraba—. Creo que deberías tenerlo. Vuela, pero podría ser mejor no encenderlo aquí.

—Señor, Featherstone. No... No puedo aceptarlo...

—Es un regalo, no un pago. Ella quería que lo tuvieras. —Su voz era amable pero firme—. Quería que cantase, pero se enfadó y lo desechó cuando se dio cuenta de que no estaba hecho para ser un pájaro cantor.

Ella acarició las delicadas alas del pájaro, sin poder hablar. Un poco de Glamour y no tenía duda de que volaría igual que uno vivo, pero él tenía razón: mejor no hacerlo aquí.

—También tengo un favor que pedirte.

Ella levantó la mirada, mientras envolvía con cuidado la pieza de nuevo.

—Sí?

—¿Podrías encargarte hoy del taller?

—Por supuesto, señor Featherstone. —Asintió, mirando de nuevo al pequeño paquete—. No es un problema en absoluto.



—...Ninguna de ellas salió bien del todo.

Rosey se volvió, un poco sorprendida por la voz de Betty tras ella, pero viendo cómo se había ralentizado su trabajo, suponía que ya no estaba sola.

—¿Qué?

La anciana revisó las estanterías con la mirada mientras se retorcía las manos tanto como éstas se lo permitían.

—Todas ellas, siempre había algo... el grano no encajaba del todo, o una soldadura ensuciaba todo. No lo suficiente para no funcionar, sencillamente... Nunca estaban bien del todo.

Rosey observó cómo Betty revisaba las estanterías de su taller como si las estuviera viendo por primera vez y buscarse significado a algo que una vez lo había tenido y perdido. Para los ojos de la changeling, algunas de las esculturas y chucherías aún brillaban tenuemente con el Glamour que se les había infundido cuando Betty las creó; alas de telaraña aleteaban gentilmente sin una fuente de energía, esferas de reloj salpicadas de magia, fuentes en miniatura que funcionaban eternamente sin que nunca hubiera que llenarlas. Consideró un par de veces volver a encantar a la Nocker de nuevo, pero en su corazón sabía que nunca funcionaría. En cualquier caso, ver a su amiga buscar la magia que una vez había conjurado con tanta facilidad devolvió la idea a su mente.

—Son tan adorables, de todas formas.

—No sé por qué las hice. Nunca quise vender nada, nunca quise vivir de ello. Supongo que sólo quería hacerlas.

—Somos lo que nos hace felices. —Rosey sonrió sosteniendo su trapo para pasar el polvo. A mí me gusta limpiar, a usted construir. ¿Recuerda lo que me dijo una vez? Son como puzzles en movimiento, sólo hay que escuchar a las piezas cuando te dicen dónde encajarlas.

Le sorprendió ver una lágrima deslizarse por el rabillo del ojo de Betty cuando la mujer asintió, sus labios eran una fina línea. Volvió a mirar sus manos y habló con voz queda.

—Nunca pensé que dejarían de hablar.

Antes de que Rosey pudiera responder, la vieja Nocker levantó la cabeza y resopló, ignorando tercamente la lágrima. Con la espalda de nuevo tesa, se volvió hacia las escaleras.

—No sirve de nada darle más vueltas. No se puede hacer mucho de todas formas. Termina aquí abajo y vuelve arriba, no has tocado siquiera el comedor.

Se marchó sin decir ni una palabra más, dejando que la Boggan terminase de pasar el trapo y limpiar sola.



—¿Has terminado ya?

Rosey ofreció una sonrisa radiante mientras terminaba de guardar sus últimas cosas.

—Acabo de terminar de recoger. ¿Hay algo que se me haya olvidado, antes de que me vaya?

—Estoy segura de que encontraré algo mañana —se quejó Betty, mirando a la habitación con una sonrisa satisfecha.

—Entonces me encargaré de ello la semana que viene —respondió Rosey, riéndose suavemente y recogiendo sus cosas.

Betty la acompañó a la puerta; estaba cambiando su peso de un pie a otro con aspecto incómodo. Rosey se detuvo, esperando a ver qué más quería decir; sabía que incitarla sólo arruinaría el momento. Al final habló dirigiéndose al suelo.

—No pretendía resultar... incómoda antes. En el sótano.

—Nunca podría hacerme sentir incómoda, señora Featherstone. Betty.

—No me gusta todo este asunto de envejecer. Hace que todo duela o se vuelva nebuloso. No envejezcas, muchacha, no vale la pena.

—Haré lo que pueda —dijo sonriendo gentilmente—. Me gusta pensar que mirar atrás hace que no sea tan malo.

La mujer puso los ojos en blanco al tiempo que volvía un poco a su viejo ser con una burla.

—Nunca entenderé a la gente sentimental como tú. Como tú y mi marido.

—Alguien tiene que ser lo bastante paciente para aguantar a gente como usted.

Betty pareció sorprendida por un momento, antes de que su cara dibujase una inmensa sonrisa y dejase escapar una carcajada.

—¡Never thought I'd see this day! ¡Lo estás pillando! —Se sujetó al marco de la puerta para calmarse—. Aún te lo pegaré. Serás como yo cuando tengas mi edad.

—Lo consideraré un honor.

El reloj junto a la puerta volvió a repicar y Rosey recogió apresuradamente sus cosas mientras Betty sacudía la cabeza.

—Llegas tarde y te vas tarde. Al menos sé que dedicas todo el tiempo debido, en lugar de robarme parte. —Entornó los ojos para mirar el reloj de pie mientras tocaba el lateral de la hermosa estructura—. Quizás no sea preciso, pero al menos es de fiar. Sólo desearía que esta maldita cosa fuera a la hora.

Rosey no pudo evitar sonreír ante la vieja rutina.

—Yo creo que es perfecto tal y como es.





«Son los pequeños detalles cotidianos de la gente ordinaria lo que mantiene la oscuridad a raya.
Los pequeños actos de amabilidad y amor».

– J.R.R. Tolkien, *El Señor de los Anillos*

Hay un poco de Boggan en todo el mundo.

A todo el mundo le gusta enterarse de un secreto, o contar uno; incluso los espíritus más libres necesitan un lugar al que regresar de cuando en cuando entre viaje y viaje. Los Boggans medran en estos lugares, en la comodidad del hogar y los vínculos entre amigos. Como sueños de un día de trabajo honesto y una vida acogedora proporcionada por él, este Linaje ha disfrutado durante mucho tiempo ayudando a quienes aprecian esos esfuerzos. Ya sea acabando el trabajo de un artesano al final de un largo día, llevando a cabo las tareas cotidianas de un sirviente ocupado, o uniendo amistades y romances improbables, los relatos de gente misteriosa que ayuda a otros son el corazón y el alma de la historia Boggan.

Aunque no son exactamente tímidos, los Boggans funcionan mejor cuando pasan desapercibidos. Rastrear su historia suele implicar mirar detrás o al lado del foco de atención, pero para el ojo lo bastante entrenado, determinar los patrones de la ayuda Boggan es fácil. Como criaturas humildes, suelen preferir enfatizar los esfuerzos de otros. Puede que no hablen directamente de su influencia, pero siempre están ansiosos de contar la historia, normalmente de primera mano. Incluso si no es el protagonista de la misma, suele haber un Boggan en la sala donde pasó.

la edad mítica

Desde su concepción, los Boggans estuvieron entre las hadas que más regularmente interactuaron con los mortales que les habían dado vida al soñarlos. Conforme la humanidad dejaba de servir a sus tenebrosos y hambrientos amos, ellos servían para ofrecer una nueva forma de vida. Aunque aún era una de servicio y trabajo duro, en lugar de reclamar tributos o subyugar a una floreciente cultura, los Boggans comenzaron como la encarnación de la esperanza. Más en concreto, luchaban por la esperanza de una vida mejor, una forjada por el trabajo de las propias manos. Quizás no se trataba de una vida glamurosa, pero era una libre, sin deudas con nadie.

Viviendo libre del pesado yugo de los Fomorianos, la humanidad podía avanzar y mejorar sus vidas, ofreciendo lo que pudiera y al final lograr algo útil a cambio. Contentos con ayudar a quienes lo necesitasen, los Boggans también sirvieron como recuerdo de no ser nunca tan avaros como los Fomorianos, al privar de su ayuda a quienes comenzaran a mostrar el mismo apetito avaricioso que las hadas tenebrosas. Guiaron y coaccionaron pacientemente a la humanidad, alejando algunos comportamientos y sofocando otros que iban en contra de este nuevo sueño.





Conforme el conflicto entre los Tuatha de Danaan y los Fomorianos fue creciendo hasta abarcarlo todo, los Boggans aún hicieron lo que pudieron por contactar a los mortales de cuando en cuando. Promovieron crecientes comunidades mientras que lamentablemente abandonaban a quienes se aferraban a su lugar como sirvientes de los Fomorianos. Fue un tiempo de duras decisiones y amargas despedidas, uno que los Boggans aún recuerdan en la sombría celebración invernal conocida como la Noche de las Ascusas. Comienza con un festejo convencional en torno al fuego, pero conforme avanza la noche, permiten que las llamas se apaguen y las historias se tornan nostálgicas y melancólicas. Viejos amores, hogares y trabajos se recuerdan y saludan con diligencia, hasta que las últimas ascusas mueren y la fiesta acaba.

la división

Conforme la influencia de la magia sobre el mundo menguaba a lo largo de la División, los hijos del Ensueño se avituallaban, consolidaban sus filas y gradualmente se retiraban de zonas bien pobladas del mundo. Conforme el contacto con los mortales se volvía más limitado y menos frecuente, los Boggans dividían sus fuerzas. Los que servían estrechamente bajo Sidhe influyentes permanecían más cerca de la sociedad feérica, pues sus lores y damas les habían encomendado la labor de aliviar cualquier conflicto interno dentro de los grupos recién consolidados, mientras que aquéllos con menor presencia en la corte lideraban los esfuerzos para mantener un ojo en los asuntos mortales y para asegurarse de que los baluartes feéricos no fueran descubiertos.

Con el tiempo, los mortales recurrieron más y más a las religiones que rechazaban sus viejas tradiciones y la vida se volvió más peligrosa para las hadas que buscaban permanecer en contacto con la sociedad mortal, lo que empujó a muchos Boggans a seguir la Senda del Changeling antes de que su adopción se extendiese durante la Ruptura. Para mantener las relaciones que ya habían forjado, algunas de las cuales se retrotraían generaciones, necesitaban protección especialmente contra la Banalidad que se adueñaba cada vez más del mundo. Aunque se aventuraban a vigilar a los mortales, también echaban un ojo a la expansión de la influencia de la Banalidad y hacían cuanto podían para entender esta extraña nueva amenaza, así como para crear y mantener viva una red de viajeros que extendiese noticias entre facciones amistosas.

Aunque la humanidad en su conjunto había olvidado sus juramentos, promesas y relaciones con las hadas, ellos hicieron cuanto pudieron para preservar algún tipo de contacto. Aunque la propia fe puede inspirar y ser maravillosa, demasiado a menudo, las instituciones organizadas que acompañaban el auge de estas nuevas fes se usaban como armas contra quienes no adoptaban las nuevas creencias ni se adaptaban a los nuevos roles. Junto con un recién descubierto miedo religioso y una desconfianza por la magia que influían en la cultura humana,

la amenaza fomoriana

Pocos Kithain se oponen tan directamente a los Fomorianos como los Boggans. Como sueños de seguridad y estabilidad, de calor y confianza, son una fuerza silenciosa, pero que vuela ante la caótica y violenta naturaleza de los Fomorianos y sus descendientes: los Thallain y los Tenebrosos.

Aunque rara vez se les veía en los conflictos, los Boggans mantenían campamentos por todo el Ensueño en los que ayudaban a sobrevivir a sus hermanos y hermanas, lo que proporcionaba a cambio a sus líderes, los Tuatha, ejércitos sanos y abundantes. Los Boggans mantenían avanzadillas entre campamentos y lugares seguros ocultos en amplias redes por todo el Ensueño, proporcionando refugio para las fuerzas en retirada o espías con necesidad de protección.

Durante todo el conflicto entre las fuerzas de los Fomorianos y los Tuatha, los Boggans empujaron a las fuerzas de las tinieblas y el dolor no con batallones y brigadas, sino con una fe inquebrantable en los sueños que los alumbraron. *No puedes entrar aquí; no puedes ganar. Entre estos muros estamos a salvo. No nos acobardaremos por el trueno y la lluvia porque sabemos que no pueden dañarnos.*



así como la consecuente persecución a los practicantes de las viejas costumbres, vivir entre mortales era una perspectiva peligrosa para cualquier hada que pudiese intentarlo.

Fue un tiempo aún más confuso y aterrador para los primeros changelings que nacían de padres mortales, y muchos descubrieron su naturaleza feérica sólo poco antes de que les arrebatasen la vida por mostrar talentos extraños o conocimientos asombrosos. Los Boggans frecuentaban las ciudades de los mortales, menos por el beneficio de los mortales que se estaban volviendo contra ellos y más por el de sus atribulados hermanos, y buscaban a cualquiera de los suyos para tratar de salvarlos del asfixiante control de la Banalidad o del mortal temor de sus vecinos.

la edad media

Un tiempo turbulento de la historia del mundo, por no decir de las leyendas de los Kithain, los eruditos actuales han comenzado a luchar contra la tradicional noción popular de que la Edad Media fue en gran medida un tiempo de extendida ignorancia, superstición y barbarie antes de la brillante alba del Renacimiento. Por supuesto, cualquier Boggan podría habérselo dicho hace mucho, pero bueno, como los Boggans también saben demasiado bien, es mejor que la gente descubra las cosas por sí misma.



la senda del changeling

Entre las leyendas de los changelings hay relatos de cómo los Boggan descubrieron la solución a la enfermedad de la Banalidad. Sus amigos mortales parecían relativamente impávidos ante su incansable marcha; no cabía duda de que sentían un cierto escalofrío cuando se aproximaba, pero no tan agudamente como las hadas. No llevó mucho tiempo que los Kithain en apuros recurriera a lo que parecía la solución obvia: reclutar a mortales para que les ayudasen a escudarse de las fuerzas que estaban agotándolos.

La decisión de cubrirse de carne mortal no se tomó a la ligera, sino que nació de la necesidad y sólo después de que fallasen ideas menos invasivas. Descubrir el método apropiado para ligar un alma feérica a un cuerpo humano fue un arte imperfecto, por decir poco, uno que llevó una gran cantidad de prueba y error (por fortuna, no dañina). Encontrar la forma apropiada de ejecutar una magia tan duradera requería los esfuerzos de muchos, todos colaborando para sustentar el cambio de hadas a changelings.

Con su experiencia a la hora de lidiar con mortales y su conocimiento íntimo de cómo interactúan con las hadas y la magia, fue una Boggan quien finalmente dio con la solución. Tan debilitada como estaba a causa de la Banalidad, requirió que toda su familia la vinculase a una forma mortal, mediante magias ancestrales y olvidadas. Aunque el ritual original de la Senda del Changeling se ha perdido con el paso de las eras, los eruditos que estudian el proceso tienen diversas teorías sobre su implementación. Algunos han recurrido al estudio de Tiempo en busca de respuestas, y consideran que es el primer paso para desentrañarlo, ya que parece seguir las reglas de los cantrips que usan ese Reino, reiniciándose y reconjurándose con cada ciclo vital.

Una vez que la Ruptura impidió todo acceso a Arcadia, muchos teorizan que el propio Ensueño prestó una mano y perpetuó el ciclo de renacimiento cuando acababa la vida de cada changeling; es una verdad ampliamente aceptada que debe haber actuado de alguna forma para extender el exitoso método de la Senda por toda la población feérica de forma rápida y eficiente.



Aunque sin duda hubo horrores en aquellos días y la Ruptura pronto conjuraría una mortaja sobre ese tiempo a ojos de los historiadores Kithain, igual que la peste negra lo haría para los mortales, la Edad Media también tuvo sus maravillas. Los Boggans

saborearon nuevas especias de Oriente Próximo y el norte de África, se admiraron ante la artesanía de bienes exóticos traídos desde los confines de Asia y, por supuesto, se sumergieron en cotilleos cortesanos de mortales y Kithain conforme las intrigas políticas florecían por toda Europa y más allá. Para gente hogareña como ellos, el rápido incremento del contacto con tierras lejanas era un preciado don, y atesoraron cada pizca de él.

Lo que, desde luego, hizo que lo que vino a continuación fuera mucho más doloroso.

la ruptura

Conforme la Banalidad avanzaba firmemente, los Feudos se volvían más escasos, lo que hizo que muchos Kithain huyesen del mundo desesperados, mientras que los que permanecieron luchaban por los poquísimos lugares que quedaban que podían habitar. Más incluso que la División, la Ruptura sigue siendo el momento más oscuro que recuerdan los Boggans, ya que mientras que la primera dividió el reino mortal del Ensueño, la segunda dividió a las propias hadas. Los amigos se volvieron unos contra otros y los recursos limitados se dividieron por favoritismo, en lugar de dárselos a quienes más los necesitaban. Cualquiera que se viese afectado por la influencia de la Banalidad se convertía en un leproso entre las hadas, quienes solían negarse a asociarse con quienes se veían mínimamente afectados por ella, por miedo a verse afectados ellos mismos.

Los líderes escogieron a sus amigos más cercanos entre quienes tenían fuertes en el Ensueño y aún podían acceder a ellos para tener dónde refugiarse, y con frecuencia solicitaban a los Boggans que llenasen cualquier espacio adicional con los individuos más «útiles». Forzados a medir y comparar a sus compañeros unos con otros y decidir su destino, gran cantidad de Boggans hicieron lo que pudieron para negarse o nominaron candidatos que no beneficiarían necesariamente al grupo, sino que requerían ellos mismos ayuda.

Aunque sólo lograron pequeños actos de rebelión contra la selección de valor, hicieron cuanto pudieron para asegurar la supervivencia de todo el mundo frente a la de sólo unos pocos. Conforme las poblaciones se dividían, aquéllos con recursos para sobrevivir exigieron precios irrazonables por la seguridad o simplemente se la negaron a otros cuando tenían recursos de sobra sólo para asegurar su comodidad; pero los Boggans hicieron todo lo que pudieron para mantener confortables a los menos afortunados. Como acérrimos defensores de la Senda del Changeling, hicieron lo posible para persuadir a otros de que considerasen la opción de protegerse en el Mundo de Otoño en lugar de tratar desesperadamente de demostrar su valor ante quienes les consideraban inferiores.

la retirada de los sidhe

Cuando los Sidhe huyeron a Arcadia, los plebeyos que dejaron atrás se vieron motivados por ese abandono. Aunque todos a





los que dejaron atrás sintieron el agujonazo de la abdicación de sus líderes, los Boggans, normalmente próximos segundos al mano, estuvieron entre los que se vieron afectados más personalmente por el exodo en masa. Muchos consideraban a sus lores y damas compañeros íntimos y quedaron enormemente desalentados por la forma en que hicieron a un lado a sus ayudantes más leales y devotos en favor de su farisaica autopreservación.

En el tiempo directamente después de que los Sidhe se marcharan, los Boggans se vieron empujados directamente bajo los focos. Los plebeyos que buscaban sentido en aquel caos acudieron a quienes más sabían sobre liderazgo, y los Boggans, con su habilidad natural para con la gente y su estrecha proximidad a los Sidhe, eran un grupo natural al que recurrir. Aunque algunos objetaron y encontraron a compañeros más extrovertidos con los que trabajar, otros dieron el paso ellos mismos y fueron líderes que organizaron a los agitados plebeyos que habían sido abandonados. Mientras que otros estaban furiosos con las Casas Liam y Scathach, los Boggans recurrieron a los pocos Sidhe que se quedaron y les suplicaron que liderasen como siempre habían hecho. Algunos Boggans que previamente habían jurado pleitesía a otras Casas, se convirtieron para servir mejor a los líderes restantes, pero la mayoría eligió en cambio representar a las

Casas a las que originalmente pertenecían para servir mejor a los Kithain que igualmente prefirieron mantener sus títulos.

Aunque el alto el fuego entre las Cortes fue una práctica necesidad en medio de la agitación tras la pérdida de los portales y los Pasos, fue en gran medida negociado por los Boggans de la Corte Luminosa, normalmente con sus contrapartidas Oscuras más cercanas, los Sluagh. Los esfuerzos concertados por ambos lados permitieron que el conflicto llegase a su suspensión indefinida, lo que permitió que los changelings recién creados en todas partes tuvieran el tiempo necesario para adaptarse a su nueva realidad; una sin gran parte de la estabilidad que habían conocido antes. Donde la División había traído inquietud, la Ruptura cambió por completo la vida que todos habían conocido, lo que hizo que los changelings no pudieran más que apañarse lo mejor posible con lo que quedaba y seguir adelante.

la peste negra

Conforme las hadas se volvían más elitistas y separatistas con la expansión de la Banalidad, comunidades mágicas de todo el mundo se defendían como podían. Cuando los Sidhe se marcharon y dejaron atrás a sus súbditos, la oscuridad del Mundo de Otoño sólo aumentó para hadas, changelings y mortales por



mesnadas y hogueras

Conforme las Hogueras y los Feudos se fueron apagando y muriendo lentamente, grupúsculos de hadas y changelings se unieron más y más en torno a los pocos que quedaban. Quienes quedaron abandonados en secciones «muertas» del Otoño al cerrarse los Pasos pudieron hacer poco más que juntarse y resguardarse allá donde pudieran, protegiendo con cuidado lo poco que les quedaba. Aquéllos abandonados por sus líderes, o quienes pertenecían a Casas con Sidhe dispuestos a quedarse, fortificaron lo que quedaba de sus Hogueras y mantuvieron las mesnadas como siempre habían sido.

Aunque tardaría en solidificarse, quienes quedaron sin líderes (o que estaban disgustados por sus maneras egoísticas) se reunieron en cuadrillas. Allí donde los Sidhe estaban ausentes, ellos se convirtieron en las fuerzas organizadoras de las primeras Caballerizas. Estos grupos, creados y gobernados sólo por plebeyos, se convirtieron en la columna vertebral de la sociedad changeling una vez que todas las puertas se cerraron. Aunque no solían ser la voz más ruidosa ni los más fuertes de un grupo, los changelings que acababan de adoptar la Senda recurrieron a los Boggans por su calmada confianza frente a la agitación, en busca de su experiencia para saber adónde dirigirse a continuación.

Conforme changelings de todo el mundo se reunían en mesnadas y las tempranas Caballerizas, las Hogueras en torno a las que se acurrucaban fueron estabilizándose. Aunque habían disminuido de su esplendor inicial, su persistencia dio esperanza a la sufriente población, que ya había visto demasiados fuegos consumiéndose frente a la Banalidad.



Igual, ya que la peste bubónica barrió el mundo occidental y el oriental. Aunque en gran medida considerada una promesa rota entre los mortales y el Ensueño, los eruditos Boggan comparten su opinión en simples susurros y se niegan (especialmente ahora con el regreso de los Sidhe que desaparecieron en torno al tiempo de la plaga) a compartir demasiado sus pensamientos.

Aunque la Restitución es uno de los pocos acuerdos feéricos que no está directamente apoyado por el Ensueño ni impuesto por el Glamour, tales fuerzas a veces actúan cuando sus principios se rompen de forma ofensiva. Es un acuerdo entre hadas, después de todo, lo cual en sí mismo concede al juramento un significativo poder.

Cuando los Sidhe atravesaron ruidosamente las puertas los primeros, dejando atrás a los plebeyos que habían jurado

proteger para que se defendieran por sí solos y se revolvieran en el caos cuando los portales se cerraron de golpe, abandonaron a sus hermanos al Otoño y la Banalidad, violando uno de los principios recientemente dispuestos. Siguiendo a su aislamiento Otoñal y el desafío del Derecho al Rescate, golpeó la peste negra, que devastó la población y causó la mayor parte de su daño en menos de una década. Algunos llegan incluso a teorizar que los Dauntain, quienes también surgieron de la amplia adopción de la Senda del Changeling, son una extensión de ese contragolpe, un efecto secundario químico contenido de la plaga que quedó profundamente grabada en las almas feéricas.

el interregno

El Interregno, uno de los mayores períodos de la historia changeling, marca un tiempo de tenue esperanza pero extendida incertidumbre para aquéllos relacionados con las hadas. Pequeños brotes de Glamour empezaron a estabilizar la Banalidad invasora, pero cada vez que el equilibrio parecía dispuesto a inclinarse a favor del Glamour, algún cataclismo sacudía el Mundo de Otoño y generaba una sacudida de Banalidad por las comunidades changeling de todo el mundo. Persistiendo ante guerras, depresiones, imperialismo e industrialización, los Boggans siguieron siendo el pegamento tras las comunidades changeling en ausencia de los Sidhe. Ya trabajasen con los restantes líderes de las Casas Fiona y Liam o dirigiesen a las comunidades plebeyas (o permitieran a otros asumir ese cargo), los Boggans convirtieron en su deber proteger a cualquiera que despertase en tan conflictivos tiempos, fomentar a los Soñadores que mantenían a todos los changelings vivos y recordar a todos el alba que llega incluso tras la más larga y oscura noche.

el renacimiento

Con el Renacimiento llegó un tiempo peculiar para los changelings de todo el mundo. Mientras los mortales se veían más inspirados que nunca y creaban algunas de las obras de arte más duraderas y reconocidas hasta el día de hoy, su fuente de inspiración era al tiempo la más banal de todas: la religión. Su fuente de Glamour antes más fiable se había vuelto contra ellos, vacía de todo lo que podía sustentarlo. El Renacimiento fue un tiempo de confusión e incertidumbre que vio otra consolidación de la población feérica, ya que los unió a todos para luchar contra la interminable marcha de la religión y, tras ella, la Banalidad.

Los Boggans de este período brillaron tras los trabajadores con la tarea de construir algunos de los principales logros de esa era. No estaban necesariamente motivados por el fervor religioso de la época, pero aun así se dedicaron al arte y la complejidad de sus tareas al encontrar soluciones y desarrollar nuevas técnicas que sostuviesen las grandes catedrales de la época. La conexión indirecta con la religión, así como labor terrenal, metódica y práctica de la construcción, también suponía un caldo de cultivo perfecto para el Deleite de los Boggans, y diversos proyectos





Todo para para el té

Desde compartir una taza de té casual con un visitante vespertino a los altamente especializados rituales tradicionales de la ceremonia del té japonesa, toda clase de culturas confían en reunirse en torno a una taza de algo caliente y estrechar lazos en torno a la experiencia. Ya sea una parte arraigada de la vida cotidiana o algo que guardar para las ocasiones especiales, el acto de preparar y servir el té siempre tiene algo reconfortante, un gesto de aprecio y una invitación a hablar sobre lo que se te pase por la cabeza.

Por casual que pueda parecer, todo lo que rodea al té es significativo para un Boggan, al igual que para los invitados que saben a qué prestar atención. Usar la buena y la mejor tetera es señal de gran respeto y afecto; la porcelana descascarillada, en cambio, es un claro mensaje de que el invitado no es bien recibido. Beber el té a sorbitos encubre de forma natural las reacciones ante noticias alarmantes o desagradables, al igual que permite un educado lapso de tiempo para formular una respuesta adecuada sin resultar apresurado. Disponer aperitivos indica una invitación a prolongar la visita, mientras que una simple taza significa que uno es bien recibido, pero quizás haya trabajo que atender no mucho después. Incluso si no es realmente té (aunque sigue siendo de lejos la bebida más

popular para esta tradición), hay mucho que aprender si se observa cómo un Boggan lo prepara y lo sirve.

Los Boggans han conocido el misterioso poder de reunirse en torno a una bebida desde que pueden recordar, ya antes de la Senda del Changeling e incluso de la División. Recibían a mortales en sus círculos y llevaban a los más entusiastas a sus hogares en el Ensueño, les decían que se quedasen y sus nuevos amigos lo hacían; normalmente regresaban a su hogar tras semanas para descubrir que no había pasado tiempo desde su partida o pasaban una única noche y regresaban a sus vidas diez años después. Así comenzó el rumor de que nunca deberías comer o beber nada que ofrecieran las hadas, ¡so pena de que te retuvieran demasiado tiempo!

Una vez los últimos Pasos se cerraron y los Kithain se encontraron huérfanos en el Mundo de Otoño, fue natural que lo primero que hicieran los Boggans de todas partes fuera unir a sus hermanos y hermanas. «Estaremos bien» susurraron, «siempre que nos tengamos unos a otros. Sentaos junto al fuego, con los demás. La tetera está a punto de hervir, estamos juntos, construiremos un nuevo hogar. Una taza de té esta noche.

»Determinaremos lo demás mañana».

que se completaron antes de tiempo se deben directamente a la influencia y la ayuda de gente tan industriosa.

Los changelings que despertaron a lo largo del Renacimiento eran especialmentepreciados para los Kithain de todas partes, al generar vitales brotes de Glamour al abandonar sus Crisálidas. Los Boggans que despertaron en estos tiempos fueron rápidamente tomados como aprendices de maestros artesanos (quienes solían ser Boggans ellos mismos que se mantenían alerta en busca de nuevos changelings), lo que daba salida a sus inclinaciones naturales y les ayudaba a evitar la persecución por sus costumbres «fantásticas». A cambio, los Infantiles normalmente hacían increíbles progresos en diseño o edificación, y adoptaban y adaptaban rápidamente las artes que sus maestros les habían enseñado.

ciencia y moda

Aunque pueden no parecer tener mucho en común, los Boggans gravitaron hacia ambos campos durante el Renacimiento. Conforme la ciencia avanzaba y sus adeptos estaban dispuestos a perseverar a pesar de la Iglesia, nuevos descubrimientos y métodos se convirtieron en fuentes de inspiración

viables al generar pequeños brotes de Glamour en el mundo y permitir que diversos Boggans trabajaran estrechamente con sus Soñadores. La moda proporcionaba una labor práctica que permitía que floreciese la creatividad natural de los Boggans. Conforme cambiaba y los ricos se adornaban con ropa cada vez más ornada, ellos encontraron un lugar donde brillar y realmente exhibir sus habilidades en esos oficios. Cualquier Boggan que despertase, sobre todo durante el período Tudor, un lugar brillante en un paisaje por lo demás incierto, era rápidamente introducido como aprendiz de sastres y modistas, donde podía florecer e inspirar al tiempo a otros que le rodeasen.

Aunque puede que no lo supieran, casi cada casa noble del tiempo tenía al menos un criado Boggan que creaba sus decadentes armarios. Aunque a menudo compartían consejos y trucos y se enseñaban nuevas técnicas entre sí, algunos permanecieron en juguetona competencia unos con otros, buscando estar a la vanguardia de nuevas modas o producir las vestimentas más fastuosas y comentadas.

La mezcla de ciencia y arte deleitó a muchos changelings durante el Renacimiento, pero la inspiración tras los avances en matemáticas y ciencias y el enérgico estudio de campos como la

astronomía y la alquimia eran de gran interés para los Boggans. Mientras que los Nockers hasta hoy en día aprecian cosas como los diarios de Da Vinci, los Boggans en cambio mantienen cuidadas bibliotecas de ciencias y teorías desmentidas, al apreciar aún el tiempo y la devoción dedicados a su estudio.

Algunos incluso siguen realizando experimentos, y jueguetean especialmente con cómo su magia interactúa con la alquimia y su campo contemporáneo, la química. Colaboran estrechamente con Nockers (o tan estrechamente como éstos lo permiten, al menos), y ha surgido un pequeño grupo conocido en los círculos Kithain como la Sociedad de los Filósofos que busca transmutar o cambiar de alguna otra forma las propiedades del hierro frío para volverlo inerte, en lugar de dañino para changelings y hadas. Que no se haya obtenido resultado alguno durante siglos no les desalienta; como señalan rápidamente, hasta el más minúsculo avance en esta área podría ser revolucionario para los Kithain, y eso sólo ya hace que valga la pena perseguirlo a pesar de los aparentemente interminables callejones sin salida.

la imprenta de gutenberg

La mayoría de Boggans se sintieron divididos ante la invención y adopción generalizada de la imprenta y la producción en masa de literatura. Por un lado, llevó a una mayor alfabetización

y, en última instancia, a una mayor calidad de vida, ya que la educación se volvió más accesible; por otro lado, la caída de la producción de objetos increíbles, como los manuscritos ilustrados y la cuidadosa caligrafía de los libros manuscritos, significaba que los pocos que quedaban quedaron atesorados cada vez más en las colecciones personales mantenidas por los adinerados.

La mayoría de Boggans del momento apreciaron la labor y arte necesarias para los trabajos iniciales de la imprenta (la laboriosa y cuidada talla de bloques de madera) y el proceso físico de entintado, rodillos, presión y encuadernación que aún eran necesarios para la producción. Muchos se emocionaron con la expansión de objetos de maravilla fácilmente reproducibles, mientras que otros aún apreciaban la innovación que implicaba la invención y difusión de la imprenta en primer lugar. El perfeccionamiento del tipo móvil como mejora de la imprenta se convirtió en una de las mayores invenciones de la era, liderada por el ahora famoso Gutenberg. Aunque no era uno de los suyos, todos los Boggans conocían, o sabían de alguien, que había trabajado con él o le conoció mientras trabajaba.

Un inesperado punto positivo de las biblia de Gutenberg fue cómo se relajó el control de la Iglesia. Aunque los textos en sí eran obviamente religiosos, su impresión en una lengua comúnmente conocida, en lugar de en el tradicional y





coneclar con los soñadores

Una vez atrapados para siempre en la carne y la sangre de mortales, los changelings necesitaron una forma de adaptarse y recuperar el Glamour que mantenía su existencia. Según cuentan los Boggans, ellos fueron los primeros en descubrir cómo podían usar las mentes de los mortales para alimentar a sus mitades feéricas. Su larga historia de tratar con ellos les dio muchísima información sobre cómo funcionaban, y la forma en que los sueños de la humanidad moldeaban de cierta forma el espacio quimérico que los rodeaba.

Una vez instalados a salvo en cuerpos mortales, los Boggans de todas partes se esforzaron por mantenerse a sí mismos y a su identidad colectiva. Se agruparon e invitaron a nuevos hermanos changeling a quedarse con ellos mientras los Kithain se esforzaban por encontrar su nuevo lugar en el mundo. Allá donde los Boggans se establecían, los Kithain eran bienvenidos a detenerse y quedarse cuando necesitaban apoyo, consejo o simplemente algún tiempo junto a otros como ellos. Portaban pedazos de sus vidas con ellos, los restos de Glamour y Barcia que podían reunir, y dejaban lo que podían como forma de agradecimiento.

Con el tiempo, cuando los Kithain establecieron conexiones con los mortales, llevaron a sus amigos con ellos cuando se detenían y comenzó a extenderse la noticia; toda clase de viajeros sabían que podían encontrar solaz en los hogares que mostraban el símbolo del abejorro.

Conforme las casas de los Boggans crecían hasta ser animadas posadas, más y más artesanos se veían atraídos por estos hogares, en lugar de por posadas estándar. Aparte de ser acogedor, permanecer en una casa Boggan solía significar que su trabajo sería valorado y apreciado, o que aprenderían alguna cosita útil durante su estancia. Aunque sus anfitriones no solicitaban pago alguno, ellos solían dejar alguna obra como muestra de aprecio. Al pasar por las mismas villas y ciudades una y otra vez, portaban materias

primas y descubrían que su lugar favorito donde hospedarse solía ser donde recibían la más vívida inspiración.

La historia dice que tras una noche, cansado de un largo día de viaje, un ebanista llegó al umbral de uno de tales hogares Boggan. Era un lugar que ya había visitado varias veces antes, las suficientes para haberse hecho amigo de la anciana que abría su casa a cualquier viajero exhausto. A pesar de la tardía hora, la encontró despierta yantes de que se instalase esa noche, ambos compartieron una comida tardía.

A pesar de su cansancio, hablaron hasta bien entrada la noche y él descubrió que sus manos anhelaban trabajar. Cuanto más hablaban, más claramente se formaba su idea. Cuando finalmente se separaron, él se quedó despierto hasta el albor de la mañana, imponiendo enfermizamente la forma en su mente en la madera. Logró acabar en una sola noche lo que le habría llevado días y por la mañana mostró orgulloso su obra a la anciana.

Para sorpresa de ella, rebosaba Glamour, el cual aún se aferraba a él. Él declaró que su conversación le había llevado a tal obra y que jamás se había sentido así impelido a crear como esa noche, y así el primer Soñador fue inspirado a la Ensoñación.

Cada vez que volvió, creó algo nuevo tras conversar los dos. Ella le contó la historia a cada changeling que pasaba por su puerta, y pidió a Eshu y Piskies que contaran su relato por todas partes, a los Sluagh que lo susurrasen a sus rincones oscuros, a los Clurichaun y los Sátiro que lo proclamasen a quienquiera que se encontrases. Se convirtió en conocimiento común que los mortales, tras conectar con los Kithain, podían crear Glamour que sustentaría a los changelings en esos tiempos inciertos justo tras la división entre Arcadia y el Otoño.

—Bryn fitzLeodhas, erudito Boggan.

imperialismo

Hay pocas cosas que los Boggans disfrutan más que compartir historias y comodidades; por ello, sienten angustia cuando ven una cultura caer en las ansiosas manos de otra. Poner patas arriba toda la vida de otro, primero con conflicto y luego obligándole a vivir de una forma totalmente nueva y confusa, supone una herida profunda en el alma de cualquier Boggan. Así, las épocas de conquista son difíciles para todo el grupo,

restrictivo latín, permitió al pueblo llano tomar su fe en sus manos. Que no se necesitase ya confiar en el clero para que dictase a las masas llevó al final a prácticas menos extremas y al declive de la persecución conforme pasaba el tiempo, lo que permitió a los changelings del mundo respirar colectivamente de alivio. Conforme la imprenta se extendía más, también era algo perfecto a lo que recurrir para los Boggans, que disfrutaban del tranquilo ajetreo del taller de un impresor y la atención al detalle que implicaba disponer los tipos para la impresión.

en cualquiera de los lados de la experiencia. A lo largo de los muchos períodos en los que los imperios extendieron su alcance, los Boggans estuvieron en la vanguardia en favor de la preservación de las culturas que serían asimiladas, ya fuera atrincherándose con su comunidad mortal para mantener su forma de vida o trabajando con el grupo sobrepasado para asegurarse de que sus costumbres sobrevivan, aunque sea sólo en susurros furtivos y reuniones clandestinas.

Allí donde los conquistadores tomaban artefactos u objetos que guardar en sus colecciones personales, ellos buscaban devolverlos a sus propietarios por derecho; donde eruditos mortales registraban sus propias opiniones a partir de la observación de la comunidad, ellos buscaban comprender las prácticas «alienígenas» de otras culturas. La antropología sigue siendo un campo de estudio popular entre los Boggans más extrovertidos y aventureros al tratar de relacionarse con quienes les rodean. Prefieren el intercambio cultural a la homogeneización, disfrutan aprendiendo respetuosamente sobre diversas culturas y sus hábitos y costumbres. No sólo les convierte en mejores anfitriones para una audiencia mayor, también puede, en ciertas ocasiones, avivar recuerdos de las encarnaciones previas de su alma feérica y reconectarlos con viejos amigos.

De hecho, la alegre disposición de los Boggans para experimentar con nuevas prácticas e incorporar partes de nuevas culturas suele sorprender a Linajes más aventureros como Eshu o Sátiro, que asumen que la naturaleza hogareña de los Boggans significa que también han de ser provincianos de actitud. Por su parte, los Boggans mantienen simplemente que una puerta abierta es un signo de una mente abierta y sus hogares están más o menos siempre abiertos.

la revolución industrial

Aunque ciertamente tuvo sus grandes momentos, en general, la Revolución Industrial generó terror en los corazones de los Kithain de todo el mundo. Los objetos metálicos producidos con facilidad a gran escala despertaron cierta histeria, ante la certeza de que la humanidad logaría producir en masa hierro frío. Aunque tales miedos demostraron ser infundados, otra amenaza más insidiosa surgió pronto: la muerte de la industria artesanal y los artesanos individuales que componían su mano de obra.

Quizás nadie sintió esta tragedia tan intimamente como los Boggans, que bien podrían ser considerados la encarnación literal del propio término. El Linaje estaba dividido. Por un lado, las factorías hicieron posible aumentar la producción de bienes de primera necesidad y rebajaron los precios de ciertos productos esenciales. Y la industria era bastante ingeniosa en sí misma, con inventores inspirados que creaban máquinas y procesos nuevos y asombrosos con los que generar invenciones aún más fantásticas para la comodidad de la vida moderna.

Por otro lado, en cambio, el trabajo repetitivo de las fábricas y las condiciones miserables que solían acompañarlo eran atroces:

servidumbre por contrato, siervos y esclavitud

La historia humana no es ajena a los trabajos agotadores, las tareas repetitivas y los empleos necesarios pero desagradables. Por desgracia, durante la mayor parte de su historia y hasta el día de hoy, gente explotada lleva a cabo gran parte de esta labor. Aunque es fácil desdeñar a los Boggans al considerarlos como santos patrones de tales individuos desfavorecidos, ellos *estuvieron* a menudo al frente de movimientos para liberar a aquéllos «propiedad» de otros. También lucharon por mejorar los estilos de vida de quienes estaban encerrados en opresivos sistemas de castas o eran víctimas de gobiernos que perpetuamente marginaban a ciertas poblaciones. Hoy en día, buscan ser los mejores aliados posibles, pero suelen evitar ser el centro de atención. Habitualmente, organizan eventos, encuentran el mejor enfoque y las voces más apropiadas para expresar el mensaje frente a cualquier desigualdad que aún exista.



no sólo lisiaban y mataban a trabajadores, sino que también solían aplastar los sueños de otros con la patente y monótona Banalidad del trabajo y la crueldad interminables. Los Boggans vieron su sueño de alegre productividad convertido en una pesadilla, y lo combatieron al abogar por leyes laborales y estándares de seguridad que protegieran a los trabajadores que sólo trataban de ganarse la vida. Fue una lucha brutal y descorazonadora que enfrentaba a masas de trabajadores frente a propietarios adinerados y ejércitos privados contratados para reventar huelgas e impedir que los obreros se organizaran. Los que alzaban la voz podían ser arrestados, puestos en listas negras, expulsados de la ciudad o etiquetados como subversivos peligrosos y se veían sometidos a violencia de forma rutinaria.

Aun así, los Boggans son ante todo persistentes y presionaron tanto en público como en privado en pos de reformas, por no mencionar que actuaron como organizadores y ofrecieron refugio y confort a los activistas que huían de propietarios y autoridades corruptas. De hecho, es una batalla en la que muchos miembros de este Linaje aún luchan, ya que el mundo actual no se ha convertido en ningún sentido en un modelo de las prácticas laborales perfectas. No obstante, no importa cómo sea, pero los Boggans seguirán luchando porque, más allá de las políticas y figuras de un momento dado, en el núcleo del movimiento laboral hay una verdad que resuena profundamente en el alma colectiva del Linaje:

Nadie debería verse compelido contra su voluntad a trabajar, y aquéllos que lo hacen deberían ser compensados y tratados de forma justa por su labor.



Este Linaje se percata por completo de que es con toda probabilidad una causa sin fin, al descubrirse simplemente más campos de batalla y más luchas en las que combatir pero, como suele ser habitual, se lo toman con filosofía. Los Boggans entienden mejor que la mayoría que muchas cosas de la vida no tratan de alcanzar alguna fabulosa victoria definitiva, sino de tomar las victorias que puedas lograr mientras haces todo lo posible por minimizar el impacto de esas pérdidas que inevitablemente también se apilarán.

el movimiento sufragista

Cada Linaje tiene sus causas, problemas que generan pasión y furia en lo profundo de sus almas. Aunque los Boggans son conocidos por trabajar en silencio entre bambalinas en lo que se refiere a reformas sociales, aún hay causas que los sacarán a las calles y harán que protesten con una voz que enorgullecerá a cualquier revolucionario. Como se mencionaba antes, una es el movimiento de los trabajadores y causas asociadas como el fin de la esclavitud y del tráfico humano. E igual de importante en el corazón de los Boggans es la causa de los derechos de las mujeres.

Los Kithain tienen una larga historia de presionar en favor de los derechos de las mujeres, algo natural a causa de la tendencia de que las changelings hayan sido tachadas a lo largo de la historia

como brujas y monstruos a causa de sus extraños dones y sus fuertes voluntades, y se hayan enfrentado a prejuicios y violencia como resultado. La causa es especialmente importante para los Boggans, ya que eran muy conscientes de las dificultades y tribulaciones de las mujeres debido a sus estrechos lazos con la casa y el hogar. No veían, y siguen sin ver, ciertas facetas de la vida como exclusivamente femeninas, sobre todo, si restringen la libertad de las mujeres y ridiculizan a los hombres que las disfrutan, pero las culturas mortales en torno a ellos solían estar menos iluminadas. Fueron testigos de los resultados de este encasillamiento de primera mano e impulsaron reformas de manera habitual, por no mencionar que se encargaron de que tiranos y maltratadores fueran avergonzados y socavados siempre que fuera posible. Incluso si era improbable que las auténticas leyes cambiaseen, razonaban que eso no quería decir que la presión social no fuese a lograr muchos de los mismos resultados y no logrando tampoco eso, siempre había otras formas de equilibrar la balanza.

Conforme los movimientos de masas sociales y políticos organizados comenzaron a adquirir su forma e importancia actuales, los Boggans vieron la oportunidad de finalmente impulsar una reforma legal y cultural genuina en el área de los derechos de las mujeres. En lugar de la mezcla de libertades que existía en muchas naciones en las que vivían, podrían



presionar en favor de reformas más universales y exigir los mismos estándares a todos los países. Era una propuesta arriesgada y a menudo impopular, pero podían ver que había llegado su momento, así que el Linaje puso colectivamente en ella todos sus esfuerzos. Se reclamaron indecibles favores, de hace varias vidas y redes completas de Boggans organizaron y energizaron a sus compañeros Kithain, a sus familiares Kinain y a cualquiera que pudieran reclutar para la causa.

Incluso así, las reformas no pasaron de la noche a la mañana, ni ocurrieron como una gran ola por todo el mundo, como podrían haber esperado. Pero se lograron victorias que habrían sido impensables en el pasado y que abrieron camino a una mayor igualdad y a más reformas en el futuro.

Aunque resulta sorprendente para quienes les ven como, por naturaleza, un Linaje más conservador, los Boggans son también firmes defensores del feminismo. Durante milenios han visto demasiado claramente que hombres y mujeres se veían reprimidos por la Banalidad de roles establecidos en lugar de permitirles perseguir sus pasiones y como resultado creían firmemente en la igualdad legal y cultural para que así todo el mundo pudiera perseguir la clase de trabajo para el que realmente habían nacido.

el resurgimiento

Tras no una, sino dos Guerras Mundiales, agravadas por el horror de la devastación nuclear y la consiguiente guerra fría, muchos Kithain comenzaron a preocuparse porque el Mundo de Otoño realmente podría estar llegando a su fin. Por primera vez en la historia, la humanidad tenía los medios para destruirse a sí misma en un horripilante intercambio, y los changelings sólo podía observar horrorizados como la acechante amenaza del holocausto nuclear retorcía las mentes de los Soñadores de todo el mundo. Pero, en lugar de ceder, los Kithain se unieron, determinados a alejar a la humanidad de la oscuridad que amenzaba con consumir a mortales y hadas por igual.

Los Boggans dejaron su huella, quizás con demasiada fuerza, como algunos eruditos del Linaje han señalado con cierto arrepentimiento, en la cultura al trabajar duro para promocionar las llamadas «familias nucleares» (sin dobles sentidos). Aunque la sociedad mortal insistía en acompañar el arreglo con roles de género cada vez más desfasados, lo cual era una fuente de frustración constante para este Linaje, el énfasis en las familias y la unión era en cualquier caso una gran forma en la que los Boggans combatieron el espectro de la aniquilación. A sus ojos, el reconocimiento de la familia y la comunidad calmaba a la gente y le recordaba que no se estaba enfrentando sola a los horrores del mundo. También sirvió para recordar a quienes tomaban decisiones a ambos lados de la guerra fría que la gente que muy a menudo veían como monstruosinhumanos e implacables eran realmente sólo gente con familias y sueños no muy distintos a los suyos.

Este Linaje también floreció con el espíritu de superación de la posguerra propio de la mitad del siglo xx en todo, desde la innovación científica (no me has oído a mí decirlo, pero las computadoras de tarjetas perforadas se desarrollan mucho más deprisa cuando lleva sólo un tercio del tiempo hacer las tarjetas) hasta la explosión de las manualidades como una cultura de aficiones y actividades sociales. Aunque la sombra del complejo militar e industrial acechaba sobre muchas industrias e incluso algunas actividades de placer durante todo este período, los Boggans trabajaron firmemente para mantener la innovación y la industria por el buen camino todo lo posible. Puede que no estuvieran envueltos en la creciente contracultura como otros Linajes, pero incluso los *hippies* y los *beatniks* necesitan un lugar en el que quedarse y, de nuevo, los Boggans se convirtieron en «mamás pato» de sus amigos más abiertamente rebeldes. Su apoyo no era quizás tan glamuroso, pero permitía que las artes florecieran y que los movimientos sociales siguieran adelante, y, para ellos, con eso bastaba.

el retorno de los sidhe

El retorno de los Sidhe Arcadianos y el auge del poder y la prominencia de las Casas Nobles fue una espada de doble filo para muchos Kithain pero, salvo quizás los Trolls, pocos entendieron el impacto sobre la sociedad tan bien como los Boggans. Sí, algunos Sidhe de Otoño habían permanecido, por lo que los Boggans les había dado mucho crédito y profesado una lealtad aún mayor, pero siempre habían sido escasos. Lo que significaba que una vez los Sidhe Arcadianos huyeron, fueron los Trolls y los Boggans quienes en realidad dirigieron la sociedad Kithain más a menudo, funcionalmente cuando no en título. Los Trolls se encargaron de la mayor parte de los roles de liderazgo, planificación e imagen pública que los Sidhe habían ocupado, mientras que los Boggans trabajaban entre bambalinas para mantener unidas a las comunidades en las operaciones cotidianas que hacían que los Soñadores siguieran soñando y las Hogueras siguieran encendidas.

Así que, cuando los Sidhe Arcadianos regresaron y exigieron lo que equivalía a la restauración de todo lo que habían dejado atrás, los Boggans se negaron. Hicieron todo lo que pudieron para reconocer a estos recién llegados, pero no hay nada que enemiste a alguien con los Boggans más rápido que el que esa persona exija una recompensa que no se ha ganado. Incluso cuando los recién llegados hicieron algunos ruidos de agradecimiento hacia Trolls y Sidhe de Otoño por haber mantenido todo en funcionamiento mientras estaban fuera, por lo general, pasaron por alto las contribuciones de Boggans y otros Linajes plebeyos por completo. Eso ya habría sido lo bastante malo, pero no fue demasiado difícil leer entre líneas lo que verdaderamente estaban diciendo los Arcadianos:

«Vuestros superiores han llegado, haceos a un lado, callad y haced lo que os dicen».





Por primera vez en su historia, los Boggans se vieron divididos sobre si deberían respetar a la nobleza que el Ensueño les urgía a reconocer. Algunos lo hicieron, por supuesto, al creer que los Arcadianos eran salvadores que vaticinaban una nueva Primavera, pero la mayor parte del Linaje se reservó su juicio. Simplemente no les parecía correcto que, tras siglos de trabajo, sacrificio y dolor compartidos, estos extraños entrasen como si nada y se hicieran con todo. Que esperasen que todo el mundo ignorase el hecho de que habían cerrado las puertas de Arcadia a su paso al huir sólo empeoró las cosas.

Otros Linajes pronto se percataron de esta inusual incertidumbre y la usaron para avivar las llamas de la resistencia; después de todo, si un Linaje tan conservador y leal como los Boggans no estaba a bordo con la nueva nobleza, ¿cómo de grandes podían ser realmente los Sidhe Arcadianos? La mayoría de Boggans trataron de restarle importancia a esta relucencia inicial, declarando que era la sorpresa de la llegada, pero fue un engaño transparente en el mejor de los casos. Realmente, no sabían qué hacer y eso significaba que la revuelta era inevitable.

la guerra del tratado

Saca el tema de la Guerra del Tratado y la mayoría de Boggans simplemente se pondrán pálidos y sacudirán pesarosos la cabeza. Incluso los que no vivieron en aquellos terribles tiempos han oído los relatos de otros Boggans en sus círculos. Aunque este Linaje no carece de valor cuando se le llama, la guerra abierta nunca ha sido lo suyo, especialmente cuando se les compara con muchos otros Kithain. Para empeorar las cosas, la Guerra del Tratado recuperó vívidos y terribles recuerdos del caos de la Ruptura, cuando las hadas se deshicieron unas a otras. La guerra es lo bastante terrible por sí sola, pero cuando enfrenta a familiares entre sí está más allá de lo que este compasivo Linaje puede soportar.

Los Boggans también se vieron en una incómoda y a menudo insostenible posición cuando comenzó la Guerra del Tratado; ya que como quizás el más «plebeyo» de los Linajes plebeyos se sintieron obligados a hablar por las comunidades que habían creado, cuidado y liderado durante la larga ausencia de la nobleza Arcadiana. Al mismo tiempo, el principio de excelente servicio es profundo en este Linaje, y dada la tendencia natural de los Boggans para seguir la noción de «un lugar para todo y todo en su lugar» como mantra para sustentar una comunidad resulta difícil discutir el liderazgo natural de los Sidhe. Después de todo, el Ensueño parecía apoyar sus reclamaciones, y por mucho que pudiera disgustarles la arrogancia de estos recién llegados, no podían ignorar eso.

Esto significaba que muchos Boggans se encontraban en la desagradable posición de argumentar en favor de los derechos de los plebeyos y la causa de la nobleza de Otoño ante los Sidhe

Arcadianos, al mismo tiempo que debían defender el reconocimiento del estatus de esos mismos Sidhe exiliados ante Feudos escépticos o directamente hostiles llenos de plebeyos asustados o furiosos. Encontrar el bien en todo el mundo y siempre buscar un terreno común entre partes en conflicto son rasgos nobles y talentos naturales para los Boggans, pero conforme escalaron las tensiones y la violencia posterior, este planteamiento tendió a ser contraproducente. Los Boggans se encontraron aislados y ambas partes los vieron con desconfianza, y dado que pocas cosas hieren a este Linaje más profundamente que el que no confien en ellos aquéllos por los que se preocupan, los recuerdos de la Guerra del Tratado están cargadas con un nivel adicional de dolor.

el nuevo camelot

Aunque los Boggans son a veces vistos como lameculos por sus compañeros plebeyos debido a su disposición general a jurar fidelidad y seguir órdenes tras la Guerra del Tratado, para los Boggans no es cuestión de hacer la pelota o carecer de voluntad. Es simplemente un reconocimiento de que todo funciona mejor cuando todo el sistema funciona con sus capacidades óptimas, y todo el mundo está donde puede hacer más bien. Los Sidhe están hechos para asumir el liderazgo, cualquiera que se haya encontrado a uno puede verlo, así que, ¿por qué no reconocerlo y dejarles hacer lo que hacen mejor? Aparte, los Boggans son campeones a la hora de cambiar sistemas desde dentro, así que, ¿por qué no doblar la rodilla si eso significa estar más cerca de aquéllos en el poder para producir cambios reales?

El ascenso y subsecuente gobierno temprano del propio Alto Rey de Concordia David Ardry ap Gwydion se ha convertido en una lección tanto de las fortalezas como de las debilidades de esta filosofía. Cuando David se hizo con el trono por primera vez, con Caliburn en la mano, la mayoría de Boggans suspiró honestamente de alivio. Incluso a quienes no les gustaba admitían que el joven rey parecía tener un buen corazón y la cabeza en su sitio. Sus primeras acciones para enmendar discusiones y fomentar la sanación entre las facciones antes en guerra sin duda hicieron mucho para que se ganara incluso a los Boggans más reacios, y gran parte del Linaje juró con gusto fidelidad al Alto Rey y su nobleza.

Durante algún tiempo, parecía que la fantasía de un auténtico Buen Rey que gobernase de forma sabia y justa se haría realidad. Concordia no era un paraíso perfecto, por supuesto, pero bajo el Alto Rey David, y con la discreta ayuda de algunos sirvientes y senescalos Boggan, hubo reformas reales que protegieron ciertos derechos de los plebeyos, lo cual no fue fácil de lograr tras el rencor de la guerra. Estos cambios se reprodujeron en cortes de todo el mundo e incluso pareció que este reinado tendría también una historia de amor clásica, algo que este Linaje empecinadamente romántico siempre celebra.

El problema de perseguir el sueño de un Camelot es, sin embargo, que incluso en sus propias leyendas, Camelot cae.



Con el tiempo, su corte se volvió cada vez más frágil por la paranoia y el politiquero conforme los verdaderos creyentes eran expulsados y los oportunistas cobraban importancia, y el propio David desapareció durante algún tiempo, sólo para regresar de forma grandiosa. Aun así, la euforia de su retorno fue breve, ya que la respuesta del Alto Rey David ante las crecientes evidencias del advenimiento del Invierno y el descontento entre sus súbditos ha sido pasar cada vez más tiempo en Feudos, lo que hace que esté cada vez más alejado literal y metafóricamente de la realidad. Esto ha sido alternativamente fuente de rechazo, pesar, frustración y creciente terror en la comunidad Boggan.

Están viendo derrumbarse a su querido monarca, al tiempo que el reino muestra cada vez más signos de tensión como resultado, pero no tienen ni idea de qué hacer al respecto. Los Boggans sobresalen en las sugerencias discretas, las conversaciones confidenciales, las propuestas políticas y, cuando es necesario, algo de subterfugio y sabotaje discretos pero, ¿cómo de buenas son esas herramientas cuando un monarca no sólo no las escuchará sino que ya ni puede oírlas entre sus fantasías?

la evanescencia

Desde el cambio de milenio, los Kithain han sentido que las corrientes del Ensueño han cambiado de curso de nuevo. Un tiempo de gran promesa y maravilla (el albor literal de una nueva era) se sumió rápidamente en el caos y la incertidumbre. El miedo se convirtió en la emoción predominante de esta era, ya fuera miedo a la guerra, al terrorismo, la enfermedad o el colapso medioambiental, parecía que la gélida influencia del miedo sólo aumentaba con cada noticia.

Los Boggans, enfrentados al menguante Glamour y a las Hogueras que se consumían, recurrieron una vez más a los mortales a los que apreciaban para que les ayudasen a encontrar una forma de apartar tanto a humanos como Kithain del precipicio, no de un holocausto nuclear, sino de simplemente ahogarse en sus propios malos sueños. Después de todo, es durante los momentos más oscuros cuando el hogar arde más brillante.

el auge de internet

Con el auge de internet, la gente podía conectarse unos con otros de formas sin precedentes, algo que internet sigue mejorando y refinando incluso hoy. Aunque algunos entraron en la era digital con inquietud, para los changelings de todo tipo, la red trajo con ella un estallido de Glamour. Un avance científico y tecnológico a tal escala no era comparable del todo con la llegada a la Luna que prendió el Resurgimiento, pero se ha mantenido como una influencia más fuerte a lo largo del tiempo.

Mientras que las aplicaciones para negocios, comercio y difusión de información era impresionantes, fue el aspecto social el que atrajo la atención de los Boggans. Ponerse en contacto con amigos, familia y conocidos; encontrar comunidades;

redes sociales

Vale la pena notar que, como muchos individuos actuales, los Boggans tienen cierta relación de amor-odio con las redes sociales. Ahora, con tantos intercambios teniendo lugar en línea, puede ser muy frustrante para este observador Linaje no poder aplicar su Dinámica Social en comunidades e interacciones en línea. Aunque algunos parecen haberse adaptado a esta nueva realidad, sin ella sienten que están «a ciegas» en las conversaciones en línea. Al mismo tiempo, bueno, el potencial para el chismorreo y la conversación es en esencia ilimitado, y esa es una tentación demasiado grande para darse por vencido. Con eso en mente, no es raro que los Boggans sean la clase de gente que se zambulle en la vida en línea, pasa muchísimo tiempo en internet, se ve sobreexpuesta, jura que va a borrar todas las aplicaciones de redes sociales de su teléfono, lo hace y luego las reinstala a toda prisa sólo unos días después tras descubrir que se ha perdido algún intercambio jugoso o un desastre épico.

Porsupuesto, los comentarios sobre Honeycombr, una aplicación de mensajería privada sólo por invitación, exclusiva para Boggans y sólo visible a ojos Encantados, son sólo calumnias. Y si existiera, *sin duda* nunca te mencionarían en ella. Bueno, quizás una vez... Si existiera. Y sin duda no lo hace... que sepas, en cualquier caso. Ejem.

¿Necesitas una invitación?



y unir a gente de rincones distantes del mundo era casi un pequeño milagro, uno con el que los Boggans se regocijaban y abrazaban. Muchos se convirtieron rápidamente en líderes de las comunidades digitales, albergaban webs de fans, moderaban foros, cuidaban de las comunidades y los amigos que habían encontrado en línea y hacían que el plano brillo blanquecino de una pantalla fuera un poquito más cálido. Hasta el día de hoy, dirigen los gremios de juegos más amigables y los blogs de cuidado personal más de moda, y generan toda clase de tutoriales y consejos, compartidos en todos los formatos en línea para fomentar la creatividad de los demás.

Los raros Boggans Oscuros son de la clase que esgrimen el anonimato de internet con precisión láser, y ejercen su clase personal de justicia justiciera sobre quienes prefieren destrozar a otros y atormentar a quienes no se lo merecen. Aunque no pueden (ni intentan) negar la existencia de lugares más oscuros en la red, los Boggans Luminosos hacen lo que pueden para

frustrar o subvertir las acciones agresivas y dañinas de otros dentro de su propia comunidad. Muchos hacen todo lo posible por llevar luz a las zonas más oscuras, diseminando a sus habitantes como a cucarachas. El arma favorita de las comunidades Boggan es un alegato de violaciones de los términos de servicio y usar estándares de compañías explícitamente expuestos contra usuarios para hacer que se retiren sitios activamente dañinos y que se banee a miembros perjudiciales de las comunidades, al tiempo que se mantienen a sí mismos y a sus amigos y seguidores fuera del conflicto directo.

la dark web

En la otra cara de la moneda de internet está la *dark web*, el vientre criminal de la comunidad digital. La mayoría no se aventura ahí y no todos los Boggans tienen siquiera estómago para pensar en ella. Quienes dan el paso lo hacen como forma de proteger a otros. Los Boggans que examinan lo peor que la humanidad puede ofrecer suelen hacerlo como parte de trabajos en las fuerzas de la ley, que combinan su compulsión feérica por recomfortar y proteger con una carrera mortal que les permite hacer lo mismo. Abogando por la idea de que Oscuro no siempre significa malo, suelen ser los miembros de esta Corte los que voluntariamente revisan las desagradables ofertas de la *dark web* para arrestar a bandas de tráfico humano, distribuidores de pornografía infantil y depredadores de toda clase. Aunque rara vez interactúan con los perpetradores, cualquier cuerpo especial con un Boggan en sus filas siempre tiene los mejores contactos para evaluar y rehabilitar a las víctimas de las tramas de tráfico y otros crímenes; por supuesto, normalmente, se debe a otros Boggans en profesiones terapéuticas.

donde estamos ahora

Aunque la Evanescencia no comenzó como nadie habría esperado, los Boggans se negaron a ceder, igual que se negaron a ceder frente a otros cambios trascendentales de la historia de los Kithain, desde la División y a lo largo de las eras. Trolls y Sidhe pueden haber ostentado los títulos cuando surgen los problemas la mayoría de las veces, pero han sido los Boggans los que realmente han mantenido unida a la comunidad. Sólo porque la definición de comunidad cambie junto con las corrientes sociales, no significa que los Boggans no vayan a aguantar y establecerse allá donde les lleve.

sobrecarga creativa

Los Boggans de todo el mundo, que obviamente no se oponen a emprender esfuerzos creativos e incluso beneficiarse de usar sus habilidades creativas, están unidos en su firme oposición ante la práctica cada vez más común en numerosos campos de las horas extra obligatorias. Aunque no son

colaboración colectiva

Por lo que respecta a los Boggans, uno de los desarrollos más excitantes en la historia reciente es el auge de la colaboración colectiva. Aunque la práctica de reunir a una comunidad para apoyar a alguien o realizar una proeza demasiado grande para una sola persona sin duda no es nueva (los Boggans señalan como prueba cualquier cosa desde las estructuras megalíticas a la construcción de graneros amish), todo el nuevo interés y capacidad que ha recibido en años recientes les deja patidifusos. Los Boggans trabajan bien en equipo y siempre les ha gustado reunir a una comunidad para ayudar, por no mencionar ayudar a otros a alcanzar sus sueños; así que encajan de forma natural en estas plataformas.

Se habla incluso de comenzar un servicio de micromecenazgo orientado a Kithain para ayudar a changelings con problemas, a alguien a recuperarse o a financiar un proyecto soñado, aunque aún es sólo una idea que da vueltas por la comunidad Boggan. Si sale adelante, podría cambiar tanto la sociedad feérica como mortal de forma significativa. Poner dinero, magia y mucho trabajo duro unidos en un lugar, junto con algunos de los seres Encantados con mayor mentalidad de equipo del planeta... Sí, puedes estar seguro de que eso será una revolución.

ajenos a caer en el pozo sin fondo de un proyecto, creen que el entusiasmo debería ser lo que dirigiese tales esfuerzos, no el acechante espectro del desempleo y las acciones disciplinarias. Esperar que los empleados dediquen entre ochenta y noventa horas laborales, duerman en sus escritorios y, por lo demás, se priven de una vida sana en nombre de «horas extra» va contra todo lo que los Boggans consideran más sagrado: la comodidad, la relajación y la satisfacción de un trabajo bien hecho.

Para un Boggan, el trabajo completado en «horas extra» resulta vacío y melancólico, especialmente porque la mayoría de las veces ni siquiera hay una catarsis de haber completado el proyecto tras tal esfuerzo. Señalan maliciosamente sobre todo a la industria de los videojuegos, donde productos «lo bastante buenos» se presentan de mala manera en una fecha de lanzamiento prevista y luego son frecuentemente parcheados, revisados y arreglados de otras formas. Crear mucho estrés y tensión en las vidas de los empleados, sólo para generar productos por debajo de las expectativas, resulta espantoso a los Boggans y cualquiera que logre sobrevivir a la sorprendente Banalidad de la industria se convierte en campeón por el cambio de esa práctica.

La mayoría de Boggans prefieren ocuparse con proyectos menores e independientes que permiten más riesgos creativos de los que la mayoría de compañías más grandes están dispuestas a asumir y suelen tener condiciones de trabajo más humanas. Aun así, no tienen reparos en ayudar a sus hermanos a dar la vuelta a las expectativas de las grandes compañías, ya sea de forma directa o usando sus portfolios como prueba de concepto de que tales prácticas son crueles e innecesarias. El trabajo duro es una cosa; trabajar demasiado duro bajo presión es otra totalmente distinta, y algo que sencillamente no pueden aceptar.

cultura del hazlo tu mismo

Mientras algunos Kithain buscan un camino de vuelta a la legendaria Arcadia a pesar de los relatos de su caída y otros investigan algún ancestral rito o un Tesoro largo tiempo perdido que creen que dará la vuelta a la marea de la Banalidad y salvará el Mundo de Otoño, los Boggans en su conjunto tienen un plan mucho más sencillo.

Creer de nuevo en la gente.

En concreto, ven el auge de la cultura de creadores: instrucciones para hacer cosas uno mismo, webs de manualidades y otros canales creativos personales, y ven un mundo en el que cualquiera pueda aprender a hacer casi lo que quiera y en el que los artesanos puedan recibir apuntes de los maestros, consejos de sus pares y la opinión de los aficionados, todo ello sin dejar su taller. Ven el fuerte regreso de la industria artesanal que tanto amaban, reforjada con fuego digital, y están haciendo todo lo que pueden por alentar su crecimiento de forma sana y productiva. Tampoco necesitan soñar con este mundo; ya está tomando forma, y su auge ha dado a los Boggans un estallido de Glamour y esperanzadora energía.

Para este industrioso Linaje, esta moda cultural va más allá de la venta de objetos artesanales y la creación de videotutoriales. Todo eso está bien, por supuesto, pero, en última instancia, son sólo expresiones exteriores de lo que realmente pasa: la humanidad está despertando del sueño de confiar únicamente en la producción en masa y recordando una vez más el poder de la creatividad individual. En un mundo en el que cualquiera pueda escribir, dibujar o crear con sus propias manos, encontrar una audiencia que aprecie su trabajo, así como posiblemente incluso medios como para sustentarse a través de él, la gente vuelve a tener control sobre su propio destino creativo. Y eso es algo por lo que vale la pena luchar.

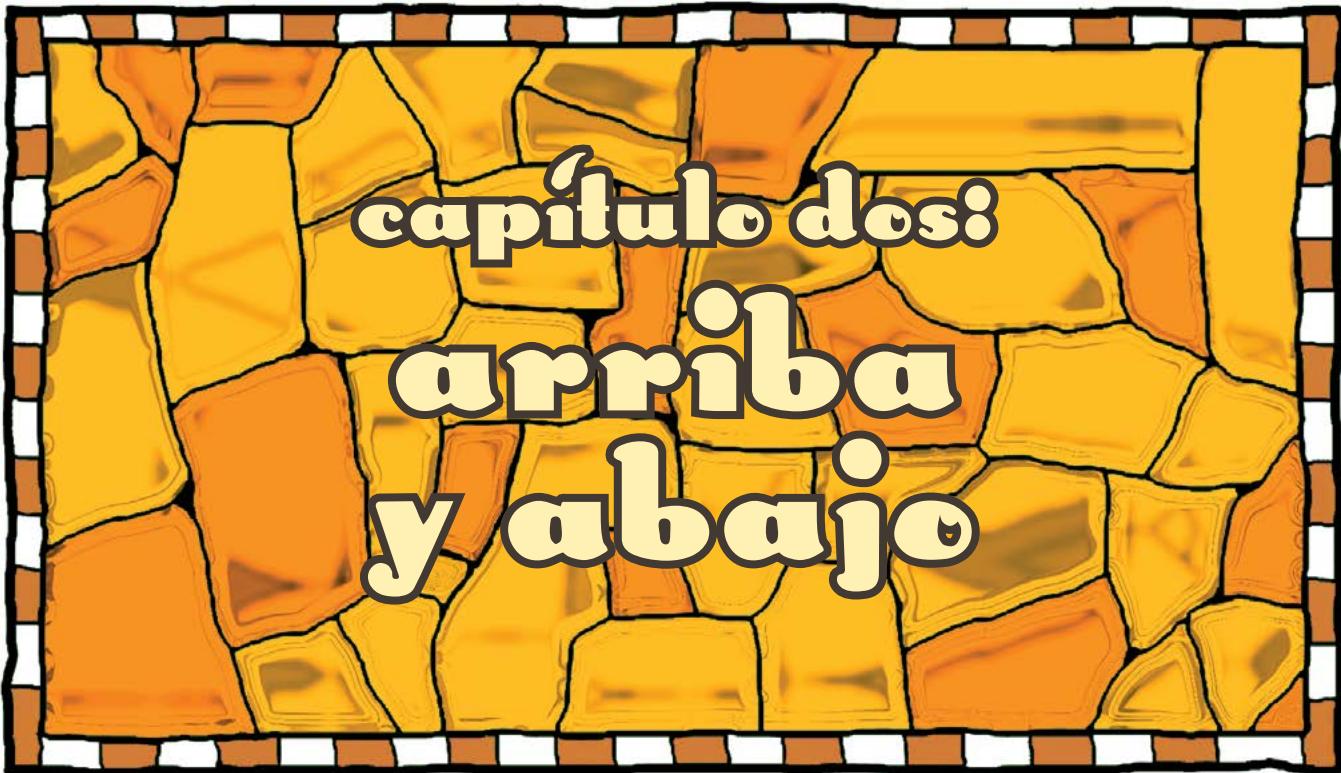
Por supuesto, los Boggans no están ciegos a los riesgos de la cultura artesanal y algunos de los miembros menos agradables del Linaje ya están tramando formas de volver esto a su favor. Hay peligros muy reales en dar a todo el mundo medios para producir la mayoría de lo que su corazón desea y por mucho que les duela admitirlo, saben que se usarán para el mal muchas veces. Sin embargo, hasta entonces, los Boggans lucharán porque sea todo lo positivo posible, porque, en general, creen que la gente es básicamente buena por naturaleza, tanto mortales como Kithain. Es más, creen que si se cuidase y alentase tal bondad, *vencería* a la crueldad.

Otros pueden reírse y decir que son ingenuos y bondadosos, que están perdiendo el tiempo al apostar por las manualidades para salvar el mundo, pero a ellos no les importa. Siempre han sabido que la mejor y más antigua magia se encuentra en el hogar. Deja que los demás corran por ahí en busca de gloria y salvación en grandiosas y ostentosas Búsquedas.

Después de todo, los Boggans hacen mejor su trabajo cuando nadie está mirando.







«Encuentra una taza, tienes la tetera detrás de ti.

Ahora cuéntame cientos de cosas».

– Saki (H.H.Munro), Té

Los Boggans son la gente común del mundo mágico.

En cualquier caso, para los demás, los Boggans son personajes secundarios, figurantes. Son la gente del pueblo que anima cuando llega el héroe, el dependiente de la tienda donde tus aventureros compran sus preciosas provisiones. Los ves en todas partes, pero normalmente no los ves en realidad, porque para los héroes con los ojos puestos en la gloria, tal gente es sólo parte del escenario, el telón de fondo de su triunfo.

Los Boggans están entre los Linajes más comunes porque su sueño es universal. Cada vez que alguien cansado de la alta sociedad mira amodorrado la zona de salidas del aeropuerto y piensa en su familia, cada vez que alguien introvertido cierra la puerta tras él y suspira de gusto, cada vez que un niño que echa de menos su casa llora, la parte del Ensueño que fomenta a los Boggans se hace más fuerte.

Y como muchas cosas comunes, tienden a ser poco valorados. ¡Qué sueños más aburridos! Podría ser un sueño de exploración, gloria o misterio. ¿Por qué un sueño de algo tan aburrido y normal como un hogar?

Pero para viajar, necesitas un hogar al que regresar. Para combatir, necesitas algo por lo que valga la pena hacerlo.

La misma esencia del misterio está ligada a su contraste con lo familiar. La gente entiende que los Boggans son la misma esencia de la gente común. No entienden que son fundamentales. Cuando la humanidad temblaba en las sombras arrojadas por el albor de la civilización, sus primeros sueños eran sencillos: calor, cobijo, bastante para comer, compañía en la que pudieran confiar. Todo lo demás se construyó sobre ellos.

Y al igual que sus sueños sustentan todo los demás, los Boggans sustentan ellos mismos toda la sociedad changeling. Hacen toda la labor artesanal básica, pero esencial, que los Nockers desdeñan: crean desde escobas a paneras, pasando por interruptores. Realizan una labor constante de empatía al prestar oídos o un hombro sobre el que llorar a quienquiera que los necesite. Alimentan a todo el mundo, desde el más pequeño Pooka loro al más inmenso Troll. Hacen las camas a las que los changeling exhaustos vuelven tras largos días de aventura.

Crean hogares.

Todo refugiado lo sabe: no puedes entender lo importante que es un hogar hasta que lo pierdes. Es la misión sagrada de todo Boggan asegurarse de que su familia y amigos nunca sufran el comprender algo tan duro.





arriba: boggans en sociedad

estilos de vida caseros

Los Boggans se encuentran por toda la sociedad Kithain en cuadrillas plebeyas, en mesnadas nobles y en cabañas de ermitaños al borde del bosque. Son la base esencial que sustenta todo lo demás. Sus profesiones son innumerables, pero la mayoría de Boggans se ven atraídos por puestos dentro de una de estas cuatro categorías:

Están los amos de casa; los Boggans que asumen posiciones administrativas y organizan los asuntos diarios de un hogar u organización. Pueden administrar algo tan grande como un ducado o tan pequeño como una cafetería. Los amos y amas de casa normales entran dentro de esta categoría, pero también los posaderos, gerentes de hoteles, dueños de restaurantes y los mayordomos de Feudos. Aunque los lugares que estos Boggans administran no se ajustan necesariamente a la categoría de «casa», el nombre pervive porque cualquier lugar en el que un bogan invierta tiempo y esfuerzo tiende a empezar a sentirse como un hogar.

Están los artesanos; los Boggans que se especializan en crear alguna clase de producto; expertos zapateros y panaderos de barrio. Compiten directamente con los Nockers en esta vocación, pero las diferencias entre Linajes son muchas. Los Boggans son más prácticos que los Nockers en su vocación y normalmente son más devotos a un arte en lugar de incursionar en diversos intereses. Además sus productos tienden a, ya sabes, ser de fiar.

Están los sirvientes; los Boggans que se especializan en realizar servicios: el leal escudero de un caballero errante, el chef personal que hace una entrada triunfal tras un desastre culinario y salva acción de gracias, el empático psicólogo que te comprende mejor que tú mismo. Pueden ser Boggans en la industria de los servicios que sirven a la sociedad en general, como un servicio de limpieza o un manitas. O pueden dedicarse a una persona o grupo particulares. Tales sirvientes, como grupo, no son especialmente serviles y tienden a ser selectivos sobre a qué clientes o amos dedican su tiempo y esfuerzos. Más que ningún otro grupo, requieren gratitud y aprecio por su labor y son rápidos a la hora de alejarse de cualquier situación en la que se les dé por descontado.

Y por último, están los ermitaños, Boggans que escogen labores solitarias y hogares aislados: la extraña mujer del bosque que mantiene una huerta que parece una jungla y cocina el pan de jengibre más maravilloso que sólo los niños más valientes prueban; el hombre que mantiene un faro encendido durante las tormentas para guiar a barcos y soñadores a casa de forma segura. Los ermitaños tienden a servir a un propósito superior en lugar de a una persona. El trabajo al

que se dedican puede ser tanto importante como difícil de entender. Suelen estar entre los miembros más excéntricos del Linaje. Muchos culpan de esto a su soledad, al observar que estar solos es un estado antinatural para una gente que empatiza con tanta facilidad y medra en los chismorreos. Los ermitaños no prestan atención a esta observación. Ellos se conocen a sí mismos, y con eso basta.

de clubes de calceta a comunas

Los Boggans son, por naturaleza, un Linaje muy social, tanto entre los suyos como con otras hadas y mortales que les rodean. Les encanta hablar mientras trabajan duro, y creen firmemente que muchas manos hacen que el trabajo sea más ligero, por no mencionar que cuantas más bocas tengan alrededor más probable es que oigan algún chismorreo interesante. También están bendecidos por su Privilegio de ser expertos ingenieros sociales, así que no es ninguna sorpresa que se unan para trabajar y jugar en diversas configuraciones prácticas.

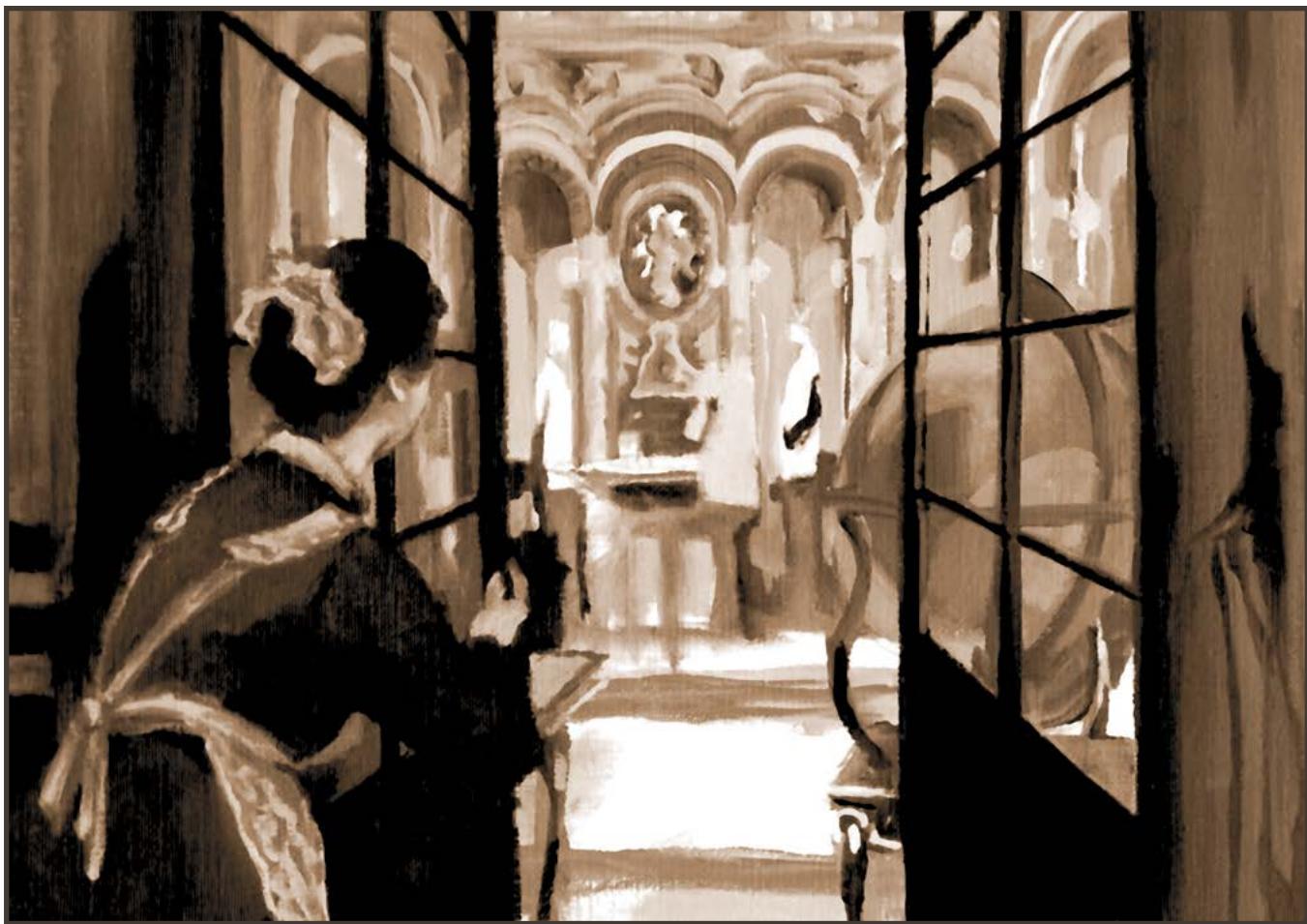
Una forma de cuadrilla casual es un club de calceta. Los grupos de Boggans se unen para completar alguna tarea, pero ésta es algo que ocupa sus manos mientras hacen el auténtico trabajo: compartir chismorreos. A pesar de su nombre, no implica necesariamente tejer. Pueden concentrarse con la misma facilidad en tallar con cuchillo o en reparar coches. Los Boggans más jóvenes y diestros con la tecnología suelen disfrutar reuniéndose en espacios para *hackers* para hablar entre computadoras a medio montar.

Los clubes de calceta son relajados y acogedores. Los miembros pueden cambiar de semana a semana y los recién llegados son valorados como fuentes de noticias frescas. Dicho esto, puede ser difícil para los foráneos, especialmente para los que no son Boggans, entender todo lo que ocurre en un círculo. Bajo la conversación superficial hay un lenguaje sutil de pistas sociales que los Boggans lean con facilidad gracias a su Privilegio, pero que resultan incomprensibles para los demás. La mitad de la información intercambiada en estos encuentros se comunica por ese medio, normalmente la mitad más interesante.

Pese a lo complejos que pueden ser, los clubes de calceta son una recreación casual. Cuando un grupo de Boggans realmente quiere hacer algo, asumirá los roles de un chef y su plantilla. El entorno de gran presión de una cocina profesional es un crisol que requiere disciplina y coordinación. Los Boggans emulan la formación del personal de cocina cuando quieren usar toda la fuerza de su ética de trabajo coordinada en asuntos importantes, como la guerra o la renovación de casas.

El chef es el líder *de facto* de la plantilla, su palabra es la ley. Asigna todas las responsabilidades y es el árbitro final en las decisiones difíciles. El subjefe de cocina es su segundo al mando, y está al cargo cuando el chef no está presente para tomar decisiones. La propia plantilla se divide en grupos





menores llamados líneas: denominadas así para cualquier responsabilidad o especialidad que desempeñen.

Las plantillas menores con sólo una línea se llaman equipos. Aún son dirigidos por chefs, pero algunos se unen con un propósito muy concreto. Hay equipos de cumpleaños para cuando los Boggans se percatan de que es el cumpleaños de alguien y han de preparar una celebración en muy poco tiempo. Equipos de gripe visitan a los enfermos con medicinas, bebidas calientes y mantas y desinfectan todos los picaportes antes de irse. Los equipos de aniversarios olvidados aparecen a lo *deus ex machina* con flores, poesía y velas para salvar la noche de cualquier sentimiento herido.

Pasando a grupos más permanentes, los Feudos exclusivamente Boggan son relativamente comunes, dado que tienden a cooperar y vivir juntos con facilidad y con más estabilidad que muchos otros Linajes. Un Feudo puede fácilmente tener una población demasiado grande de Pooka o más Redcaps de lo que resulta cómodo, pero nunca hay suficientes Boggans. Tales dominios Boggan tienen una larga historia y datan de la Ruptura, cuando refugiados de Casas Nobles rotas se unieron por pánico y desesperación y crearon nuevos hogares a pesar de sus pérdidas.

Las cuadrillas completamente Boggans suelen denominarse comunas. Los Boggans han estado interesados en el

socialismo, y en muchas ocasiones lo han manifestado de forma instintiva, mucho antes de su definición moderna en la década de 1860. Durante el Interregno, se aceptó de forma común que muchos puestos de avanzadilla plebeyos se organizaran ellos mismos, lo que hizo que muchos Boggans, especialmente miembros de la Corte Sombría, respondieran al Resurgimiento con la pregunta: «¿Por qué exactamente necesitamos la monarquía de nuevo?».

Las comunas Boggan funcionan *muy bien*. Carecen del problema común de que ciertos miembros no cumplen con su parte. A menudo tienen el más singular problema de que algunos miembros invadan las responsabilidades de otros. Se sabe que ha habido peleas por ciertos entrometidos que han lavado los platos cuando no era su turno.

Independientemente de lo estables que podrían ser normalmente, comunas, plantillas y clubes de calceta están siempre acosados por un posible desastre. Un cataclismo que podría arruinarlos tanto como un huracán amenazaría la estabilidad de un hogar. Esta espada de Damocles que pende sobre cualquier grupo que contenga un exceso de Boggans se denomina implosión de chismorreos.

Estos desastres naturales se discuten en mayor profundidad en la siguiente sección.





chismorreos

La gratitud es el primer pago no especificado que los Boggans esperan por su trabajo; no tiene que ser tremenda, sólo cierto reconocimiento por sus esfuerzos. En cambio, los chismorreos jugosos son, sin duda, el segundo.

El interés Boggan en el chismorreo es una consecuencia natural de su interés por la gente. Comprenden cómo funciona la gente y cómo interactúan los grupos, así que ver cómo se desarrolla el drama diario de emociones es siempre interesante. Ya tomen parte activa o sólo observen, los Boggans no pueden obtener suficientes detalles de las vidas de los demás.

Sus profesiones les dan una oportunidad accidental de compartir chismes. Gran parte de la conversación ocurre en torno a las comidas y en salas en las que sirvientes de oído fino tienen muchas excusas para entrar y salir. Y su habilidad para entender los matices de las relaciones sociales les permite obtener más información sobre esas conversaciones que a cualquier otro observador ocioso. Incluso los cotillas Luminosos rara vez comprueban su información de forma independiente antes de informar a otros de forma excitada, al confiar en su habilidad de leer a otros como evidencia suficiente de la verdad (si se requiere la verdad).

Los Boggans pueden aprovecharse del aspecto de ser «sólo parte del decorado» de ser un sirviente o ayudante para mezclarse con el fondo mientras la gente que los rodea discute cosas importantes. Esta táctica funciona mejor con mortales o Pródigos; aunque, dado lo extendida que está la reputación como correveidiles de los Boggans, será mejor que los Kithain con información de interés busquen específicamente a miembros de este parlanchín Linaje antes de abrir la boca. Además, el entusiasmo de un Boggan por escuchar a escondidas puede interponerse en la eficiencia con la que ejecuta su labor. Cuando estás tratando de escuchar una conversación y terminas entre las dos personas que hablan para enterarte de todos los detalles, esa plausible fiabilidad es difícil de mantener.

Los chismorreos de los Boggans Luminosos suelen ser bienintencionados, aunque eso no significa que siempre sean inofensivos. Suelen hablar de temas positivos, se recrean en nuevos nacimientos, inminentes matrimonios, promociones, rumores cortesanos y cumpleaños. Los cumpleaños son muy particulares para los Boggans, la cosa que siempre se aseguran de saber con precisión. Los Boggans recién llegados suelen recibir una gran cantidad de información y ésta siempre contiene una lista completa de los cumpleaños de cada habitante; se espera que el recién llegado la actualice con el suyo y los de sus compañeros.

A pesar de los estereotipos, los Boggans Oscuros no son descuidados difamadores. De hecho, en todo caso, son más cuidadosos que sus parientes Luminosos, aunque se debe menos a un deseo de evitar dañar que a usar el chisme que saben para obtener exactamente lo que quieren. Ya signifique

esto un intercambio de información *quid pro quo*, un favor que determinar más adelante o simplemente causar problemas a quienes les desagradan, los Boggans Oscuros son muy conscientes de cómo usar la información.

Los Boggans de ambas Cortes pueden verse también seducidos por los escándalos, y un secreto realmente jugoso es algo que puede provocar que un hada normalmente calmada pierda la compostura. Los Boggans Luminosos tratan de ser discretos con los chismes dañinos, mientras que los Oscuros tratan de usarlos como ventaja, pero a todos les resulta difícil resistirse a extender un rumor interesante. Los Sluagh desdeñan los intentos Boggan de rumorear, al verlos como torpes y obvios comparados con sus enrarecidos círculos, aunque aun así criban los cotilleos Boggans en busca de información útil de cuando en cuando.

La mayoría de comunidades Boggan mantienen una economía de chismes estable, pero a veces pueden tener lugar incidentes peligrosos conocidos como implosiones de chismorreos, sobre todo en territorios atestados. Las implosiones de chismorreos son difíciles de anticipar y tienden a comenzar de forma pequeña, con algunos malentendidos y sentimientos heridos. Terminan con gente cuchicheando sobre alguien que chismorrea sobre el cotilleo de algún otro, con amistades que se rompen y una guerra abierta entre la despensa y la trascocina. Los asuntos pueden escalar rápido conforme se desentierra ropa sucia y secretos vergonzosos guardados durante largo tiempo y se ponen en juego mientras ambas partes intercambian tiros. Los resultados pueden ser devastadores no sólo para los Boggans involucrados, sino para otros que se vean atraídos por los rumores y los cotilleos intercambiados.

Es difícil poner fin a una implosión de chismorreos porque rápidamente se vuelve imposible de discernir cuál es realmente el problema. Es un «él dijo, que ella dijo, que él dijo, que ella dijo, pero él dijo a aquella otra ella» y para cuando está en marcha, todo el mundo se ha olvidado del incidente original y realmente ya no importa. Los mayordomos astutos mantienen un ojo atento ante las marañas de cotilleos confusos y emocionalmente hirientes en sus dominios y atajan las implosiones de chismorreos al juntar a las partes contrariadas en una sala para hablar directamente. La mejor, y posiblemente única, forma de detener una implosión es abordarla pronto.

De hecho, de acuerdo con la leyenda del Linaje, *Mucho ruido y pocas nueces* de Shakespeare fue realmente una historia real. Todos los personajes eran Boggans, salvo Don Pedro, a quien se recuerda con honor como uno de los pocos Sidhe que ha guiado con éxito una implosión de chismorreos a una conclusión feliz. ¿Significa eso que Shakespeare era un hada? Depende de a quién preguntes, pero según el rumor...

tradiciones del hogar

La mayoría de tradiciones Boggan se centran en celebrar el hogar, crear comunidad y hacer las cosas. Tienden a tener



productos útiles, a menudo comestibles, y un cierto aspecto de prominencia social; aunque pueden no ser los asuntos deslumbrantes de los Sidhe y sus cortes, y a menos que sea un asunto sólo para Boggans, los demás Linajes saben que siempre valdrá la pena dejarse caer para obtener un buen trago, buena comida y una conversación aún mejor.

fiesta de inauguración

Estrenar una nueva casa y convertirla en un hogar es muy significativo, algo casi espiritual para los Boggans. Por supuesto, es supermegaespecial si esta casa es también un Feudo, pero incluso si están allanando un viejo apartamento, les gusta hacer una fiesta. Una fiesta de inauguración con Boggans es muy similar a una normal: se reúnen en el sitio nuevo para comer y halagar la decoración. La distinción importante es que los invitados nunca llevan regalos; en cambio, las hadas invitadas dejan una pizca de Glamour en la chimenea o, en las residencias más modernas, en el sistema de calefacción.

Si se realiza de forma adecuada, durante el año siguiente el Glamour calentará el hogar sin necesidad de fuego o caldera. En los viejos tiempos, esta tradición acompañaba a un nuevo hogar incluso en el más duro invierno, dando a la familia una oportunidad de reponerse. Hoy en día ahorra todo un año de calefacción. Quizás no sea tan algo tan crítico, pero sigue siendo un agradable beneficio.

día del trabajo

Los Boggans han estado muy implicados en el movimiento obrero desde mucho antes de que tuviera un nombre propio, y estuvieron complacidos cuando Oregón reconoció una fiesta pública en su honor en 1887. Es tradición en territorios Kithain con una amplia comunidad Boggan copiar la práctica de los mortales de organizar un desfile de celebración; se organizan por vocación, montan carrozas y compiten por crear la que más satisface al público.

Hay carrozas de panaderos que dan muestras gratis mientras marchan; carrozas de carpinteros, que son obras maestras de patrones tallados e incrustados y siempre son lo bastante amables para ayudar con las bases de las demás carrozas; carrozas de cestería; de fontanería; y de reparación de electrodomésticos; todas ellas tan elaboradas como pueden hacerlas los mañosos Boggans, y a menudo están encantadas. Hay bandas de doncellas con sus escobas que marchan y dejan la calle impoluta a su paso.

Algunos Boggans disfrutan de una interpretación más sutil del Día del Trabajo y se lo toman como día de descanso, y disfrutan directamente de los frutos de su labor entre sindicatos. Estrictamente, no se permite realizar ningún trabajo. Esto suele resultar sorprendentemente desafiante, pero suele considerarse de forma general como un cambio refrescante que le deja a uno deseoso de empezar al día siguiente.

limpieza de primavera

La primavera es una época excitante para los Boggans porque significa ¡que llega la limpieza de primavera! Los amos de casa Boggan marcan sus calendarios y cuentan los días hasta el equinoccio de primavera, un momento tradicional de renovación, renacimiento y limpieza.

Es una tradición tratar de dejarlo hecho en una semana o incluso en un día si vives en una casa pequeña. Los Boggans planearán ampliamente con adelanto, organizarán plantillas, asignarán chefs y subjefes, repararán escobas y se aprovisionarán de jabón. Luego, al alba, avanzarán por sus casas como huracanes de esfuerzo coordinado rociando, barriendo y fregando. Limpian el polvo de cada rincón y giran cada colchón. Nada está a salvo y otros Linajes buscan dónde esconderse hasta que han terminado, no vaya a ser que sean limpiados y ordenadamente colocados en algún armario para la ropa de cama en alguna parte.

El ritual de la limpieza de primavera tiene ramificaciones místicas muy poderosas. Es una fuerza purificadora. La leyenda dice que puede levantar o aliviar maldiciones e incluso dar nueva vida a Hogueras titilantes. Se centra en la localización que se ha limpiado, pero puede tener también efecto sobre sus habitantes. El rumor dice que un príncipe encantado fue una vez salvado del sopor eterno por su leal mayordomo, quien organizó al personal del castillo para fregar a la magia ofensora hasta no ser nada. Y funcionó.

La limpieza de primavera termina tradicionalmente con una limpieza de uno mismo. Tras largos días de duro trabajo, los sudorosos y doloridos Boggans se retiran para tomar largos baños calientes en los que se limpian de pies a cabeza.

festival de la cosecha

El tiempo de la cosecha es otra ocasión importante para los Boggans. La fiesta se centra en la comida: el placer de prepararla, la seguridad de tener suficiente, la necesidad de preservar esa cantidad en el largo invierno. Hay mucho que hacer y una vez se ha acabado, es importante celebrar el trabajo bien hecho y dar gracias por la bendición de la cosecha y el año precedente.

Dar gracias es un acto especialmente importante para los Boggans, quienes también veneran el acto de la gratitud. Ir por la mesa y decir por qué las das nunca es un gesto vacío y los Boggans pueden hablar durante largos minutos, enumerando sus diversas bendiciones y deleitándose con satisfacción en ellas. Puede llevar algo de tiempo, pero es difícil aburrirse escuchando tan genuina felicidad.

Los Boggans miran de reojo la asociación de los primeros colonos y el colonialismo con sus celebraciones otoñales. Ellos celebraban la cosecha desde mucho antes de que los primeros colonos llegasen a Plymouth y no creen que fueran huéspedes con un comportamiento especialmente bueno al llegar a América, por decirlo de forma *muy* suave.



estatus boggan

Este Linaje es tan esencial para el funcionamiento de las demás organizaciones Kithain que deriva la mayoría de sus conceptos de estatus de ellas. Hasta los Boggans Oscuros honran la noción de la nobleza, reconocen a caballeros y hacen reverencias ante las damas. Si respetan realmente a esos individuos es algo que discutir a puerta cerrada en las trascocinas, pero aun así respetan el título en sí mismo.

Los Boggans rara vez buscan títulos nobles. La gratitud basta, lo que hay más allá de ese reconocimiento es secundario, y a veces incluso se evita como una distracción. Los grandes títulos suelen conllevar tareas improductivas y distracciones sin sentido que sólo se interponen en el trabajo real y hay un honor especial en el anonimato que la mayoría de nobles no parece entender. Después de todo, cualquiera puede trabajar duro si van a recompensarle con un gran escenario para una multitud que lo adora; se necesita un tipo distinto de espíritu para trabajar por poco más que un trabajo bien hecho y una sonrisa agradecida.

El estatus dentro de este Linaje no es algo formal, sino que todo el mundo tiene una reputación que se mantiene al día mediante una red de cotilleos Boggan siempre en curso. Quienes contribuyen regularmente con trabajo útil o ricos cotilleos ganan reputación, mientras que quienes toman más de lo que dan sufren a ojos de sus pares. El reconocimiento en esta área está menos relacionado con la naturaleza concreta de la tarea realizada y más con la aparente dedicación del trabajador. El rumor de que alguien es un buen trabajador es la mejor alabanza y sin duda llegará lejos según las propensiones de este Linaje.

Por supuesto, puede ser difícil medir la dedicación. Esto a veces lleva a los Boggans a perseguir tareas improductivas: labores sin sentido con el objetivo de parecer ocupado en lugar de hacer algo. Estas tareas improductivas no son trabajo real, ya que carecen de propósito, y para un Boggan es motivo de gran vergüenza que se revele que es esa clase trabajador. Quienes se dedican a esto de forma crónica se han ganado el burlón apodo de «abejas ciegas»: Boggans que han perdido todo propósito.

labor emocional

«Ahora no, estoy trabajando. He dicho que estoy trabajando. Sí, estoy hablando con Emma, pero no es “sólo” eso. Toma amablemente tus presunciones patriarcales sobre el valor de lo que estoy haciendo y métetelas por el culo en esa parte de la sala para que así no vuelvas a interrumpirnos.»

—Sally Thistledown, trabajadora social Boggan de la Casa Liam

La habilidad del Linaje Boggan para empatizar y su deseo natural de ayudar los hace increíbles en diversos tipos de labor emocional. Son extremadamente buenos poniéndose en el sitio de otros, en comprender lo que están pasando los demás y en discernir cómo servir mejor de apoyo. Son oyentes activos que te miran cuando les hablas y hacen preguntas para

dejarte saber que están escuchando antes de pedirte que sigas hablando. Es un dicho común que hablar con un Boggan hará que te sientas totalmente escuchado.

Las mullidas orejas de un Boggan son finas para los suspiros y los tonos de voz extraños que se dan tras días malos y son rápidos a la hora de asegurarse de que sus amigos saben que son queridos y cuidan de ellos. Los propios Boggans tienden a apreciar y ofrecer actos de servicio cuando se les conforta, pero entienden que la gente comprende el afecto de forma distinta y se esfuerzan por comunicar apoyo y amor de formas que sus amigos entiendan en concreto. Una Boggan dará arrumacos a su amigo Sátiro para que no piense en el mal día que ha tenido, horneará una tarta para un Redcap que lo está pasando mal, luego preparará algo de té y hará una tranquila visita social a su amigo Sluagh para que se sienta apoyado, incluso si éste no tiene ganas de hablar sobre sus problemas (secretos).

La habilidad de un Boggan para trazar las dinámicas sociales hace posible que anticipa problemas sociales con aparente claridad precognitiva; observa de forma constante sus constelaciones de amigos y no puede evitar percibirse de que algunas estrellas titilan o se atenúan. Su red de chismorreos le permite diseminar información a lo largo y ancho, lo que propicia que encuentre formas de ayudar si no está personalmente cualificado. Esto significa que si vas a pasar una temporada dura, probablemente llegues a casa y te encuentres con un grupo de Boggans armados con galletas, té y mantas.

Estas habilidades llevan a que muchos Boggans se conviertan en trabajadores sociales, psicólogos, orientadores escolares o *barmans*. Aun así, tienden a evitar otras profesiones que requieren un manejo emocional vano, como hacer de camarero. Pocos Boggans duran mucho en la venta al por menor porque tienen problemas tolerando la cultura actual. La expectativa de que los dependientes muestren una alegría constante les resulta antinatural y se les asemeja a que les den por descontado.

El dominio de la empatía por parte de un Boggan tiene otras sorprendentes consecuencias. Debido a su maestría, a veces se ven atrapados haciendo la mayor parte de la labor emocional de una relación. Terminan pasando de puntillas en torno a amigos con problemas que ellos ven claramente, pero que sus amigos no manejan bien. Tienen el hábito de proporcionar apoyo emocional constante, porque pueden ver que la gente lo necesita, pero no recibir ninguno a cambio, ya que sus amigos no son tan sensibles a sus necesidades. Al final son quienes inician todas las conversaciones difíciles que saben que han de suceder para mantener una relación, y eso empieza a resultar preocupante.

Dado que tienes que ser emocionalmente consciente para percibirte del valor de todo lo que los Boggans hacen, es fácil que los demás tomen por descontado sus esfuerzos, lo cual es anatema para ellos y es una de las pocas cosas que les molesta mucho y muy rápido. El problema es que, como la gente no ve esta clase de trabajo, se sorprenden cuando sus amigos Boggans



se enfadan, o se sienten confundidos e inexplicablemente abandonados cuando, de repente, el Boggan no se sienta con ellos para oírles quejarse hasta las 2 de la mañana.

Algunos Boggans terminan agotados por las opresivas y tácticas exigencias de labor emocional, vacilan en la otra dirección, se vuelven quisquillosos y centrados en sus metas, bloquean las señales que reciben de los sentimientos de los demás o las usan sin miramientos. Esto no es un asunto de Luminosos u Oscuros, sino uno de aprecio. La mayoría de Boggans hacen lo que pueden para educar a sus amigos sobre la realidad y la importancia de la labor emocional. No es su responsabilidad, pero cuando ha de hacerse un trabajo importante, están colectivamente inclinados a hacerlo.

romance

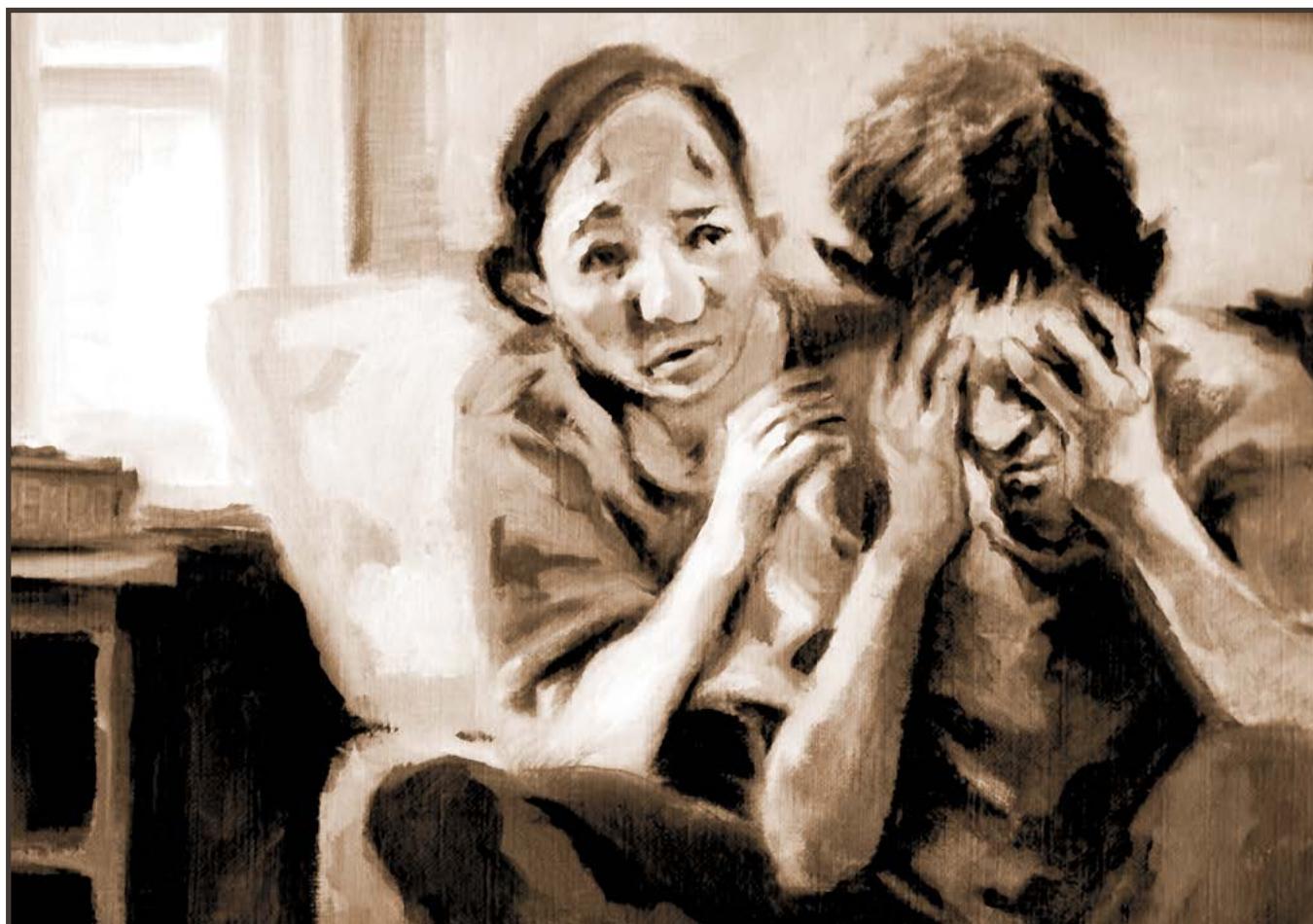
El amor Boggan suele nacer de una profunda conciencia. Tienen una gran inteligencia emocional por naturaleza y la llevan al reino del romance con un resultado tranquilo pero muy exitoso. Son muy diligentes con la comunicación y, al contrario que algunos Linajes más caprichosos y velleidosos, reconocen que las relaciones reales requieren auténtico trabajo, igual que cualquier otra cosa. Los Boggans disfrutan de algunas de las relaciones románticas más estables y duraderas de la historia, que a veces

se extienden durante múltiples vidas. Los amantes de pasadas encarnaciones se encuentran y descubren que de alguna forma conocen todos los movimientos de cocina y limpieza juntos.

Esto no quiere decir que el romance Boggan sea todo trabajo y planificación a largo plazo. Aunque son discretos, no son remilgados en absoluto, y normalmente les encanta recibir la gratitud de un Sátiro bien alimentado en forma de favores físicos. Sin embargo, sus escarceos están claramente delineados: los Boggans les ven por lo que son y se aseguran de que todos los implicados entiendan lo que pasa y lo que todo el mundo espera de ese devaneo.

Los Boggans son amantes diligentes y considerados. Prestan atención a las emociones, son capaces de navegar con destreza cualquier cosa desde un encuentro privado a una orgía Kithain al usar su conciencia de las dinámicas sociales. Y cuando tienen un trabajo que hacer, lo realizan con habilidad y por completo, especialmente cuando éste es el placer de alguien que adoran.

Los Boggans tienden a expresar y reconocer el afecto mediante actos de servicio. Es como funcionan. Tienden a hacer cosas por sus planeados amantes, lo que puede hacer un poco difícil que los foráneos disciernan si un Boggan está enamorado o sólo está siendo de ayuda como siempre, ya que





es la costumbre del Linaje. Y aunque, una vez en una relación, son maestros de la comunicación, puede ser difícil que manifiesten sus intenciones en un principio. El desafío es uno de perspectiva. Un Boggan que lee señales sociales como otros leen mapas de carreteras pensará que está enviando señales claras a quien quiere, mientras que la otra persona puede no saber en absoluto que la están cortejando.

Los Boggans más maquiavélicos suelen usar sus habilidades en el reino del romance para hacer de casamenteros. Naturalmente, tienden a ser buenos con ello, aunque a veces se pasen de entusiastas. Si un Boggan dice que dos personas son perfectas la una para la otra, no es pura especulación. Es algo muy deliberado y bien pensado tras analizar su compatibilidad y el estatus social dentro del contexto de una comunidad mayor. Los Boggans no sólo ven estos detalles, sino que normalmente sienten la obligación de actuar al respecto.

Algunos casamenteros son ruidosos y evidentes, dan consejos y planean que las parejas que prevén se queden encerradas juntas en una habitación. Otros casamenteros son tan sutiles como cualquier Sluagh. Buscan tocar la delicada red de relaciones que les rodea y la guían con gentileza a una mayor felicidad (o quizás a una posición más ventajosa para el Boggan). Estos artesanos de relaciones son muy buscados en los Feudos porque no sólo manejan amantes; facilitan amistades, relaciones laborales, sanas rivalidades y hacen que todo a su alrededor sea mejor. Los Boggans se enorgullecen de todo lo que construyen, y algunos de ellos construyen relaciones, y se enorgullecen enormemente de las firmes amistades y las parejas felices que han ayudado a crear.

descanso y relajación

¿Qué sentido tiene trabajar duro si no trabajas con un fin? ¿Qué sentido tiene acumular laureles si no puedes pasar una tranquila tarde de verano descansando en ellos de vez en cuando? Hay una razón por la que «satisfecho como un Boggan en su hogar» es una vieja expresión para describir la auténtica felicidad. Los Boggans disfrutan del trabajo, pero también de los frutos de su labor.

El fruto en sí mismo es un buen lugar por donde empezar: tarta de manzana, pastel de mora, peras confitadas. Hay una razón por la que los Boggans tienden a las barrigas generosas: como Linaje adoran comer. Tienen una preferencia general por la confitería, y las galletas de chocolate son de sus favoritas. Les gusta la variedad, intentan nuevas recetas y prueban un poco de todo. Hornear es algo que muchos Boggans hacen para relajarse tras otro trabajo más extenuante. Y cuando cocinan, normalmente comparten. La buena comida y la buena compañía son un pedacito de cielo.

Buena parte de la relajación Boggan implica la creación casual, a menudo en forma de actividades que realizan mientras hacen otras cosas como hablar o ver películas con sus amigos, cosas que sólo hacen por diversión, como interesantes proyectos

de punto, dibujar, tallar madera o pintar con acuarelas. Muchos Boggans se sonrojarían ante la palabra arte, pero no hay otra definición para muchos de los deliciosos objetos que crean por diversión. También es más probable que produzcan quimeras cuando simplemente trastean con manualidades. Los suéteres de Velo son una consecuencia especialmente habitual de los Boggans que tejen cuando se preparan para Navidad.

Si el Linaje tiene un vicio en este ámbito, es fumar. Tallar pipas y fumar en ellas es un pasatiempo tradicional y popular. Ahora que la práctica se ha identificado como tal riesgo a la salud hay cierto desacuerdo en la comunidad Boggan sobre qué hacer con esta clase de afición. ¿Abandonan simplemente los antiguos concursos de hacer anillos de humo y se deshacen de sus pipas antiguas exquisitamente talladas? Algunos Boggans descubren un punto intermedio y encuentran sustitutos al tabaco, mientras que los jardineros más ambiciosos del Linaje experimentan con plantas químicas inofensivas pero agradables. No es una solución perfecta, pero qué hacer con esta difícil tradición es una duda recurrente.

Muchos Boggans son también ávidos lectores. Es la forma más cómoda de salir de aventuras, y la felicidad de una biblioteca bien mantenida es una recompensa en sí misma. Su profunda capacidad para la empatía les permite perderse por completo fácilmente en la perspectiva del protagonista. Se pueden poner en el lugar de otro y entender su punto de vista. Se quedan embrujados por las buenas historias, lo cual es parte de la razón por la que mantienen una feliz relación simbiótica con los errantes Eshu, al intercambiar cómodos lugares de descanso por historias.

Y, por supuesto, hay un tremendo placer en simplemente descansar; llevarse las manos a las caderas y contemplar un campo bien labrado; simplemente pasar los dedos por tu última obra maestra de madera cuando la miras a cierta distancia con una leve sonrisa; la satisfacción meditativa de justo acabar de limpiar; descansar en el sofá y ver tu hogar limpio o quizás hogareñamente desordenado. Es una bendición. A los Boggans puede costarles dejar de trabajar, pero cuando lo hacen es un cese total y muy disfrutado, aún más por su brevedad.

la buena lucha

El error más común que la gente comete respecto a los Boggans es subestimarlos. Es un problema crónico, aunque uno que muchos en el Linaje alientan de forma activa. No necesitan ser conocidos como la mayor y peor amenaza en una sala; deja eso a Redcaps y Trolls. Si el mundo en ningún momento logra entender lo peligroso que puede ser un artesano superrápido y superhábil que además es un manipulador social nato, entonces al mundo sencillamente seguirán pegándole por sorpresa cuando este Linaje se enfade.

Desde un punto de vista estrictamente marcial, los Boggans son aterradores por lo rápido que pueden prepararse para la batalla. Artesanía les permite forjar armas casi tan rápido





como algunos las desenfundan. Pueden desplegar almenas instantáneas y transformar casas en fuertes en un abrir y cerrar de ojos. Los Boggans no se ponen en pie de guerra a la ligera, pero cuando lo hacen, no se contienen. Sus oficios toman un giro oscuro: un sastre toma su punzón y algo de cuero y se convierte en un fabricante de armaduras; un herborista en un envenenador; un farmacéutico en un dinamitero. Una mente creativa puede convertir casi cualquier profesión de aspecto inocente en un crisol de violencia.

En medio del combate, un Boggan es vulnerable, pero un grupo es una fuerza a tener en cuenta. Los Boggans se organizan de forma natural en plantillas, orientadas por un chef principal, y aprenden a trabajar juntos con aterradora velocidad; la conciencia social de la dinámica del grupo se expande a cada miembro hasta el punto en el que pueden comunicarse ideas complejas con un solo gesto o una mirada compartida. Tras un mínimo entrenamiento pueden ejecutar tácticas de escuadrón con una precisión que avergonzaría a ejércitos veteranos. Y Dios no quiera que les asignen un trabajo que hacer, como sabotaje.

Fuera del campo de batalla literal, los Boggans infelices aún tienen armas más sutiles a su disposición. El chismorreo es una importante. La cháchara alegre y mayoritariamente positiva del Linaje oculta aspectos más oscuros que sirven a propósitos devastadores. La forma más sencilla que toma esta represalia es la lista negra local. El chismorreo mantiene a los Boggans al corriente de con quién no es agradable trabajar, pero los patrones realmente problemáticos, los conocidos por su crueldad o ingratitud, son puestos en la lista negra.

No es una lista formal, no necesita serlo. Todo el mundo sigue siempre hablando de la basura que es esta gente, y nadie a quien alcance la red de chismorreos local los sirve jamás, o si lo hace, sin duda sabotean sutilmente su trabajo y crean puertas traseras en él, lo que permite derribarlos luego. Dado que los Boggans contribuyen a casi cada aspecto de la sociedad changeling, puede ser un inconveniente incapacitante.

Hay un paso más allá de la lista negra: los grupos de venganza. Aunque la mayoría de Boggans sencillamente se marcharán si no se sienten apreciados, algunos se vuelven más vindicativos y buscan vengarse de quienes consideran criminalmente desagradecidos. Este tratamiento también se aplica a individuos poderosos que pueden evitar ser puestos en la lista negra. Los grupos de venganza operan socialmente, difamando a su víctima por toda la ciudad, o mediante vandalismo. Un grupo de Boggans determinados a la destrucción y armados con herramientas poderosas puede demoler un edificio o dejar un querido coche en el chasis en poco tiempo. Aun así, los grupos de venganza casi siempre tienen por objetivo lugares de trabajo. Rara vez se rebajarán a dañar o atacar a la gente en sus hogares.

Más allá de estas siniestras tácticas está naturalmente un lado oscuro del chismorreo Boggan del que pocos se aprovechan, pero los que lo hacen son terribles. Boggans crueles pueden

convertirse en poderosos comerciantes de información que blandan el chantaje y verdades selectivas con habilosa seguridad para controlar vastas redes de víctimas. Esto tampoco es un problema Oscuro. Los Boggans Luminosos que están convencidos de que «saben qué es mejor» pueden ser tan brutales a la hora de manejar una comunidad como el más vil chantajista Oscuro. Los demás Boggans suelen rehuir a los que siguen este camino, pero puede ser difícil detenerlos sin quedar atrapados en su red.

También hay que considerar su sueño. Cada sueño tiene un lado oscuro, provocado por el trauma o el asalto de la Confusión. Es más fácil verlo en los otros Linajes: el lado oscuro de la dedicación y el deber de un Troll es el estancamiento y el fanatismo en lugar del honor; el de los caprichosos trucos de un Pooka es la degradación del juego en malicia y el laberinto de distancia y desconfianza debidos a vivir demasiado de la mentira. Pero los Boggans son sueños de hogar y caridad. ¿Cómo puede volverse malo eso? No es fácil, pues los Boggans suelen ser estables y tienden en general a lo Luminoso; pero cuando ocurre es perturbador.

Puede tomar forma como una obsesión con la seguridad, agorafobia, que el Boggan se niegue a dejar su hogar y viva aterrorizado por el mundo exterior, que mantenga las habitaciones meticulosamente limpias y ordenadas y grite ante cualquier perturbación mientras clava tablones en las ventanas.

Los Boggans que llevan la caridad demasiado lejos pueden perder su identidad. Si se centran demasiado en los demás y no se preocupan por sí mismos, primero quedan agotados y demacrados en el sentido convencional. Luego parecen más delgados y borrosos; casi transparentes a la luz. Dejarán de usar pronombres personales y se referirán a sí mismos en tercera persona. Luego un día harán algo por alguien, no les darán las gracias y desaparecerán.

Los Boggans pueden llevar el propio acto de servicio demasiado lejos. Recuerda la historia de Barthis, leal sirviente de la casa de una Baronesa Sidhe. Se preocupaba tanto por su señora que la encerró en la mazmorra del castillo para que nunca escapase y estuviera perfectamente segura en el hogar que había creado para ella.

abajo: el significado de ser un boggan el significado del trabajo

La caridad es una virtud cardinal para este Linaje. No sólo hacen su trabajo, normalmente lo llevan a cabo sin solicitar compensación. La primera vez que oyen esto, algunos individuos poco escrupulosos podrían creer que es fácil aprovecharse de ellos. Nada más lejos de la realidad, dado que lo único que los Boggans valoran más que la caridad es la libertad.





A los Boggans no les forzarán a trabajar ni obligarán a otros a hacerlo. La esclavitud es anatema para ellos. Fueron de las primeras comunidades en prohibir la práctica y aún la combaten allá donde la encuentran. En una escala menos extrema, siempre están atentos a los signos de explotación. Han sido los instigadores y la columna vertebral de muchos sindicatos y huelgas a lo largo de la historia. El rumor dice que fue un Boggan quien distraídamente sugirió el concepto

de «fin de semana» a Henry Ford a principios del siglo xx. Su vehemencia sobre el tema nace del hecho de que es una violación de su sueño: no puedes disfrutar del trabajo si te obligan a él.

Y los Boggans *disfrutan* trabajando. Para ellos, es algo gozoso hacer bien un trabajo necesario. Y no parece importar mucho lo que están haciendo. Muchos Boggans tienen preferencia por una vocación concreta como la cocina, la ebanistería, la





elaboración de batidos o el diseño de moda. Pero todos comparten un ferviente deseo de hacer lo necesario y hacerlo bien.

La razón por la que los Boggans disfrutan de casi cualquier forma de trabajo se debe a su definición concreta de trabajo. El trabajo es dos cosas: propósito y elección.

El propósito significa que estás haciendo algo que ha de hacerse. Ya estés trabajando para proveer a tu cuadrilla, apoyar a una Casa Noble en la que crees o sencillamente preparándote



la resistencia del pequeño comercio

Los Boggans odian de verdad las grandes superficies.

No es sólo la Banalidad corporativa de estas instituciones sin rostro. A ningún changeling le gusta. Los Boggans aborrecen esas tiendas porque son, conforme a la definición de trabajo del Linaje, poco más que esclavistas. Aunque alguna en concreto podría ser beneficiosa para la comunidad, por norma general, se convierten en la única opción en ciudades pequeñas, acabando con los demás negocios. Incluso si no tienden a tratar pésimamente a sus empleados, aún estarían en la lista de los malos.

Sienten algo similar por una serie de tiendas corporativas y hacen una cuidadosa guerra contra ellas. Cuidadosa porque el problema con estos negocios es que emplean a mucha gente que no tiene otra opción y usar cantrips para cerrar las tiendas pondría en la calle a mucha gente que está por debajo de la línea de la pobreza.

Los Boggans luchan por crear sindicatos, apoyar negocios locales, y pasan por las salas de descanso con comidas caseras. La Casa Dougal tiene una orden llamada el Escuadrón del Viernes Negro, una organización Boggan de tipo guerrilla que se reúne en plantillas tras cada acción de gracias y se despliegan por grandes almacenes de todo el país. Doblan la ropa, recogen basura, arreglan muestrarios y no compran nada. Es su forma de apoyar a los trabajadores, pero rechazar el negocio de esas tiendas.

Los Boggans Oscuros han sido conocidos por desafiar los extremos de la Banalidad e insinuarse en las estructuras corporativas para sabotear los negocios desde dentro, o al menos mantener sus nuevas cadenas lejos de las comunidades changeling.



una buena comida, tienes una buena razón para hacer lo que haces. Y ésta ha de ser positiva: debes estar trabajando porque quieras que pase algo, no porque tengas miedo de algo que está ocurriendo. Si estás trabajando porque tienes miedo de morir de hambre si no, eso no es trabajo a ojos de los Boggans, es más parecido a esclavitud en el mejor de los casos.

Y eso enlaza con el segundo aspecto: elección. El trabajo ha de ser algo que elijas hacer. La libertad de elegir es esencial. Si te





fuerzan a trabajar, entonces no es el mejor trabajo del mundo y no obtendrás felicidad con él. Pero si eliges trabajar, entonces cualquier trabajo se convierte automáticamente en el mejor del mundo.

Ése es el verdadero significado del trabajo para los Boggans. Algunos son conscientes de estos conceptos y debatirán los detalles de la teoría en torno a acogedoras chimeneas como los más genuinos filósofos de sillón. Algunos simplemente entienden esta verdad de forma intuitiva y actúan en base a ella sin realmente aprender a vocalizarla. Pero es una parte clave del sueño que anima a todos y cada uno de ellos.

la banalidad de la deuda

Puede parecer extraño que la idea de la deuda sea tan importante para un Linaje cuyo principio rector es la caridad pero, si entiendes su definición de trabajo, tiene mucho sentido.

Estar en deuda significa que has perdido la libertad de elección. Has de realizar un trabajo. Puede que tengas algo que decir sobre cómo o cuándo pagar la deuda, pero estás obligado a hacerlo. Un Boggan que trabaja para saldar una deuda no realiza trabajo auténtico. Es una labor pesada que lo agota, incluso si el acreedor tiene buenas intenciones.

Por ello, los Boggans tienden a ser más conscientes que los demás Linajes de los peligros de aceptar favores y hacer tratos vinculantes. Esto se manifiesta en frugalidad, precaución, sentido común o una tendencia hogareña a preferir una noche en casa en lugar de pasear por el Ensueño en aventuras que suelen terminar en apostar con Goblins o intercambiar favores con la Reina de la Noche.

Esto no impedirá necesariamente que salgan de paseo por completo, pero puede ser la razón de que a veces necesites un mago y toda una tropa de enanos para que un Boggan salga de su acogedor hogar y de aventuras.

Se ha de aclarar que hay una enorme diferencia entre endeudarse y aceptar responsabilidad. Los Boggans jurarán libremente servir en casas y unirse a cuadrillas sin las dudas que sienten por el tema de las deudas. Esto se debe a que dedicarse a un grupo o una causa es algo positivo, algo hecho de forma voluntaria, no coaccionada. Unirse a uno de esos grupos es muy similar a unirse a una mesnada, y no hay nada más natural para un Boggan que eso. Los tratos y juramentos mutuamente beneficiosos mejoran las vidas de todo el mundo.

Hay leyendas sobre las viejas cicatrices y los significados más profundos sobre la cautela del Linaje con las deudas. Viejas historias sobre un tiempo en el que elegir no era una posibilidad, cuando su impulso por trabajar no era una inclinación por ayudar a los necesitados, sino un yugo que los empujaba sin piedad. En un tiempo en el que todos los sueños vivían en sus formas más básicas y sencillas y los Boggans eran poco más que criaturas apenas capaces de pensar en nada salvo el trabajo duro y vestían harapos porque sólo la gente viste ropa.

Estos son viejos relatos, puestos en duda y rara vez contados al ser un montón de secretos dolorosos y peligrosos con sólo una pizca de luz entre tanta miseria, como la esperanza agazapada en el fondo de la caja de Pandora. Esa luz es un cuento de hadas, conocida de diversas formas en diversas culturas, pero habitualmente llamada *Los elfos y el zapatero*.

En la historia, un pobre zapatero es bendecido con visitantes nocturnos que crean zapatos que son obras maestras a partir de materias primas. Tras llegar a ser próspero por la habilidad de estos visitantes, descubre que sus benefactores son hadas desnudas que tiemblan de frío mientras trabajan. Sintiendo simpatía, él y su mujer cosen ropas para ellos. Al descubrir el regalo, las criaturas se visten y desaparecen para no volver nunca.

Si estos relatos míticos son ciertos, esta historia es el punto de inflexión, el primer momento en el que se les mostró gratitud a estos cobardes sirvientes. El regalo de la ropa era el don de ser personas y los transformó de serviles autómatas a los auténticos ancestros del Linaje. Si la historia es cierta en cualquier sentido, los ancestros de los Boggans eran esclavos de una deuda, y la caridad los liberó. Y en su feroz interno, nunca lo han olvidado.

También vale la pena considerar que los humanos los liberaron y les dieron las vidas que tienen ahora. Lo cual podría explicar la ancestral tradición de ayudar y proteger sus hogares, una tradición tan vieja como la de los granjeros de poner platitos de leche para las hadas amables.

el honor del servicio

«Los Trolls tienen honor, los Boggans integridad. La integridad es básicamente honor, pero más acogedora».

– Oliver Peltier de la cuadrilla de los Tigres de Princeton

Además de entender el trabajo como la cosa personalmente más disfrutable y satisfactoria del mundo, los Boggans también consideran que es la actividad más honorable a la que se puede dedicar la propia vida. El hecho de que el acto que les hace más felices es lo mejor que pueden hacer desde un punto de vista moral se ve como algo estrechamente relacionado. Una deliciosa situación del huevo y la gallina que al final produce una gloriosa pechuga y una tortilla. También puedes tener tu tarta y comértela, suponiendo que la horneases tú mismo.

Esta filosofía bastante socialista nace de la lógica utilitaria. La mejor forma de optimizar la felicidad en el mundo es disfrutarlo tú mismo y hacer cosas agradables por los demás. Los Boggans han descubierto el secreto del trabajo disfrutable, así que pueden disfrutar del proceso de hacer cosas bonitas por la gente. Ven a los egoístas con cierta piedad. Si los egoísticos tan solo se percatasen de que la avaricia los aísla y que el pozo sin fondo de la necesidad que se esfuerzan por llenar con dinero y poder puede enmendarse fácilmente con un poco de trabajo amoroso por los demás...

Para ellos es divertido y un poco triste cuando alguien parece confundido sobre por qué trabajan tan diligentemente



y piden tan poco. La bondad de su planteamiento en la vida parece tan obvia y elemental para ellos que es básicamente demasiado simple para explicársela a alguien que no la ve.

El tema del pago, tal y como se relaciona con el honor y el servicio, es uno muy discutido entre los Boggans. Algunos creen que aceptar pago alguno disminuye la propia integridad y reduce la importancia de la labor realizada. Otros aseguran que la pura caridad es poco práctica, necesitas dinero para adquirir materias primas y solicitar pago en especie causa que otros valoren el trabajo que hacen y eso es una parte importante de alentar la gratitud.

La gratitud, por supuesto, es uno de los mayores pagos. A veces se sobreentiende, pero es absolutamente requerida por cualquier Boggan.

gratitud

Aunque los Boggans no necesitan necesariamente que les paguen por su trabajo, deben sentirse apreciados. La forma más rápida de perder a un Boggan como sirviente o amigo es comenzar a darlo por descontado.

Éste es un requisito razonable que puede llevarse a extraños extremos. Nobles taciturnos han perdido mesnadas enteras por

su incapacidad de expresar aprecio; déspotas han permanecido en el poder durante increíbles cantidades de tiempo porque regularmente daban discursos sobre cuánto valoraban a los Boggans a su servicio. Mientras el sentimiento sea sincero, la gratitud puede cegar a un Boggan ante los muchos defectos de su patrón. Esto está ligado a la compulsión del Linaje de ayudar a cualquiera que lo necesite.

Los sabios del Linaje dirán que la gratitud requerida es en sí misma un acto de mayor caridad. Al estar agradecido por las bendiciones en tu vida es el camino más seguro a la felicidad. Y al recompensar esa cualidad con amistad y ayuda enseñan al mundo a ser más feliz. Algunos ocultistas incluso teorizan que los Boggans obtienen su poder de la gratitud, que los sustenta, les da su aspecto rubicundo y alimenta su constitución robusta, y cuando se les niega se vuelven pálidos y frágiles.

La mayoría de Boggans normales simplemente dicen que es un asco trabajar para alguien que no te aprecia. Así que no lo harán.

¿qué es un hogar?

Un hogar es estabilidad, el lugar que te recibe tras el huracán de un día de trabajo. El lugar en el que tus gafas y



dioses del hogar

¿Tienes idea de cuántos dioses del hogar hay? Hestia, Vesta, Berehynia, Gabija, Frigg, Kamui Fuchi, Zao Jun, Bes... por nombrar sólo a unos pocos. Y eso sin mencionar a espíritus hogareños: domovoi, brownie, nisse, tomte, tonttu, monaciello, cofgadas, gashin, lares, lutin, heinzelmännchen, hob.

Estas listas se extienden por todo el globo y son sólo pequeños ejemplos de la base cultural compartida por todas las culturas. A los dioses del hogar no se les adoraba en templos, sino en los hogares. Con santuarios en las casas ricas e ídolos en las pobres. No importaba el estatus. Cada hogar era también un templo.

Laantidad de la casa y el hogar y el poder de un umbral son ideas antiguas. La magia changeling está ligada a las creencias, el deseo y los sueños. Y el deseo de estar seguro en el propio hogar es algo primario. En sus formas más básicas esta magia toma forma de guardas y bendiciones. Las profundidades de su poder se reflejan en monstruos incapaces de cruzar el umbral de un hogar simplemente porque es un hogar.

tu libro están siempre donde los dejaste. Un lugar en el que la desgastada melladura donde el picaporte golpea el muro te recibe como un viejo amigo. Un lugar lleno de mantas y quizás alguien que te traiga galletas y té.

Un hogar es seguridad, cuatro muros altos y firmes contra los peligros del mundo, familia que te cubre las espaldas, que luchará con uñas y dientes, sangre y hueso por este lugar que has creado y consagrado con la palabra hogar. Sabe que el umbral de un verdadero hogar es una fuerza mística mucho más poderosa que los trucos de salón de lo sobrenatural.

Un hogar es amor, la gente que te entiende, la gente que conoce tu nombre y lo dice con esa suave entonación de afecto que te hace sentir como que están abrazando tu alma. El hogar es un lugar donde la presencia de ese amor, de mil buenos días, de mil risas, de mil lágrimas corriendo, de mil hombros que se han hundido en los muros y han manchado la madera con la más profunda clase de felicidad que acepta y brilla incluso en la tristeza.

Sabe de Hestia, llamada Vesta, antigua diosa honrada con la sangre de cordero en el umbral virgen de este lugar que ahora llamamos hogar. Sabe que ocultó su poder a los demás dioses para que así no se asustaran. Sabe que pervive a través de un humilde Linaje, que consagra cada hogar que bendice con su presencia, y que su ira fluye a través de ellos a quienquiera se atreva a profanar este lugar, el más sagrado.

Cuando tropiezas exhausto en la oscuridad y el frío, todos los demás deseos desaparecen ante una ferviente necesidad. Un sueño esencial: un lugar cálido donde dormir.

Un hogar es lo primero. Una vez que tienes un hogar, tienes un lugar seguro para soñar y entonces nacen todos los demás sueños.

privilegios y flaquezas

Quizás no resulte sorprendente que otros Kithain pasen por alto las capacidades de los Boggans tanto como a los propios Boggan. Aun así, sus talentos van más allá de simplemente trabajar rápido y ser buenos con la gente, igual que sus Flaquezas no son sencillamente ser compasivos en exceso.

artesanía

Los Boggans no disfrutan de nada tanto como de un buen trabajo honrado. Su reputación como artesanos consumados es bien merecida. Cuando nadie los ve, pueden completar cualquier tarea que implique trabajo físico o artesanía en un tercio del tiempo. Pueden estar presentes otros Boggans, pero nadie más.

Ofrecer libremente servicios a quienes los necesitan es un acto honorable. Pero ya que el trabajo honesto es divertido, y puesto que trabajar gratis es su acto favorito definitivo, el servicio de caridad se eleva casi a una experiencia religiosa para la mayoría de Boggans. Cuando combinás todo con actuar de forma anónima, para que aquéllos a quienes ayudas ni siquiera sepan que fuiste tú, eso lleva a un estado de conciencia elevada que permite que los Boggans hagan las cosas tan rápido. Son uno con el Tao, tejen con supercuerdas cósmicas, limpian el polvo muy *muy* rápido.

Los Boggans llaman a este estado meditativo Artesanía, con una A mayúscula claramente audible. Lo llaman así para expresar el dominio del Linaje sobre el propio acto de crear. Artesanía es una de las razones por las que son tan comunes los grupos sólo de Boggans. Cuando realmente necesitan que las cosas se hagan, los demás Linajes literalmente los ralentizan a un nivel místico. A veces es algo deseable, ya que los otros Linajes ofrecen perspectivas distintas y valiosas y es agradable disfrutar del proceso de creación. Pero cuando algo es desagradable o realmente es necesario hacerlo rápido, los Boggans se pondrán manos a la obra por su cuenta.

Hay una cuestión eterna y a veces difícil que persigue a este Privilegio: ¿Qué se considera trabajo? Lo que los Boggans a menudo discuten e intuitivamente consideran «significado del trabajo», una medida de lo que los propios Boggans consideran trabajo auténtico y óptimo, pero el Privilegio Artesanía aún entrará en acción cuando un Boggan se dedique a tareas improductivas sin propósito alguno o cuando se vea forzado a alguna labor contra su voluntad. Así que, ¿qué es trabajo? Limpiar es trabajo. ¿Peinarte es trabajo? ¿Cepillarte los dientes? Construir un edificio es trabajo. Y si el edificio es un castillo de arena, ¿es eso trabajo o juego?

La forma en que la mayoría de Boggans determina si algo califica como trabajo es tratar de hacerlo y si puede hacerlo realmente rápido es trabajo. No es un sistema totalmente fiable; nada quimérico lo es jamás (salvo quizás los Trolls). A veces, si estos casos dudosos funcionan o no depende del humor del que esté el Ensueño o si el Boggan se está esforzando honestamente o tratando de hacer trampas, por así decirlo.

Los Boggans pueden herirse seriamente con Artesanía. Los fracasos en las tiradas relacionadas con el Privilegio suelen causar esguinces o dedos brutalmente golpeados en una mano que va a 40 kilómetros por hora. Las lesiones más comunes ocurren cuando un Boggan se sorprende al usar Artesanía de forma involuntaria, aunque a veces el simple cansancio aparece si se esfuerza demasiado durante demasiado tiempo. Cuando trabajas el triple de rápido que la mayoría de gente puede ser fácil perder la noción del tiempo.

A veces los Boggans usan Artesanía sin pretenderlo, lo que denominan Artesanía involuntaria. Esto suele ocurrir cuando tratan de hacer arte o se acomodan para hacer algo divertido y de repente está acabado porque su Privilegio entró en acción. Después de todo, cuando disfrutas tejiendo, puede ser bastante irritante tener súbitamente una pila de calcetines y nada de lana.

No todos los Boggans son creados iguales. Igual que alguna gente es más rápida que otra, algunos Boggans son trabajadores más rápidos que otros. Cuando usan Artesanía, las diferencias pueden ser de mínimos microsegundos, pero aún son lo bastante perceptibles para haber generado eventos deportivos de Boggans denominados Artesanípiadas.

Las Artesanípiadas son torneos casuales organizados por todo el mundo, normalmente en primavera tras la limpieza anual, cuando todo está arreglado y tienen algo de tiempo libre. Los eventos incluyen batir mantequilla, pintar casas, hacer la colada (los electrodomésticos son trampa), etc. Cosas que la gente ha ido dejando durante un tiempo tienden a hacerse durante las Artesanípiadas. Antes se registraban en un tocón de roble en Irlanda, pero hoy en día hay una web en la que pueden inscribirse distintos Feudos para registrar sus mejores marcas.

A veces, Artesanía se interpone en el otro gran amor de los Boggans: socializar. Trabajar a solas es solitario, incluso cuando se hace a supervelocidad. Y a veces es triste completar tareas placenteras demasiado rápido. La Artesanía involuntaria es una experiencia desagradable para el Boggan atrapado por ella. Los grupos de Boggans se esforzarán por reclutar a otros Linajes para ayudarles a arreglar un árbol de navidad o decorar casas de jengibre para asegurarse de que estas adorables empresas no acaban en un abrir y cerrar de ojos. Los Feudos con muchos Boggans son conocidos por Encantar a mortales con el expreso propósito de que alguien rompa estos ciclos rápidos. Suele ser un trato agradable para el mortal implicado: los Feudos con suficientes Boggans para necesitar esto son lugares muy convenientes en los que vivir.

Artesanía produce un exceso de tiempo libre. La gente suele subestimar cuánto tiempo se salva cuando todas tus tareas llevan un tercio del tiempo normal. Esto suele hacer que se aburran. Los Boggans a veces llevan a cabo los rituales de limpieza más elaborados o prueban complejas recetas sólo para tardar más tiempo. ¿Has puesto etiquetas de colores en código en todo en el garaje, incluyendo el perro? Sí, lo he hecho. ¿Está cosido a mano todo ese vestido de gala? Sí, lo está. ¿Has tallado «contiene frutos secos» en la cáscara de cada pistacho de ese tarro? No me juzgues.

Los Boggans te juzgarán. Eso son tareas improductivas. Pero es parte de por qué son tan generosos con su tiempo. Pueden permitírselo.

Bueno, pueden permitírselo la mayor parte del tiempo. Los Boggans tienen tremendas dificultades con la convención corporativa moderna de recompensar la competencia con más trabajo. Los Boggans en trabajos corporativos son vistos como malos trabajadores (porque trabajan una hora por la mañana y luego no parecen ocupados) o tratan de trabajar a todo su potencial y terminan atrapados en ruedas de hámster de exigencias cada vez mayores hasta que sus almas se marchitan y mueren. La lección aquí es que su lugar rara vez es una oficina.

dinámica social

Los Boggans son grandes observadores de las interacciones sociales y el hecho de que pasen desapercibidos les permite ser testigos de cosas que de otra forma permanecerían en secreto. Superar una tirada de Percepción + Empatía (o Subterfugio) permite a un Boggan descifrar las dinámicas sociales de un grupo. La dificultad puede ir de 5 (una cena íntima) a 9 (un Feudo ducal). Esto podría reducir la dificultad de futuras tiradas Sociales o proporcionar más información útil para el jugador.

La habilidad de un Boggan para percibirse y entender los diversos aspectos de cualquier situación social es una herramienta poderosa, a menudo subestimada porque carece de los alardes de otros muchos Privilegios, es aún más útil por su sutileza.

Su habilidad para entender las relaciones, aparentemente con una mirada, se basa en la profunda capacidad del Linaje para la empatía. Nunca fracasarán en una tirada de Empatía, y eso se debe a su habilidad innata para imaginarse en la posición de los demás. Esta habilidad proviene de diversas fuentes: porque su rol como sirvientes les ha dado gran cantidad de oportunidades para pasar el tiempo con la gente y observarla, y están motivados a entenderla para servir mejor a sus señores.

Los chismorreos de los que disfrutan es una clase perpetua de dinámica social con una evaluación constante de sus pares. Esta habilidad es la base de este Privilegio, su deseo de ayudar a la gente a través de obras de caridad, y puede usarse en diversas situaciones. Los Boggans pueden precisar las relaciones de un nuevo grupo aventurero y determinar cómo encajan.



Pueden discernir las facciones políticas y los niveles de poder en una corte despiadada, pueden percibir quién es el matón de un patio de colegio y pararle los pies. De forma poco sorprendente, es extremadamente útil en política.

Es también la razón de que muchos nobles escogen a Boggans como sus mayordomos. Sí, pueden limpiar rápido, pero también pueden suavizar todas las relaciones perturbadoras en la mesnada y tienen buenas opciones de determinar quién planea una seducción (o un intento de asesinato). Los nobles astutos suelen llevar a consejeros Boggan para que se encuentren con nuevas delegaciones para obtener información sobre los grupos con los que están lidiando o en misiones diplomáticas difíciles para averiguar debilidades y oportunidades de compromiso.

Los dos Rasgos que pueden usarse en esta clase de situación, Empatía y Subterfugio, representan métodos opuestos de análisis, y la información obtenida con cada planteamiento es distinta. Cuando examina a gente con Empatía, un Boggan descubre información sobre sus sentimientos y motivaciones: comprende mejor a esa persona. Si la examina con Subterfugio revela sus secretos y fachadas: comprende mejor cómo manipularla. Empatía revela qué no se dice y Subterfugio qué está oculto. Es una distinción menor pero totalmente crucial.

Entender el paisaje social es útil en sí mismo, pero a veces esta investigación es sólo un precursor de la acción. Una base para la manipulación para que los Boggans puedan desplegar sus considerables habilidades sociales para alterar ese paisaje. También hay dos planteamientos aquí. Pueden moverse de forma subrepticia (influir en la gente con comentarios informales para que así piensen que los cambios son ideas propias) o pueden abofetejar en la cara a la gente con la fuerza bruta de su empatía y comprensión, normalmente con el apoyo de una red de alegres y bienintencionados chismosos.

Este uso proactivo de Empatía y Dinámica Social permite a los Boggans moldear las situaciones sociales para que les sirvan como ellos sirven a otros. Para ellos, la disposición de los asientos es una herramienta de estado, las decoraciones establecen un tono para las negociaciones y la comida es el pacificador definitivo. Partir el pan es una forma clásica de hacer tratos y los Boggans pueden improvisar comidas que acaben guerras. También pueden comenzar otras con un aperitivo pobre entregado a un delegado malhumorado en el momento correcto. A pesar de este poder, han seguido siendo sorprendentemente subestimados como figuras políticas. Mucha gente maquiavélica y subrepticia considera que es parte de su genialidad.

Hay diversos proyectos de ingeniería social de todo el Linaje actualmente en marcha para aprovechar este Privilegio. Los Boggans examinan problemas que les preocupan, como una infravalorada labor emocional, el maltrato de los trabajadores y la desigualdad salarial. Están trabajando en la mayor

manipulación de bases de la historia de la Dinámica Social. Están tras movimientos para elevar el salario mínimo, compañías con empleados como inversores, el desarrollo de cooperativas de crédito y el concepto de mancomunidad pluralista.

Llamada del necesitado

Los Boggans son serviciales por naturaleza y no pueden resistirse a ofrecer ayuda cuando se necesita. Cuando encuentran a alguien que verdaderamente la necesita, el jugador debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para resistirse a ayudarle en forma alguna. Esto no se aplica a un enemigo jurado.

Un Boggan que esté lidiando con una deuda incapacitante aún vaciará sus bolsillos por un mendigo; un Boggan con gripe y 38°C de fiebre aún saldrá de la cama para recoger el paquete que necesitas; un Boggan estará ahí cuando necesites una niñera, incluso cuando debería estar buscando en las Mazmorras del Dragón Lunar al barón perdido.

Llamada del Necesitado es la otra cara de la empatía. Un impulso de ayudar sin importar el coste personal que puede ser emocionalmente doloroso de resistir. Más que nada, representa un problema para priorizar. Los Boggans se ven impelidos a resolver el problema que tienen delante. Responden con fuerza, debido a su gran empatía, al dolor que ven. Ese impulso puede hacerles olvidar otros problemas importantes, pero distantes, que merecen más su atención.

La víctima más común de este impulso es su propio bienestar. Sacrificarán su salud mental y física para satisfacer esta Flaqueza. Descuidarán sus propios objetivos y deseos en favor de lo que quiere otra gente, lo cual envenena las relaciones a largo plazo, de romances a colaboraciones empresariales. Pero además de devastar al propio Boggan, esta Flaqueza también puede romper amistades, y no sólo con el amigo que siempre está necesitado. Los amigos más calmados que no airean sus necesidades quedarán a un lado si un Boggan se ve forzado por la compulsión a centrarse en alguien especialmente necesitado.

Los amigos particularmente dependientes que no revisan sus solicitudes pueden agotar la felicidad y la vitalidad de un Boggan hasta dejar el cascarón de una persona, a veces incluso Deshacerlo. La parte más triste de esta situación es que el amigo en cuestión no suele tener intenciones maliciosas. Los Boggans pueden determinar cuando la gente está tratando conscientemente de aprovecharse de ellos, pero no son tan sensibles con las solicitudes desconsideradas de los crónicamente patéticos.

A los Boggans normalmente les satisface ayudar a los demás, pero Llamada del Necesitado es por lo que están tan comprometidos con la gratitud y recelan tanto de las deudas. Saben lo que es que se aprovechen de ellos y cómo de fácil es quedar atrapados en ello. Pueden sentir su vulnerabilidad a las necesidades de los demás hormigueando en su cráneo como un Geas y forzándoles a ayudar incluso contra su voluntad.



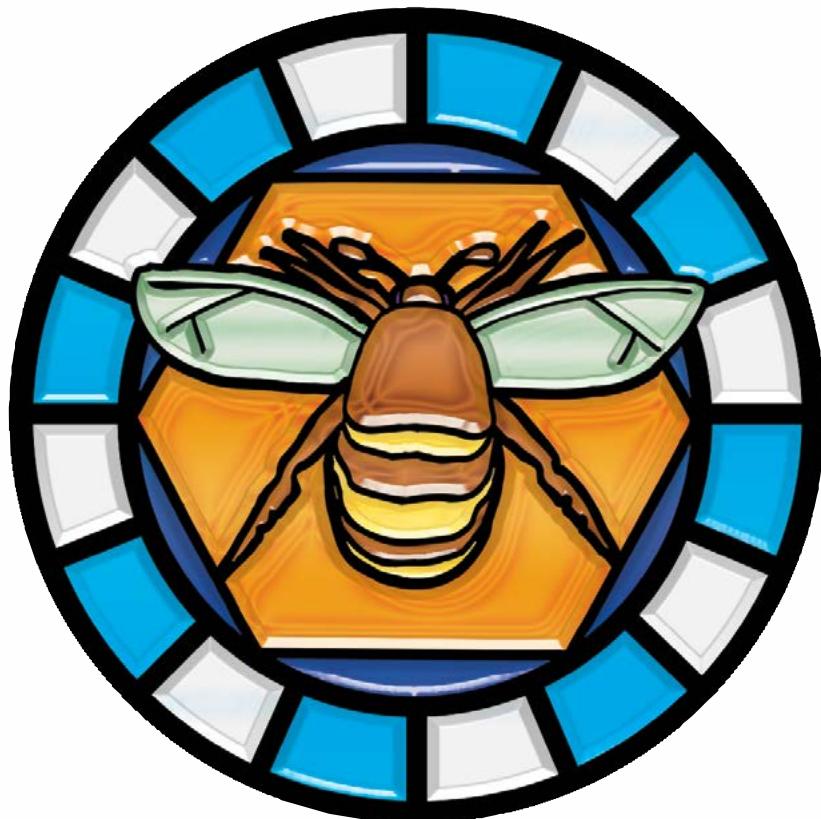
Llamada del Necesitado, aunque inconveniente y a veces dañino, es una parte importante de los Boggans por lo que representa. Es el extremo de su impulso inherente de dar. Un estímulo caritativo de tal fuerza que debe ser controlado con disciplina para poder preservar la salud y cordura de quien carga con él. Pero al combatir la fuerza esclavizadora en su cabeza, los Boggans sacan lo mejor de sí.

Esta ligera irritación constante en el fondo de su mente es lo que impide que los Boggans descansen junto al fuego con una pipa y un libro. Es lo que hace que vayan de noche a comedores sociales y bosques oscuros. La llamada a la aventura que atrae a esta gente hogareña a los campos de batalla se debe al puro deseo de ayudar a alguien. Esta Flaqueza es el extremo de la cosa fundamental que hace de los Boggans tan buenas personas.

Una última cosa de la que ser consciente al considerar la Llamada del Necesitado es el significado del término «enemigo jurado». Hay casos obvios: un enemigo en una guerra o un villano que ha tratado de envenenar a tu duque.

Pero, ¿es un cocinero rival un enemigo jurado? ¿Y si es un auténtico imbécil con mayúsculas? El Ensueño, como siempre, es el árbitro definitivo de qué es un enemigo; pero, por regla general, cuanta menos confianza haya entre un individuo y un Boggan, menos probable es que se active Llamada del Necesitado. La confianza es un ingrediente fundamental al hacer amigos, y no es el odio o el aborrecimiento, sino la falta de confianza lo que identifica a los enemigos. Al menos en lo que respecta a esta Flaqueza.

Incluso cuando lidian con un enemigo jurado indigno de confianza, a veces hay deslices. Los Boggans han salvado a combatientes enemigos a punto de caerse por el borde de un precipicio mojado en el que se están batiendo en duelo; han pasado ingredientes adicionales a rivales jurados para que así tengan la oportunidad de competir en pruebas de las Artesanapiadas; han llevado comida a escondidas a déspotas presos. Estos deslices, estallidos de pura caridad en una situación desprovista de tal cuidado, pueden ser las semillas que generen amistades y curación.





BRIAN
EBANG



capítulo tres: mas allá de la casa y el hogar

«¡Oh, ese reloj! Viejo aguafiestas. Te escucho. “Vamos, levántate”, dices. “Es hora de empezar otro día”. Incluso él me da órdenes. Bueno, hay una cosa. Ellos no pueden ordenarme que deje de soñar».

– Cenicienta, Cenicienta (1950)

Para ser un grupo tan discreto y de hablar tan tranquilo, los Boggans tienen fuertes opiniones que no siempre resultan evidentes con su agradable naturaleza. Han perfeccionado el arte del civismo amistoso y prefieren matar con amabilidad a mostrar una patente agresión. Por supuesto, tienen el mismo temperamento que cualquier otro, pero prefieren emplear su enfado en diversas formas más frustrantes que dañinas. Cualquiera que sea parte del círculo de chismorreos de un Boggan sabe cómo de pasivo agresivo puede ser este Linaje «inofensivo» y cuánto puede afectar la palabra equivocada en la oreja correcta a quienquiera que se haya ganado su ira.

Aunque los Boggans siempre están dispuestos a asumir lo mejor en todo el mundo y ofrecer una tercera o incluso una cuarta oportunidad, una vez que le han hecho la cruz a alguien, éste descubre cuánto influyen los Boggans en el mundo que les rodea. Los Boggans, nunca tan conspicuos como los Sidhe que tienden a ostentar altos títulos, ni tan ansiosos por imponer cambios como los instigadores plebeyos que se enfrentan a ellos, aún se mueven discretamente en política con un cuidadoso juego de él dijo que ella dijo, extienden chismorreos y distribuyen rumores con una certeza y previsión destacablemente efectivas.

las cortes

Los Boggans tienden con diferencia a la Corte Luminosa. Prefieren ayudar a otros y ofrecer su apoyo allí donde se les necesita, encontrar placer en las tareas humildes que otros pasan por alto o desdeñan. No piden mucho a cambio, si acaso piden algo; pueden sentir el aprecio en cada sonrisa y suspiro contenido, y miden su éxito en a cuánta gente han ayudado. Los Luminosos son anfitriones y huéspedes consumados, y siempre dejan las cosas más limpias que como las encontraron, se aseguran de que nadie conciba pasar hambre y que la chimenea esté siempre encendida para recibir a quienquiera que vuelva a casa. Exudan confort y comodidad, anticipan fácilmente las necesidades de los demás y se esfuerzan por solucionarlas. Felices en gran medida simplemente haciendo felices a los demás, rara vez piden nada, menos aún lo exigen, se contentan con mejorar lo que les rodea para su propio disfrute.

Los Boggans Oscuros aún disfrutan enormemente de tareas como las labores domésticas y las manualidades, pero asumen un punto de vista más pragmático. Nada de los Boggans de la Corte Oscura es gratis; creen firmemente en que obtienes aquello por lo que pagas. Los Boggans Oscuros





dirigen algunas de las hospederías más lujosas y hacen algunos de los muebles e instrumentos más hermosos; también entienden que una sonrisa no pagará nada de lo que necesitan para vivir cómodamente, y por ello, usan sus inclinaciones naturales para obtener beneficios. Sus chismorreos suelen ser más escandalosos y se comparten más abiertamente; cuando un Boggan Oscuro chismorreaba, busca agitar el avispero con la esperanza de obtener más información jugosa.

Aunque un Boggan Oscuro puede mostrar su cara en los Feudos dirigidos por nobles de cuando en cuando, sólo sirve de boquilla a las estructuras sociales que le rodean y se siente más en casa en un Feudo dirigido por plebeyos, en el que no tenga que responder ante ningún noble y no se espera que acuda a servir cada vez que alguien lo pida. En apariencia son igual de serviciales que cualquier otro y disfrutan genuinamente de ayudar a los demás. Su afiliación con la Corte Oscura significa que tienden a tener una perspectiva más hastiada del mundo y no aprecian que les subestimen o les pasen por encima al asumir que todo lo que quieren es ayudar a los demás sin pedir nunca nada a cambio.

La mayoría de Boggans Oscuros tienen un conocimiento limitado de la Corte Sombría. Su naturaleza mayoritariamente Luminosa hace que los miembros de la Corte Sombría recelen hasta de los Boggans más Oscuros, y su preferencia a meditar y hablar antes que actuar les convierte en soldados deficientes para las causas de la Corte. Si alguna vez se ven expuestos a los miembros de la Corte, los Boggans Luminosos hacen lo que pueden para actuar como mediadores y tratan de encontrar la raíz de los problemas que cita la Corte Sombría y negociar formas de mejorarlo; los Oscuros están más dispuestos a asumir la postura de intermediarios y la usan para espionar las políticas cortesanas y quizás establecer lugares para sí cuando el polvo se asiente.

la restitución

Al ser un Linaje principalmente Luminoso, los Boggans son algunos de los defensores más acérrimos de la Restitución al adherirse estrictamente a los Derechos expuestos en ella. Los Boggans Oscuros, en cambio, prefieren ver estas leyes como maleables y suelen ser muy hábiles a la hora de escaparse de las consecuencias y justificar sus acciones como legales. Por supuesto, si fallan las conversaciones, siempre pueden recurrir al chantaje (los chismosos conocen los secretos más jugosos, después de todo) y los Boggans adoran escuchar conversaciones que no deberían. Aun así, los Boggans Oscuros más ardientes aún ven el sentido básico de las reglas de la Restitución, aunque no sientan que deberían aplicárseles en concreto, y prefieren retorcerlas en lugar de romperlas directamente.

O dicho de otra forma, tanto Boggans Luminosos como Oscuros en general obedecerán la Restitución: los Luminosos lo harán porque es lo correcto y los Oscuros puede que apliquen interpretaciones más interesadas o busquen cierto intercambio

quid pro quo por favores como rescatar a otros o ayudar a la sociedad Kithain a ocultarse de la mirada de los mortales.

Derecho a Heredad: A los Boggans Luminosos les satisface apoyar a los nobles que gobernan un dominio. Actúan como mediadores en conflictos acalorados, sirven como consejeros o voces de la gente y se aseguran de que la información más pertinente llegue a los oídos necesarios. Como gente tranquila, no aspiran necesariamente a convertirse en nobles ellos mismos, al preferir servir de forma discreta, y permanecen como figuras que hablan calmadas en los bordes de la sala, proporcionan confort a las almas cansadas y usan su propia naturaleza discreta para descubrir todo lo que puedan mientras tanto.

Los Boggans Oscuros adoran introducirse en los dominios rivales y actúan como espías contra los nobles a los que han jurado fidelidad. Usan sus habilidades para cizañear en lugar de aleantar paz y confort, encolerizan al pueblo y avivan las llamas de situaciones volátiles. Aunque aún disfrutan diseminando información, en lugar de ofrecerla a manos serviciales, se la transmiten a aquéllos que tomarán represalias sin pensárselo. No suelen buscar erradicar o derribar a gobernantes establecidos, sino que mantenerlos distraídos con el clamor de la gente permite a estos Boggans perseguir sus propios deseos con menos interferencias.

Derecho a Soñar: Todos los Boggans se preocupan y cuidan de los Soñadores, y se convierten discretamente en parte de sus vidas. Los Boggans Luminosos prefieren inspirar a sus Soñadores para mejorar sus vidas por sí mismos, y están dispuestos a ser el catalizador que enciende un movimiento hacia cosas mejores. Cuando están faltos de Glamour, su ímpetu y ética de trabajo sólo se fortalecen, y defienden a sus Soñadores lo mejor que pueden.

También es probable que los Boggans Oscuros tengan un pequeño grupo de Soñadores a los que mantienen cerca, pero si se encuentran privados de Glamour, en lugar de intentarlo con más fuerza y animar a esos Soñadores, es más probable que arremetan y encuentren a otro Soñador al que Saquear para obtener su dosis.

Derecho a la Ignorancia: Es muy probable que los Boggans Luminosos se adhieran estrictamente a este derecho. El riesgo inherente de que la humanidad descubra la verdad sobre los changelings es demasiado para ellos, y es raro que un humano los intrigue tanto como para que le muestren la verdad de su existencia dual. Aunque, una vez que han abierto los ojos de ese mortal, éstos permanecerán abiertos a menos que alguien actúe para cerrarlos.

Es mucho más probable que los Boggans Oscuros se deleiten con experiencias a corto plazo. Son los Boggans que creen que cualquier vida aburrida puede mejorarse con la exposición momentánea a lo realmente mágico y aunque un mortal olvidará su experiencia una vez ya no esté Encantado, quedará cambiado para siempre. No todos los changelings están de acuerdo, pero los Boggans Oscuros insisten en que es sólo su forma de hospitalidad.





Derecho a Rescate: No hay Boggans que consideren siquiera discutir este Derecho. Luminosos y Oscuros por igual sienten la aplastante marcha de la Banalidad, y su compulsión por preocuparse por otros significa que nunca rechazarán a ninguna alma que necesite rescate, y harán todo en su poder por ayudar (si tal rescate conlleva ciertas condiciones o no es realmente el único punto de debate). Es más probable que los Luminosos traten de salvar a cualquier quimera con la que se crucen, pero los Oscuros sólo estarán interesados en quimeras menores si también pueden beneficiarse de salvarlas.

Derecho al Refugio Seguro: Los Boggans Luminosos están siempre dispuestos a proporcionar refugio al viajero cansado y luchan fieramente por proveer a todos en los Feudos en los que residen. Los Oscuros probablemente busquen algún tipo de recompensa por hospedar a viajeros en sus refugios seguros, pero aún están entre los más dispuestos a recibir a quienes lo necesitan.

Derecho a la Vida: Los Boggans en su conjunto evitan la violencia y hostilidad directas y rara vez, si es que alguna, desafían este Derecho, incluso cuando actúan en defensa propia. Dañar a otros va contra todo lo que defienden y disfrutan. Pasan suficiente tiempo preocupándose de quienes están de luto como para considerar jamás imponérselo a otros.

linajes

Los Boggans, gente afable y de trato fácil, pueden encontrar lo bueno en casi todo el mundo. La mayoría de sus relaciones con sus parientes son amistosas, aunque ofrecen su confianza con más cuidado que su buena disposición. Dispuestos a pasar por alto la reputación general de un Linaje (incluso si están más inclinados a seguir extendiéndola), ofrecerán refugio a cualquiera que lo busque. Algunas de las más improbables amistades nacen como una estancia inesperada como huésped de un Boggan, y su interminable generosidad, su buen corazón y su tranquila e inquebrantable lealtad, hacen de ellos excelentes compañeros.

clurichaun

Los Clurichaun suelen ser bien recibidos entre Boggans, aunque éstos son significativamente más calmados. La naturaleza inquieta de los Clurichaun es divertida en pequeñas dosis, pero algunos Boggans, especialmente aquéllos de avanzada edad mortal, pueden cansarse rápido en compañía de gente tan pendenciera. Deja que un Clurichaun encuentre los límites de la paciencia aparentemente interminable de un Boggan; y deja que también ofrezca una sentida y significativa (aunque ligeramente apabullante) disculpa. Con habilidades semejantes para entender a la gente de forma rápida y precisa, Boggans y Clurichaun funcionan bien juntos siempre que hagan esfuerzos conjuntos por acomodarse a las peculiaridades de la personalidad del otro. Los que lo han logrado, suelen mantenerse como amigos cercanos y excelentes compañeros

de piso, mientras que los que no logran reconciliar sus niveles de energía totalmente distintos se toleran unos a otros de su propia manera. Para el Boggan, esto suele significar desvanecerse en un rincón y esperar a que el Clurichaun se vaya, de forma similar a como un comodón gato casero se escondería de un perrito demasiado entusiasta en lugar de entretenarlo.

eshu

Los Boggans consideran a los Eshu como artistas bien recibidos y distracciones vivaces de su rutina diaria. Sabiendo que estas enigmáticas figuras rara vez se quedan mucho tiempo, los Boggans se entusiasman más hospedando Eshu que casi a cualquier otro Linaje. Aunque la estancia de un Eshu es casi siempre breve, los Boggans están dispuestos a hacer que esté tan cómodo como sea posible durante el tiempo que decide quedarse. Por su parte, los Eshu aprecian una audiencia cautivada y el profundo pozo de hospitalidad y apoyo que ofrecen los Boggans. Los Boggans disfrutan de historias y cotilleos tanto como cualquiera, y una amistad entre miembros de estos Linajes suele girar en torno a intercambiar historias; el Eshu comparte noticias de lugares lejanos y el Boggan ofrece historias locales para que el Eshu las siga cuando busque sus propios relatos. Si un Eshu falta al respeto o insulta a un Boggan, puede esperar que hablen de él en los círculos de chismorros locales durante semanas y el recuerdo de su desliz permanecerá mucho después de que se haya ido.

nockers

Los Boggans y los Nockers, existen en extremos opuestos de un campo: donde los Boggans son muy conscientes de las dinámicas sociales que les rodean, los Nockers suelen tener dificultades para percibirse de cosas tan arbitrarias como los «sentimientos». Mientras los Boggans pueden encontrar el trabajo y la compañía de los Nockers fascinante, es raro que éstos sientan lo mismo, y rara vez tienen reparos en airar tal opinión. Así, los Boggans suelen admirar a este Linaje y sus invenciones de lejos o ayudan de formas de las que el Nocker no es consciente. Los Nockers con compañeros Boggan encuentran que sus lugares de trabajo suelen estar inmaculados y no siempre pueden determinar por qué las cosas se revuelven tanto cuando su amigo no está cerca. Los Boggans pueden sentirse heridos por los bruscos modales de los Nockers y aburrirse con las conversaciones que giran únicamente en torno a cualquier proyecto que haya capturado la atención de éstos, pero aunque ambos Linajes no tengan mucho en común, comparten un mutuo respeto en lo que respecta a la ética de trabajo.

piskies

Los Piskies y los Boggans tienen una relación única. Los Boggans son más capaces que la mayoría a la hora de identificar a un Piskey sin importar qué rostro vista, y también de





percibir si sus bolsillos contienen algo que no es suyo. El entusiasmo que demuestran los Piskies por cualquiera de sus momentáneas fascinaciones es una delicia para el Boggan que es testigo de ello, sobre todo cuando a veces gravitan hacia aficiones que el propio Boggan disfruta. Aunque suelen sentir la necesidad de evaluar sus pertenencias más valiosas, los Boggans también disfrutan profundamente enseñando a los Piskies más ansiosos todo sobre cualquier tarea que el Piskey desee aprender. Aunque los Boggans los consideran inmaduros y caprichosos (y no aprecian su hábito de apropiarse de cosas ajenas) aún es improbable que den la espalda a cualquier Piskey necesitado. Saben que tienen corazones de oro y valoran su habilidad de mezclarse y ayudar a otros.

pooka

Los Boggans están indecisos respecto a los Pooka. Aunque pueden apreciar las normalmente bienintencionadas travesuras que siguen a los Pooka por todas partes, la reputación de este Linaje para mentir y su aversión al trabajo significativo molesta a las laboriosas almas de los Boggans. Aunque los encuentran divertidos, siempre listos para una risa y un rato entretenido, saben que cuando las cosas se ponen difíciles o hay que trabajar duro, es mucho más probable que sean amigos sólo para lo bueno. Al estar lejos de ser inmunes a los bromas y chistes de este Linaje, los Pooka suelen considerar a los Boggan el perfecto hombre serio para ser objetivo de sus chanzas pero, a causa de su amabilidad y buena naturaleza, los Boggans suelen ser lo bastante afortunados para rara vez ser blancos de los trucos más desagradables de un Pooka. De todos los Linajes, ellos saben que una mentira viaja mucho más rápido que una verdad y los Boggans, al ser los chismosos que son, son una gran oportunidad para compartir opiniones poco favorecedoras.

redcaps

Los Redcaps tienen quizás la singular distinción de ser el único Linaje al que los Boggans encuentran desagradable por completo. Son demasiado ruidosos, alborotadores y sucios; les gusta intimidar y consideran debilidad todo lo que no aprecian. Es más, destruirán prácticamente todo, ¡sin importar lo precioso o valioso que sea! Con sus rechinantes dientes, su necesidad de perturbar y denigrar, y su desconsideración por todos los Linajes salvo el suyo, los Redcaps presentan pocas características que los rediman ante siquiera el más santurrón de los Boggans. Los que pueden soportar su compañía a menudo encuentran algo muy bajo la superficie que insinúa un prometedor sentido de la lealtad y la disposición a sufrir por aquéllos por los que se preocupan, pero dado que los Redcaps alejan activamente a los demás Linajes y desdeñan las amistades fuera de su corby, es necesario un Boggan realmente paciente y firme (con una voluntad de hierro y un estómago aún más duro) para ver más allá de la macabra estridencia que presentan ante el mundo.

sátiro

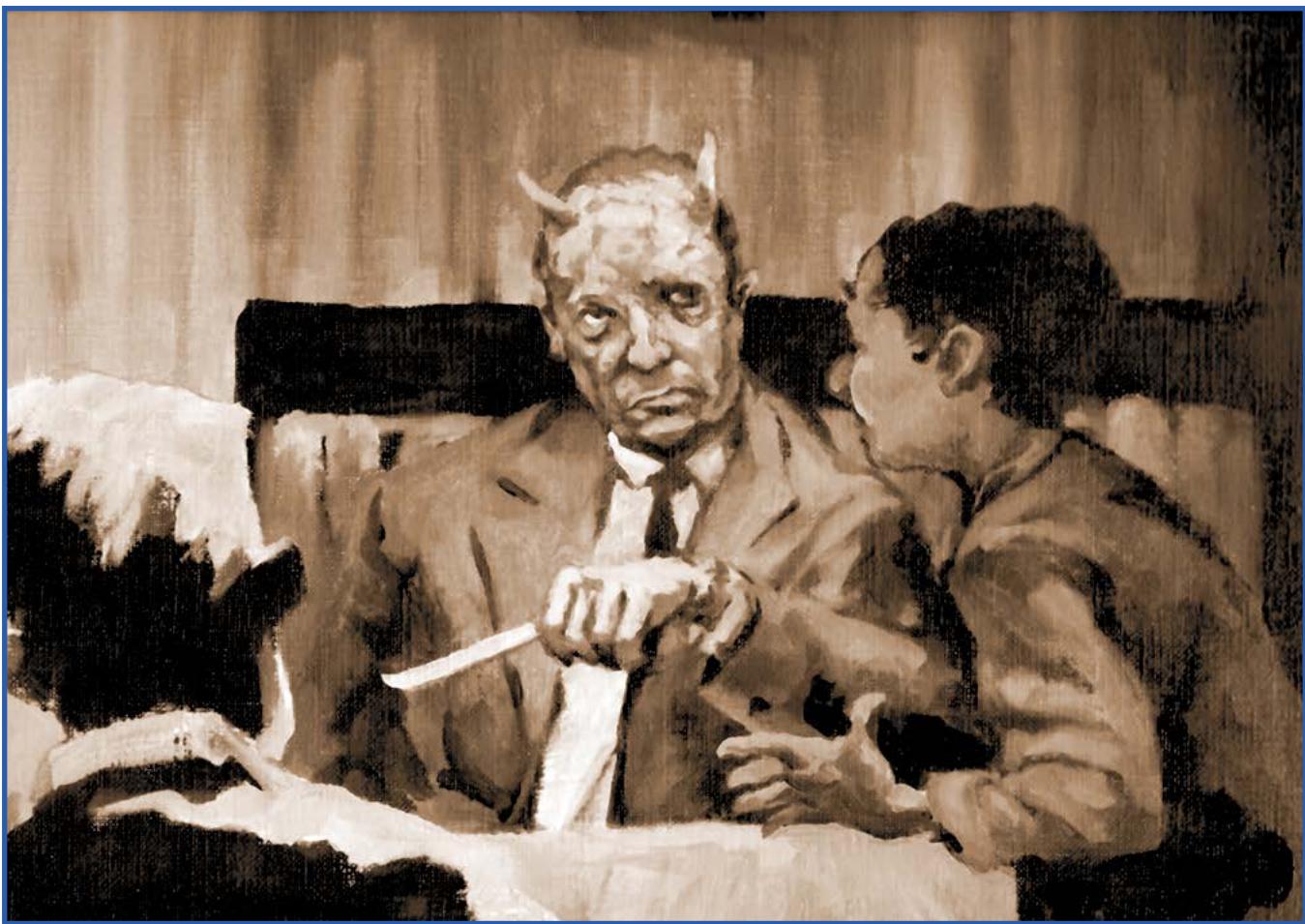
Los Sátiro, fiesteros y juerguistas consumados, generan buenos tiempos allí donde van, y aman los tranquilos interludios que proporcionan los Boggans en sus frenéticas vidas. A pesar de sus aparentes diferencias, Sátiro y Boggans suelen ser excelentes amigos y en algunas ocasiones, los Boggans incluso se han integrado en tragos de Sátiro, satisfechos por compartir toda una despensa y el aprecio por el arte con un grupo. Los coleccionistas de literatura y los artesanos suelen tener lazos estrechos con los Sátiro, quienes disfrutan de toda clase de arte y lo celebran siempre que es posible. Aunque los Boggans a menudo podrían preferir el lado más calmado, introspectivo y artístico de los Sátiro, muchos también disfrutan asistiendo a la ocasional noche salvaje organizada por los miembros de este Linaje. La oportunidad de soltarse la melena y ser el invitado en lugar del anfitrión por una vez es un alivio bien recibido; por supuesto, es igual de probable que se queden tras acabar la fiesta y ayuden a limpiar antes de irse.

selkies

Pocas relaciones son más agridulces que una con un Selkie. Aunque la mitad de su corazón y su alma añoran algo, no suele estar en mano de un Boggan poder ayudar, y esto a su vez atormenta su susceptibilidad por cuidar de los demás. Dejando de lado su incapacidad para ayudar, se contentan con hacer cualquier otra cosa que puedan por este tranquilo y romántico Linaje. De forma similar a los Eshu, son muy conscientes de que los compañeros Selkie no se quedarán mucho tiempo; al menos los primeros suelen volver a los hogares que los acogen. Los Selkies, como el mar que siempre los llama, son más volátiles y los Boggans son muy conscientes de que puede que sólo los vean una vez antes de que desaparezcan para siempre en una nueva aventura. Los que viven cerca de cuerpos de agua tienen más suerte al encontrarse con amigos Selkies más de una vez, pero aún saben que puede llegar el día en el que el mar llame con demasiada fuerza como para que el Selkie regrese a tierra.

sidhe arcadianos

Los Boggans tratan de reservarse su juicio sobre los Sidhe Arcadianos. Comprenden los problemas a los que se han enfrentado al regresar de Arcadia y pueden apreciar el trabajo que han puesto en reconstruir los imperios que gobernaron antes de la Ruptura. Los Boggans han hecho todo lo que pueden para tratar que estos Sidhe se ajusten al mundo actual y, lo que es más importante, que comprendan que el mundo ha seguido adelante sin ellos. Aunque aprecian el trabajo duro, los Boggans respetan trabajar con un propósito; tratar de derribar las estructuras construidas en su ausencia sólo para tratar de reconstruir lo que había antes es un ejercicio fútil, ya la mayoría de Boggans les entristece la estrechez de miras y la falta de visión



de quienes fueron grandes líderes en otros tiempos. Tienen la esperanza de que los Sidhe encuentren un lugar más adecuado para ellos de nuevo, pero mantienen un ojo atento mientras observan los esfuerzos del Linaje para encajar en Concordia.

sidhe de otoño

Los Sidhe de Otoño tienen más respeto de la comunidad Boggan que casi cualquier otro Linaje. Liderando lo mejor que pudieron tras la Ruptura, hicieron tremendos sacrificios personales para permanecer con su gente en el Mundo de Otoño. Considerando sus esfuerzos y todo a lo que renunciaron por su gente, los Boggans están satisfechos de servir bajo ellos. Ven a estos Sidhe como honorables y firmes, dispuestos a trabajar codo con codo con sus súbditos y cambiar con los tiempos según sea necesario. Los Boggans favorecen a aquéllos que eligieron convertirse en changelings como el resto de Linajes y luchar por preservar las comunidades de las que son parte, especialmente cuando se los compara con los Sidhe Arcadianos. Ningún Boggan discutirá la afirmación de los Sidhe de Otoño de que se han ganado su puesto como gobernantes, sobre todo más que los Arcadianos que huyeron y esperaron que al regresar los recibieran cenizas o brazos abiertos.

sluagh

Los Boggans aprecian la paz, la tranquilidad y mantenerse ocupados, y aprecian a los Sluagh por sus enormes colecciones de conocimiento y tranquilos temperamentos. Los Boggans conocen gente, los Sluagh saben cosas y trabajando juntos pueden descubrir toda clase de arreglos beneficiosos. Cuando los Sluagh dejan sus tranquilos refugios para pasar tiempo con otros changelings, a los Boggans les agrada permanecer a su lado; pueden sentir fácilmente cuando un Sluagh está incómodo o sobrepasado y pueden sacarlo de situaciones desagradables sin herir los sentimientos de nadie. Hacerse amigo de un Sluagh también significa una mina de oro de información para el Boggan, ya que los Sluagh coleccionan toda clase de literatura, desde listas de la compra a cartas de amor descartadas y cualquier cosa entre medias. Mientras la información fluya en ambos sentidos, Boggans y Sluagh comparten amistades duraderas, pero a veces los Sluagh se enojan cuando sienten que las cosas no son mutuas. Como Linaje Oscuro, esto es especialmente cierto para los Sluagh que sirven como consejeros de su Corte, y no están dispuestos a ceder más de lo que sienten que reciben; aunque es menos

probable que lleve a una turbulenta discusión que a una pulla aquí o allá para arrojar luz sobre el desequilibrio y facilitar su corrección.

trolls

Los Boggans aprecian a los honorables Trolls siempre ligados al deber y la tranquila inteligencia que aportan a las cortes, así como sus incansables esfuerzos por proteger a sus compañeros Kithain ante amenazas más directas. Aunque algunos encuentran a los Trolls aburridos o fáciles de manipular por los juramentos que han de mantener a toda costa, los Boggans respetan su devoción por aquéllos a los que se los juran. Ayuda que los Trolls suelan apreciar en gran medida los esfuerzos de los Boggans por servir y ayudar a los demás, y les alegre hospedar o ser huéspedes de un Boggan, protegiéndolo a cambio de las diversas comodidades provistas por la naturaleza del Linaje. A cambio, a los Boggans les contenta por completo tener un Troll cerca, aunque rara vez aprecian la tendencia de los Trolls Oscuros a los resentimientos y exabruptos. No les darán la espalda, pero a menudo tienen reglas que les prohíben llevar sus tendencias agresivas a la paz del hogar del Boggan.

casas

El hábitat natural de los Boggans es favorecer la Corte Luminosa, lo que significa que gravitan hacia las Casas Luminosas. Aun así, igual que existen los Boggans Oscuros, también lo hacen aquéllos que prefieren las creencias de cualquier Casa, incluso si parecen ir contra las de su Corte. Si un Boggan cree que puede hacer bien con la ayuda de una Casa, encontrará una forma de sentirse bienvenido entre sus miembros, al saber que llegarán a aceptarlo con el tiempo. Aunque la mayoría de Boggans no aspiran a ser quienes dirijan las cosas, son populares y a menudo se les busca como consejeros, personal doméstico e incluso espías, dado lo que implica su habilidad de pasar desapercibidos en cualquier situación y aprender toda clase de secretos.

casa aesin

Los incondicionales protectores del Ensueño no siempre ven a muchos Boggans en sus filas. Aunque hasta los Boggans Luminosos pueden ver el propósito tras lo que defiende esta Casa, sus métodos no son siempre algo que condonen. El Defecto de esta Casa es uno que los Boggans rara vez sufren. Desde fuera, la mayoría consideran desafortunado que los Sidhe que componen la mayoría de esta Casa se sientan tan disminuidos por sus cuerpos mortales. Aunque sin duda es una afectación debida a la necesidad, la mayoría de Boggans no se sienten especialmente desconectados de sus anfitriones y sin duda no creen que la necesidad de protegerse de la Banalidad

les disminuya de forma alguna. Por ello, al aconsejar a los nobles suelen disimular esta incomodidad o desdeñarla por completo.

Los Boggans Oscuros son más proclives a unirse a las filas de los Aesin, sobre todo cualquiera que haya sido tratado injustamente por los nobles de otras Casas o considerado inútil fuera de tareas insignificantes. Dado que es probable que sólo los Boggans hastiados o ambiciosos se tornen Oscuros en primer lugar, la Casa Oscura Aesin es un lugar acogedor para los que buscan servir a un propósito noble, quizás para fastidiar a quienes les subestimaron en primer lugar.

Favor: La compañía de animales se adecúa bien a los Boggans y la habilidad de hablar con criaturas menos comunes significa que extienden su habitual noción de cuidado y hospitalidad a la vida salvaje próxima, al igual que a los viajeros. Los Boggans de la Casa Aesin prefieren morar cerca de reservas naturales para proteger sus bordes y los animales en su interior.

Defecto: La perspectiva Aesin de los humanos es precisamente por lo que muchos Boggans no se sienten del todo cómodos en esta Casa. Los que sí se alinean con sus ideas no aprecian verse relegados a los mismos roles que los mortales sólo porque disfrutan y sobresalen en tareas que suelen darse a los sirvientes.

Exilio: A los Boggans les agrada asumir su lugar como consejeros y mediadores para servir a su propósito y restaurar la sociedad feérica. Cualquier Boggan en la Casa Aesin es escuchado por el Concilio de la Virtud.

casa ailil

Como con muchas Casas Oscuras, el número de Boggans en la Casa Ailil es directamente proporcional al de Boggans Oscuros. Aunque no conformen buena parte de su población, los escasos Boggans que se vinculan a la Casa Ailil son aterradora efectivos en su puesto. Pueden ascender rápidamente en sus filas, pero evitar ser quienes están en lo alto; ¡por qué tener una diana en la espalda cuando siempre hay algún otro que quiere atraer el fuego?

Los Boggans Luminosos aborrecen la forma en la que la Casa Ailil retuerce su hospitalidad e intuición naturales en algo que usar puramente en ganancia personal. Aunque respetan la adhesión de la Casa a sus juramentos, su estrechez de miras aleja a todos salvo los más Oscuros. Los que se unen a la Casa Ailil suelen ser usados como espías al aprovechar la rarísima intersección de Linaje y Casa, y su habilidad natural de pasar desapercibidos mientras perciben todo. Los agentes Boggan que juran fidelidad a esta Casa suelen demostrar ser miembros sutiles pero increíblemente capaces, ya que su perfeccionismo les ayuda a crear juramentos sin fisuras y trampas políticas perfectas.

Favor: Los Boggans fuera de esta Casa nunca pueden colgarle ningún escándalo a sus miembros, sin importar cuánto lo intenten. Los que pertenecen a ella se deleitan en que los chismorreos nunca se vuelvan en su contra al ver cómo el huevo previsto para ellos acaba en la cara de algún otro.



Defecto: Aunque su asombrosa perspicacia para las emociones ajenas hace que les resulte sencillo dar con una última palabra auténticamente aplastante, a los que caen en el Defecto Ailil les cuesta volver de la «perdida». Los Boggans fuera de la Casa también se lo pasan en grande jugando con este Defecto, al conocer la forma de pinchar a los miembros de la Casa para que pierdan la compostura y dejarlos balbuciendo en busca de una respuesta rápida.

Exilio: Los Boggans observan atentamente a toda la Casa Ailil; no niegan que les exiliaran por levantarse contra los gobernantes de Arcadia y aún buscan ponerse en lo alto de la pirámide política. Sólo se sirven a sí mismos, ¿qué será de todos los demás si tuvieran éxito?

casa balor

Incluso los Boggans Oscuros evitan a la Casa Balor. Los duros y brutales miembros de la Casa rastrean y destruyen todo lo que consideran una debilidad y pocos, si es que hay alguno, valoran las comunidades y pequeñas bondades que los Boggans se sienten cómodos proporcionando. Los Boggans no confían en la influencia Fomoriana de ningún tipo, ni siquiera vuelven la espalda a sus primos Thallain, y los changelings que dan la bienvenida a tal asociación no pueden tramar nada bueno.

A pesar de todo su desagrado por los Pura Sangre, cualquier Boggan que viva en una comunidad donde sean comunes encuentra una fuente de información casi interminable que extender como deseé. Puede que los Boggans no consideren a la Casa digna de confianza, pero saben que ésta consiste en más que matones y sicofantes y sólo porque no suelen mostrar sus caras en reuniones cortesanas no significa que no están moviendo ficha entre bambalinas. Es la naturaleza tranquila de un grupo tan ruidoso lo que capta la atención de los Boggans, ya que buscan los motivos tras individuos tan extraños y obviamente confundidos. Sus estrechos lazos con la Corte Sombría no hacen nada por mitigar las profundas sospechas de los Boggans.

Favor: Es muy perturbador para casi todo el mundo que los Pura Sangre puedan librarse incluso de los efectos del hierro frío, algo que traiciona sus retorcidos orígenes. Su disposición por pasarse de toda raya es algo que hace que a los Boggans se les ponga la piel de gallina.

Defecto: La manifestación externa de los viejos lazos de la Casa Balor es aún más desconcertante que sus habilidades. Los Boggans evitan instintivamente a cualquiera con marcas de adhesión a esta Casa, y confían en su habilidad para pasar desapercibidos cuando se ven forzados a compartir espacio con ellos.

Exilio: El lado malo de la historia es un lugar poco acogedor. El deseo de la Casa Balor de ahogar Arcadia y comandar todo el Glamour del Mundo de Otoño, perturba a la mayoría de Boggans que fielmente sirvieron a los Sidhe. Aunque no temen el día en que la Casa Balor reine, los Boggans sin duda vigilan con cuidado sus maquinaciones e informan diligentemente de todo lo que descubren a aquéllos a quienes sirven.

casa beaumayn

Los Boggans en la Casa Beaumayn no son exactamente raros, pero dado que los Estrellas Oscuras cazan Thallain, no es siempre su primera opción. Los que se unen a la Casa Beaumayn tienden a asumir el rol de guardianes del saber y apilan información en elaboradas bibliotecas. Mantienen meticulosamente cualquier artefacto que coleccionen los demás miembros de la Casa y registran los detalles de los Thallain descubiertos y abatidos por los Estrellas Oscuras. Aunque no es inaudito que un Boggan Infantil o Rebelde cace Thallain u otras criaturas oscuras, su calmada naturaleza significa que están mejor adaptados a estudiar las complejidades de la Corte Sombría o a guiar a sus compañeros de Casa al ayudarlos a interpretar sus visiones cuando no son claras.

Favor: Los Boggans en la Casa Beaumayn tienden a no ser tan activos en el campo como otros Linajes, pero su perspicacia en los asuntos sociales significa que su habilidad para analizar las profecías es sorprendente. Un Boggan puede tratar no sólo de entender las visiones que recibe, sino de discernir el significado tras las que otros miembros de la Casa comparten con él.

Defecto: Los Boggans Beaumayn prefieren permanecer seguros en sus Colonias por diversas razones, pero la principal es que los aísla frente a la Corte Sombría y los Thallain que buscan castigarlos y hostigarlos a cada paso. Incluso aquéllos con interés por roles más activos pronto descubren la comodidad y la seguridad de un hogar bien protegido.

Exilio: El relato del encarcelamiento de la Casa Beaumayn no le pasa por alto a sus miembros. Además de mantenerse alerta ante Thallain y la Corte Sombría, la Casa se vigila con cuidado a sí misma en busca de la extraña corrupción que se adueñó del Duque Geremin. Los Boggans están entre los más vigilantes en esta tarea, son capaces de percibir los cambios de personalidad más rápido que los demás y suelen alertar a otros ante cualquier miembro de la Casa en peligro de descarriarse.

casa daireann

Aunque antaño habrían sido felices de unirse a la Casa de la hospitalidad, el oscuro giro de la naturaleza de la Casa Daireann tras la Ruptura hace que los compasivos Boggans tuerzan el gesto. El grupo tan adorable y vivo que antes fue se ha retorcido casi más allá de todo reconocimiento por el pesar de su líder. Tener una ley general para tu casa es una cosa, pero los Anfitriones tienen un régimen tan estricto y codificado que, ¿cómo puede estar nadie realmente cómodo si teme a su anfitrión?

Aun así, los Boggans Oscuros más «tradicionales» siguen acudiendo a esta Casa en la que sus talentos siguen estando demandados y sus servicios se compensan de forma justa. Suelen preferir que les «paguen» en rumores e información y transmiten chismorreos y secretos una vez que los huéspedes han terminado su estancia. Por supuesto, cualquier desafortunado que realmente les insulte aprende lo que



significa contrariar a sus más graciosos cuidadores. Rara vez se involucran directamente en la inevitable represalia, pero saben precisamente a quién decírselo para asegurarse de que el huésped desconsiderado aprenda su lección.

Favor: Al menos es más fácil para ellos cuidar de los demás; lástima que también les resulte bastante sencillo «corregir» el mal comportamiento. Los Boggans Oscuros son sin duda los Anfitriones más atentos y generosos, y dados todos los lujos que ofrecen, naturalmente cobran los más altos precios.

Defecto: Aunque los Boggans no sienten compulsión alguna por ayudar a quienes se comportan de forma aborrecible con ellos, los de esta Casa aprenden a apretar los dientes y sonreír mientras que aquéllos que odian les molestan. Como mínimo, razonan los Oscuros, sacarán algo de ellos al final.

Exilio: ¿Quién llegaría a manchar aún más sus nombres añadiendo mentiras? Sí, a pesar de su cálida apariencia, esta Casa es tan profunda como un pozo de víboras, y sin duda excede su veneno. La verdad saldrá a la luz, o eso dicen, y todo el mundo está ansioso por saber qué clase de secreto puede haber sellado el destino de los Daireann fuera de Arcadia.

casa danaan

A pesar de su afiliación nominal a la Corte Oscura, la recién llegada Casa Danaan ha atraído a Boggans Infantiles y Rebeldes con sorprendente frecuencia. Aunque no todos los examinados por los Exploradores se unen a la Casa, una cantidad nada despreciable de Boggans de mentalidad más abierta al final toman la senda que lleva de vuelta al Mundo de Otoño. Buscan hogares en nuevos lugares o encuentran nuevos relatos que llevar a sus amigos menos aventureros. Aunque la apabullante curiosidad de los Boggans Infantiles y Rebeldes les lleva a explorar, los Gruñones de esta Casa prefieren mantener los baluartes y tienen registros precisos de los lugares descubiertos por sus compañeros errantes.

A pesar de que la mayor parte de la Casa Danaan busca encontrar nuevos lugares cada vez más lejanos de todo lo que conocen, los Boggans destacan como aquéllos que salen de aventuras con el objetivo de encontrar algo nuevo para contar historias a los que se han quedado atrás.

Favor: ¡Qué mejor habilidad que saber siempre el camino de vuelta a casa! Y qué mejor forma de aprender toda clase de cosas nuevas y maravillosas que hablando con los que las conocen mejor. La habilidad natural de los Boggans para analizar normas sociales también significa que este Favor es particularmente efectivo.

Defecto: La razón por la que los Boggans regresan a casa tan a menudo se relaciona en concreto con este Defecto de la Casa Danaan. No disfrutan agarrándose a la desesperada a cualquier simple información, y lo encuentran muy molesto, ya que socava su hospitalidad. ¿Qué clase de anfitrión no puede recordar los nombres de sus huéspedes favoritos o si

puso la tetera a hervir para su llegada o no? Es muy frustrante y por ello los Boggans Danaan tienen diarios que les ayudan y les permiten refrescar sus recuerdos cuando se marchan a explorar. Sin embargo, a pesar de todas sus precauciones, siempre hay algo que les pasa inadvertido.

casa dougal

Por norma, los Boggans consideran que los miembros de la Casa Dougal son gente agradable y honrada. Aprecian de corazón las creencias de los Herreros sobre el trabajo duro y sus formas honestas y claras. Apoyar y alentar los Soñadores es también crucial para los Boggans que, de forma similar, adoran el reciente movimiento de hacer las cosas uno mismo y el renovado aprecio por aquello hecho con tus propias manos. A algunos les ahuyenta la forma en la que los miembros de la Casa Dougal buscan constantemente «perfeccionarse» con reemplazos artificiales, mientras que otros aprecian la destreza empleada en todas y cada una de las piezas, y consideran que cada miembro de alto rango de la Casa es una obra de arte viviente.

Aquellos Boggans dedicados a la artesanía se ven atraídos por esta Casa por encima de las demás, al aprender que pueden intercambiar y compartir su maestría con otras manos hábiles. Por supuesto, siempre tienen talleres impecables y los que trabajan estrechamente con ellos también podrían encontrar los suyos bien cuidados.

Favor: Perderse en su trabajo es algo que les resulta natural a los Boggans, y están bien capacitados para aprovechar el Favor de la Casa Dougal. Los Boggans Rebeldes conocen más intimamente el tranquilo frenesí que es concentrarse absolutamente en un proyecto y lo calmante o excitante que puede ser tal experiencia, mientras que los Gruñones son maestros de saber exactamente cuándo esforzarse de forma adicional para realmente hacer que este favor valga la pena.

Defecto: ¿Por qué no mostrar tu trabajo allí adonde vayas? Incluso los Boggans plebeyos sin títulos propios aprecian la destreza empleada en los intrincados reemplazos de los nobles, pero siguen siendo conscientes de lo alienante que puede ser reemplazar demasiado de ti. Crea un extraño dilema para los Boggans, ya que hasta ellos encuentran difícil relacionarse con los que han reemplazado demasiado de sí mismos. Aun así, hacen todo lo que pueden por acomodar a sus amigos más alienados.

Exilio: ¿Ser expulsados sólo por interesarse por la tecnología? Parece que ahora se ha dado la vuelta a la tortilla, ya que quienes regresan al Mundo de Otoño desde Arcadia necesitan aprender a encajar entre proezas tecnológicas mayores que las que pudieran haber imaginado jamás. La Casa Dougal estará ahí para enseñarles el camino, igual que siempre ha estado.

casa eiluned

A pesar de su, a veces, inescrutable afiliación de Corte, la Casa Eiluned es hogar de muchos eruditos Boggan. Exploran toda

clase de secretos y alientan a otros Hechiceros a hacer lo mismo; los Boggans naturalmente curiosos pasan sus vidas descubriendo secretos, ya lo pretendan o no, y encajan bien entre los Eiluned dotados mágicamente. Las colecciones de los Gruñones suelen contener secretos útiles conocidos sólo por los pocos que deciden pasar el tiempo investigando sus bibliotecas.

Todos los Boggans tienen habilidad para aprender cosas sobre otra gente y les gusta usar esa información para mejorar situaciones injustas; en cambio, los Boggans de la Casa Eiluned han aprendido a no mostrar sus cartas y ser un poco más exigentes con quienes comparten los secretos que aprenden. Los Boggans Oscuros de la Casa Eiluned son auténticos maestros a la hora de usar información como moneda de cambio y la aceptada afiliación Luminosa de la Casa les facilita esconderse a plena vista.

Favor: Los Boggans descubren que el Favor de la Casa Eiluned es una extensión de sus capacidades naturales, o verse simplemente expuestos a tanta magia y tantos secretos del Ensueño. Su hábito de colecciónar una biblioteca de tomos mágicos hace sencillo por qué podría costarles menos identificar efectos mágicos de otra forma.

Defecto: Los Boggans, curiosos por naturaleza, caen más rápidamente en el Defecto de su Casa. Adoran aprender cada detalle sobre la gente con la que interactúan, y siempre tienen una excusa de por qué están involucrados.

Exilio: Los secretos son secretos y, por ahora, nadie conoce realmente la verdad. Habla de todos los rumores que quieras, pero realmente no hay forma de decir qué podría haber pasado o no.

casa fiona

La apasionada Casa Fiona tiene su buena parte de epicúreos miembros Boggan, quienes disfrutan totalmente satisfaciendo sus pasiones y compartiéndolas con otros. Los Boggans Fiona tienen la mejor comida y bebida, los más acogedores hogares donde todo es lujoso y decadente y, por supuesto, las más complicadas y tórridas vidas amorosas. No viven tanto en el regazo del lujo como se convierten en él ellos mismos al lanzarse a todo lo que disfrutan con gusto y abandono. Los hogares de los Boggans Fiona rara vez están vacíos (si es que alguna vez lo están) al albergar siempre fiestas y tener al menos dos o tres invitados de larga estancia.

Con su inclinación por los romances malhadados, los Boggans se asemejan en concreto a Fiona y acogen a mortales y Pródigos en sus hogares, Encantándoles bastante a menudo para ofrecerles lo mejor de todo. Como el resto de su Casa, no hacen nada a medias. Si no tienen el corazón puesto en algo, da por hecho que no harán nada, pero captura su interés durante un instante y el León seguirá a quien sea hasta el fin de la Tierra y más allá.

Favor: ¿De qué hay que asustarse cuando todo es tan adorables... o cuando estás demasiado borracho como para percatarte

de cualquier peligro? Los Boggans de esta Casa tienden a volverse más extrovertidos con el tiempo, envalentonados por los lazos de su Casa y su capacidad de reírse ante casi cualquier peligro. Quienes están acostumbrados a Boggans más cautos y moderados quedan bastante pasmados al conocer a estos revoltosos rebeldes, un hecho que tales miembros alegremente usan en su ventaja.

Defecto: Los Boggans, especialmente los Rebeldes, que ya son perfeccionistas de corazón, caen fácilmente en el Defecto de la Casa y el hábito de llegar a la obsesión. Aunque sus preferencias no siempre tienden a los hábitos más peligrosos, la bravuconería y devoción de los Leones significa que no pueden rechazar un desafío de casi ningún tipo. Vencer sin fallo alguno independientemente de toda circunstancia es una exigencia difícil para tan modesto Linaje.

Exilio: Mostrar solidaridad es, por supuesto, como la Casa Fiona se encuentra donde está ahora. ¿Qué otra razón podría haber? Apoyan a quienes aman absolutamente, en la salud y en la enfermedad, hasta que la muerte les separe. Menos que eso simplemente no basta.

casa gwydion

Gwydion, una Casa de aquéllos que se consideran obligados a liderar, es una buena elección para quienes quieren ayudar a la gente al guiar la mano de quienes están al cargo. Los Boggans en la Casa Gwydion son excelentes senescalos y consejeros, especialmente en aquellos territorios en los que los nobles son más receptivos a dar voz a la gente y permitir su participación en los asuntos cortesanos. Los Boggans que dieron la bienvenida a los Sidhe tras el Resurgimiento y se ofrecieron a ayudarles a aclimatarse a la realidad de los cambios que ocurrieron en su ausencia se encuentran entre aquéllos en los que más confían tanto nobles como plebeyos.

Al actuar como intermediarios cuando es necesario, están entre los más capaces de promulgar cambios desde las bases y siempre parecen saber la forma más efectiva de implementar nuevas políticas o solicitudes de cambio.

Favor: El Favor de la Casa Gwydion se vuelve excepcionalmente útil para los Boggans, quienes ya pueden diseccionar las escenas sociales con sorprendente precisión. Consejeros y plebeyos por igual usan su favor de diversas pequeñas formas; a veces dejan «sin detectar» algunas mentiras y esperan el momento preciso para hacer una jugada. Después de todo, siguen siendo una Casa política.

Defecto: ¿Qué uso tiene enfurecerse? Todo el mundo sabe que es mucho mejor vengarse. Hasta los Boggans tienen temperamento y aunque lograr enfadar a uno no es tarea fácil, ten por seguro que obtendrá su venganza con el mismo perjuicio que el resto de su Casa. Conocer la forma de proporcionar confort a alguien también significa que son muy conscientes de cómo extender incomodidad, aunque los Boggans suelen hacer todo lo posible por esconder el lado oscuro de su amable y afectuosa naturaleza.



Exilio: La Casa Gwydion tiene su orgullo y no aprecia que la desafíen; dicho esto, también tiene sus obligaciones y siempre las alcanzará. Con métodos viejos o nuevos, hacen cuanto pueden por servir y proteger a su gente. Si eso significa que ha llegado el tiempo de cambiar, harán todo lo que puedan.

casa leanhaun

Como ardientes partidarios de muchas comunidades creativas, hay quizás un sorprendente número de Boggans en la Casa Leanhaun, a pesar de su afiliación Oscura. Los que entienden el funcionamiento interno y las metas de la Casa suelen tratar de subvertir sus más insidiosos planes, y dan voz a los mensajes que el resto de la Casa podría preferir que permanecieran en silencio. Los Boggans Oscuros se sienten totalmente en casa entre las Musas, al escoger con cuidado a quién inspirar y a quién enterrar discretamente, aunque también suelen estar felices inclinando la balanza en el otro sentido a cambio de una compensación adecuada.

Aunque los Boggans Luminosos son la «cara» respetable de la Casa ante el resto de la sociedad feérica, sus hermanos Oscuros están entre la gente con mayor influencia de la Casa, que guían y valoran con cuidado la percepción y reacciones de la sociedad, determinan la cumbre de las carreras de sus Soñadores y se desentienden discretamente antes de convertirse en daños colaterales en el inevitable desplome. Aunque es más probable que ayuden a suavizar el golpe de una caída en desgracia, siempre se aseguran de poder librarse de la situación o al menos disponer las cosas de una forma que asegure un fin más digno para sus carreras bajo los focos.

Favor: ¡Todo es parte de ser un buen amigo! Por supuesto que saben qué quieras, cómo y cuándo lo quieras; saben las palabras correctas para animarte cuando lo necesitas y para hacerte volver a tener los pies en la tierra cuando te vienes muy arriba. También conocen las palabras que aplastarán tu espíritu, pero no pasa nada. No las oirás, no directamente.

Defecto: Un Boggan sin sus Soñadores y huéspedes no es nada, y por ello sienten severamente el Defecto de la Casa Leanhaun al tiempo que se encuentran algo aislados por él. El aislamiento de sus Soñadores y del Glamour es complicado, especialmente porque tienen el hábito de acoger a todos los que han inspirado, lo que hace que la inevitable pérdida sea mucho más dura.

Exilio: Aunque no suelen admitirlo en alto, no fueron exiliados; simplemente vieron lo que se avecinaba y lo evitaron. Si eso significa que ahora deberían liderar, al partir con ventaja, que así sea.

casa liam

A pesar de su accidentada historia y sus dominios relativamente pequeños, un pequeño pero devoto grupo de Boggans se adhiere incondicionalmente a la Casa Liam. De forma similar a su fundador, creen que el Glamour puede provenir de

cualquier fuente. Una fuente de alivio y confort hace maravillas por el alma, e incluso si tales fuentes no hacen mucho por producir Glamour directamente, un alma exhausta no será capaz de producirlo por sí sola. Los Boggans de la Casa Liam aprecian el mundo que los mortales han construido y buscan albergar sus perspectivas y creencias únicas. Rara vez participan de forma firme en inspirar a mortales al preferir observar qué crean por sí solos. Se satisfacen en proporcionar comodidad a las almas cansadas que la necesitan y protegen a los mortales de los aspectos más predát�orios de la sociedad feérica.

Los Boggans de la Casa Liam tienen los hogares más cómodamente humildes, incluso más de lo habitual, los cuales ofrecen a cualquiera que lo necesite. Sus compañeros mortales son algunos de sus más cercanos amigos, y buscan hacer todo lo que pueden por mejorar las vidas de los individuos creativos a los que encuentran.

Favor: La Casa Liam existe para mantener a raya las desoladoras fuerzas del Mundo de Otoño, para asegurarse de que todo el mundo está cómodo, atendido y está disfrutando. Se toman en serio su habilidad para reducir el estrés de los demás y los ayudan a aguantar un poco más.

Defecto: Nada carece de precio y la Casa Liam lo paga por adelantado. Es un precio pequeño, todo sea dicho, pero significativo.

Exilio: Esta Casa, eternamente fascinada con los mortales, ha estado cómoda desde el principio en el mundo mortal. Siempre están dispuestos a ayudar a quienes están menos cómodos, para disgusto de quienes los expulsaron.

casa scathach

Muy pocos Boggans escogen unirse a los Caminantes Grises. Las vidas de los miembros de la Casa Scathach son solitarias, militares y nómadas, lo que choca con casi todo lo que disfrutan los Boggans. Aunque no tienen interés concreto en unirse a la Casa, los Boggans aún aprecian los deberes que han escogido para sí, y los miembros de la Casa nominalmente Luminosa tienen una cama esperando en el hogar de cualquier Boggan, donde pueden encontrar una comida caliente y una buena noche de sueño antes de continuar con su interminable viaje. Sus tranquilas naturalezas les convierten en rarezas en la cultura changeling y, por ello, los Boggans adoran sondearlos en busca de historias de todo tipo.

Se sabe poco de esta Casa, ya que prefiere no poseer tierras o participar en política, así que es probable que cualquier miembro de la Casa Scathach que se encuentre en compañía de un Boggan tenga que enfrentarse a toda la fuerza de su curiosidad, además de su hospitalidad.

Favor: El sigilo es un beneficio, por supuesto, aunque difícilmente útil si sólo sirve para pelear.

Defecto: Aunque los Boggans no están de acuerdo con que «si estuvo ahí, es que lo hizo» sea la mejor forma de determinar a un culpable, conocen los rumores. Puede que no

sean la mejor compañía, pero ésa no es razón para prohibirles directamente la entrada.

Exilio: Apenas resulta sorprendente que la Casa injuriada por la mayoría de la sociedad Kithain tenga poco interés en Arcadia en primer lugar.

casa varich

Si alguna vez ha existido una Casa llena de entrometidos, sin duda toda la sociedad Kithain esperaría que los Boggans estuvieran en el centro de la misma; aun así, a nadie le sorprende que la mayoría de Boggan rehúyan deliberadamente a la Casa Varich. Incluso los Boggans que prefieren la Corte Sombría no suelen estar tan hastiados como para unirse a sus filas; son, casi por definición, gente cálida y acogedora, mientras que los Tejedores son fríos y distantes, y confían apenas en nadie salvo ellos mismos. Donde los Boggans analizan e interpretan para entender y acomodar, los Tejedores lo hacen para subyugar y «ganar» cualquier interacción, lo que hace de hasta una conversación trivial una batalla y que las almas más confiadas se agoten al lidiar con ellos. Los Boggans, que generalmente ayudan en todo sin motivos ocultos, tienen una forma de obstaculizar a los Tejedores; ¿qué satisfacción hay en un juego cuando tu oponente quiere que ganes? La mayoría de las veces, sus amargados corazones no están seguros de qué hacer con la generosidad y la calidez de un Boggan, y así, tienden a evitar al Linaje por completo.

En las raras ocasiones en que un Boggan Oscuro siente que la Casa Varich es la adecuada para él, suele ser su miembro más desapegado y calculador, capaz de predecir los motivos y métodos de los demás con alarmante precisión y de manipular incluso a los políticos más astutos y hábiles. Los Boggans atraídos por los Tejedores han sufrido alguna clase de tremenda pérdida o violación a su confianza de magnitud suficiente para alterar de forma fundamental su visión del mundo y su papel en él.

Favor: Aunque saber todo con antelación puede ser útil, los Boggans lo encuentran muy aburrido. Tener todas las respuestas acaba con el propósito de la curiosidad.

Defecto: Los Boggans lamentan la pérdida del amor quizás más que sus propios miembros. ¿De qué otro lugar fluye esta compasión?

Exilio: Si hay que creer a la Casa Varich, ellos orquestaron todo para que obrase en su favor. Por supuesto, la Casa probablemente dirá eso sobre absolutamente todo.

gallain

Conforme el mundo menguaba y el contacto con los antaño misteriosos Gallain se volvía más frecuente, los Boggans medraron en su rol como mediadores y consejeros. A los nobles que lidian con culturas poco familiares les gusta llevar un Boggan consigo para ayudarles a analizar costumbres y expresar intenciones de forma apropiada entre dos culturas potencialmente opuestas.



Su asombrosa perspicacia les permite escoger muchas cosas que otros pasarían por alto o malinterpretarían, lo que hace de ellos valiosos enviados diplomáticos.

Por supuesto, no todas las cosas que son ajenas a los Kithain son amistosas. Encontrarse a criaturas a las que no tienen capacidad de ayudar siempre es duro para ellos, pero tales casos ocurren, especialmente fuera de los Linajes con los que están familiarizados. Aun así, cualquier criatura que muestre algo que no sea directa hostilidad es una que puede beneficiarse de la presencia de un Boggan y hasta que sea expulsado, hará todo lo que pueda por reconfortar y comprender cualquier rareza con la que se encuentre.

quimeras

Como la mayoría de changelings, los Boggans se alegran de amparar y ayudar a quimeras amistosas. Muchos tienen alguna clase de mascota quimérica y suelen consentir y satisfacer los caprichos de su compañero. Los Boggans no tienen preferencia entre conscientes y no conscientes, animadas e inanimadas. Todas ellas son bienvenidas en los hogares y colecciones Boggan, que van desde las que parecen más mundanas a más fantásticas y que abarcan cualquier cosa que haya terminado en su posesión con el paso del tiempo.

Por lo que respecta a las quimeras de Pesadilla, los Boggans esperan redimirlas siempre que sea posible. Ofrecen sus hogares a las quimeras salvajes con las que se encuentran y ayudan discretamente a críptidos cuando pueden, las Nervosas son problemáticas, dependen de su origen, pero la mayoría de Boggans preferirían evitar a criaturas tan agresivas como las Nocnitsas y las leyendas urbanas.

inanimae

Los Inanimae, raros y solitarios, se asientan en torno a sus Anclas y vigilan el Ensueño Próximo. Se cuentan una y otra vez relatos de los tiempos anteriores a la División y la Ruptura, cuando tales espíritus eran abundantes; y nuevos relatos hablan de la creciente interacción entre Inanimae y changelings. Los Boggans de ambas Cortes protegerán Anclas si los Inanimae en su interior aprecian su ayuda, independientemente de la Corte a la que pertenezca el Inanimae. Al recabar y diseminan información como lo hacen, la mayoría de Boggans tienen una vaga idea de los distintos Phyla de los Inanimae y su apariencia sedentaria y paciente encaja bien con estos reflexivos y peculiares Gallain.

Glomios: Firmes y sabios, estos compañeros coleccionistas de conocimiento tienen mucho que compartir. ¡Lástima que sólo sepan tanto de un único tema a expensas de cualquier otro!

Kuberas: Se tienen en muy alta estima, pero oyen incluso más que nosotros. Si encuentras a uno dispuesto a hablar, te dará los más jugosos chismorros, pero probablemente querrá algo a cambio.

Ondinas: Un poco Selkies, un poco Sluagh y una pizca de Boggan. Echan de menos el agua, estudian a los mortales y adoran hablar de lo que sea salvo ellos mismos.

Parosimias: Volubles como el viento y bromistas de corazón. Están demasiado inmersos en sus propias pequeñas riñas para mirar mucho más allá.

Solimondios: Gente apasionada y honorable, pero pueden quemarte con la misma probabilidad que el calor del que provienen.

Manikís: Aunque numerosos, son casi completamente inescrutables. Ten cuidado de lo que dices y haces allí donde podría verte uno; oyen mucho más de lo que comparten.

nunnehi

Incluso los changelings que viven cerca de áreas donde los Nunnehi son numerosos suelen saber poco y entender aún menos de estos Gallain. Son gente orgullosa y protectora, pero durante mucho tiempo, sus números en declive y sus territorios cada vez más mermados significaban que sus interacciones con los changelings estaban severamente limitadas y muy influidas por la historia de sus parientes mortales. Con el reciente aumento de sus filas y el auge del activismo en favor de los derechos de los nativos americanos, se han restaurado algunos contactos, pero suelen seguir siendo tensos en el mejor de los casos, tras una historia tan larga de ser hechos a un lado y ofendidos por recién llegados a sus tierras. Los Boggans que están en posiciones de poder han tratado de rebajar las tensiones y negociar una relación más pacífica entre Nunnehi y Feudos cercanos, pero cambiar la mentalidad de los arrogantes Sidhe es algo que ni siquiera ellos pueden lograr de la noche a la mañana.

hsien

Los Hsien son misteriosos y crípticos parientes de los changelings, aunque los Boggans nunca terminan de entender por qué afirman ser algo totalmente aparte de la cultura feérica. Las diferencias culturales entre changelings y Hsien son tan enormes que incluso a los Boggans les cuesta entenderles, aunque no es una tarea imposible, y un desafío del que más de un Boggan aventurero y diplomático disfruta. Entre los Gallain, los Hsien son con los que los Boggan tienen más en común. En su búsqueda de propósito, se esfuerzan por ayudar a todos los que lo necesitan y a cualquiera que pudiera beneficiarse de su ayuda, de forma no muy distinta a los propios Boggans. Aun así, la mayoría de Kithain sólo sabe de los Hsien por relatos y rumores, y el establecimiento de relaciones formales es un proceso lento.

menehune

Aunque sus orígenes guardan ciertas similitudes con los de los Hsien, el estilo de vida y los ciclos de los Menehune de Hawái son próximos a los Kithain, una conexión que los Boggans están felices de capitalizar. Dada la prevalencia de las



sobre los boggarts

Los Boggans aborrecen a sus primos Thallain y pueden identificar a los Boggarts de un vistazo. Si los Boggans son la calidez de un fuego acogedor, los Boggarts son la conmoción de ser lanzado a aguas árticas. Dado que ambos Linajes son difíciles de distinguir para los foráneos, los Boggarts hacen mucho daño a la reputación de los Boggans, lo que causa a sus parientes Kithain frustración y pesar sin fin. Este aborrecimiento también proviene del dominio de la manipulación por parte de los Boggarts, lo que ha arrastrado a muchos Boggans a las estratagemas de un Boggart, temiendo las consecuencias si no aceptan lo que la gente exige de ellos.

En contraste con la modesta dignidad de los Boggans, nada es ir demasiado lejos ni es demasiado vergonzoso para un Boggart, y a menudo amenazan a seres queridos o Soñadores para salirse con la suya. Sus descuidados métodos y sus desagradables formas chocan con todo lo que un Boggan es, y generan niveles de odio y veneno sin precedentes en gente normalmente tan agradable.



industrias del turismo y la hospitalidad en las islas, hay una sorprendente cantidad de Boggans en Hawái, lo que en un primer momento les enfrentó a los Menehune, pero desde entonces ha llevado a lazos más estrechos ya que cooperan para proveer un futuro mutuamente satisfactorio. Los Boggans familiarizados con los Menehune les consideran compañeros adorables, felices con las vidas puras y significativas que tienen. A su vez, los Menehune disfrutan de esos changelings ansiosos por creer en la existencia de estos Linajes hawaianos y ayudarles a reunir Glamour de cualquier forma que lo necesiten.

gente de otoño

Hay pocas amenazas más comunes entre los mortales que la Gente de Otoño, y al ser los creadores y cuidadores generosos que son, casi todos los Boggans se han encontrado a una Persona de Otoño en un momento u otro. Un huésped en el hostal de un Boggan que miraba con desprecio los muebles primorosamente hechos a mano que decoraban su porche delantero; un importante director ejecutivo que refunfuñó a sus niños que no quería que crecieran para ser como su niñera; el miembro más nuevo de un club de lectura que desdeña cualquier obra que no considere los bastante «seria». Toda esta gente y mucha más puede causar especial daño a las hadas, y dado que reconocer a la Gente de Otoño no siempre es fácil de primeras, los Boggans están entre los más susceptibles de sus juicios aterradora y banalmente.

La habilidad de un Boggan para encontrar magia real en lo sencillo y mundano va contra todo lo que una Persona de Otoño cree. De alguna forma, la noción de que las labores domésticas podrían ser disfrutables o beneficiosas para cualquiera es más una afrenta para los sentidos de la Persona de Otoño que creer flagrantemente en cosas fantásticas como dragones y hadas. Aunque muchos lo intentan, la mayoría de Boggans entienden rápidamente que no hay forma de salvar a la Gente de Otoño, están demasiado perdidos para aprender nada de magia nunca más. Aun así, los Boggans harán todo lo

que puedan para aleantar la creatividad de cualquiera maldito con la presencia de una Persona de Otoño en su vida.

thallain

Aunque durante algún tiempo cayeron en el olvido, los changelings están siendo cada vez más conscientes de los Linajes de Pesadilla que han ido llegando poco a poco, antes de que las compuertas se abrieran tras la Evanescencia. Hasta los cálidos y acogedores Boggans no sienten más que desdén y disgusto ante estos retorcidos reflejos del Ensueño, y buscan evitarlos a toda costa. Nada es tan aberrante como el deseo de los Thallain por destruir todo lo construido por los Tuatha y devolver el mundo de vuelta al caos del Sueño Fomoriano. La comodidad del hogar y la paz mental que provienen de tener un refugio seguro es primordial para los Boggans, y no pueden imaginar un mundo en el que hayan sido destruidos por estas criaturas de Pesadilla.

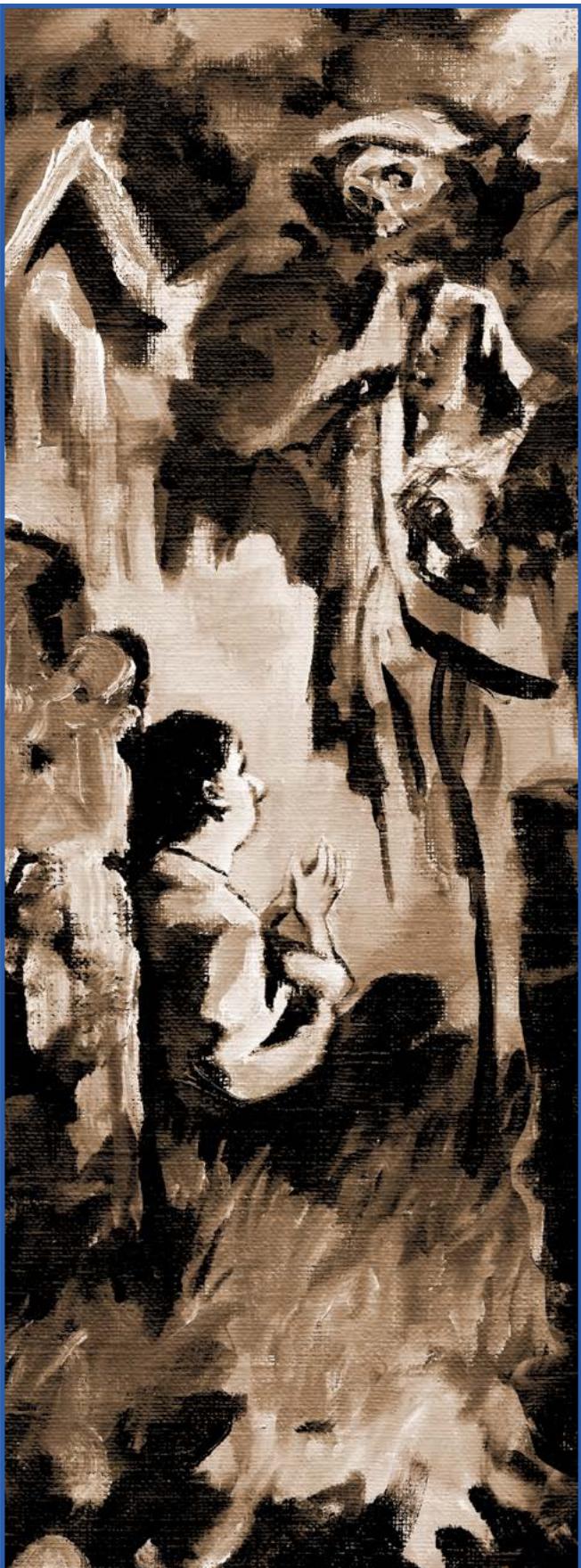
adhene

No muchos Boggans tienen experiencia con los Tenebrosos o los Moradores, las criaturas que decidieron hundirse más en el Ensueño cuando la División lo separó del Mundo de Otoño. Nada de los Moradores resulta familiar, desde su falta de adhesión a las Cortes a sus siempre cambiantes y volátiles personalidades. A los Boggans les resulta más fácil identificarlos, ya que cualquier Morador tiene múltiples estados que afectan no sólo a su personalidad, sino también a su apariencia. Aunque algunos parecen ser benignos y hasta amistosos, otros son destructivos y agresivos; por eso es mejor tener cuidado, ya que los Adhene tienen la capacidad de exhibir ambos extremos en un período de tiempo increíblemente breve.

dauntain

Los Dauntain están entre las figuras más trágicas que los Boggans se encuentran. Sus corazones se solidarizan con estas





criaturas tan retorcidas y aparentemente abandonadas por el Ensueño, pero incluso los consumados cuidadores saben que no han de interactuar con estos individuos rotos. En raras ocasiones, uno retendrá lo suficiente de sí mismo para buscar la forma de, algún día, volver a estar completo de nuevo, pero como sujetos que generan tan ubicuo pavor en la sociedad Kithain, hasta el más coherente de ellos tiene difícil encontrar ayuda. Los Perdidos, los Malditos y los Apóstatas están entre aquéllos con los que es más fácil lidiar, pero cuanto menos obvia sea su Marca, más insidiosas serán sus acciones. Ni siquiera los Boggans pueden defender el uso de Ruina de los Dauntain, y no pueden entender por qué ninguna criatura del Ensueño querría tanto destruir el Glamour que mantiene sus vidas. Existen algunas historias de los amables Boggans que rescataron a un perdido y confundido Dauntain de su terrible destino, pero en realidad tales relatos suelen acabar en tragedia.

pródigos

Aunque los Boggans tienden a ser más activos dentro de su corte local y comunidad Kithain, sus puertas abiertas y corazones generosos significan que pueden verse tratando también con seres más exóticos, a veces por accidente. Los Boggans buscan acomodar y animar el espíritu de todos los que conocen lo mejor que pueden, independientemente de su origen o naturaleza. Por supuesto, aún buscan protegerse a sí mismos y por ello abordan esas interacciones con sus parientes Pródigos con cierta precaución.

vampiros

Con sus insidiosos planes, desalmado egoísmo y perpetuas luchas internas, los vampiros están entre los Pródigos que los Boggans más buscan evitar. Incluso las hadas más Luminosas pueden reconocer su comportamiento abusivo y servir a un vampiro, o decidir acoger a uno, sólo significa una lenta y dolorosa muerte de una u otra forma. Si no drenan literalmente a su anfitrión hasta matarlo, se cree que su simple presencia es una de las cosas más banales, y que absorben el calor y la alegría de una sala con su presencia amenazante y engañosamente tranquila. Sus corazones son tan fríos como su piel, y siempre buscan subyugar y manipular a todo el mundo para promover sus propios ardides.

Los Boggans Oscuros recelan de interactuar con los vampiros justo por esa razón; no tienen ningún deseo de ser una presa fácil en las estratagemas de otro y, si involucran a un vampiro en sus planes, se aseguran de no dejar rastro que conduzca a ellos.

Quizás lo más frustrante para los Boggans sea que estarían perfectamente dispuestos a ayudar, si los vampiros lo pidieran amablemente.

hombres lobo

Si hay que creer a los Pooka y los hombres lobo son parientes cercanos de los changelings, habría que tratarlos de la



misma forma que a los demás Linajes. Los Boggans están más que dispuestos a tratar con manadas de hombres lobo amistosas, suelen ayudar a negociar tratados de paz en disputas por territorio o a suavizar viejas tensiones antes de que estallen. Los cambiaformas les parecen una combinación peculiar pero efectiva de Pooka y Troll: como los Pooka, usan su afinidad animal y cambian de forma para adaptarse a cualquier problema al que se enfrenten, y aun así luchan por causas nobles y protegen a los que les rodean, de forma muy similar a Trolls.

Por supuesto, empujar demasiado a un hombre lobo significa que entrará en una rabia incontrolable; y su temperamento es peor que el de cualquier otro. Aunque no aprecian los riesgos que implican tratar con tan intensa agresividad, los Boggans están dispuestos a hacer a un lado esta preocupación para establecer tratos cortos con estos volátiles Pródigos.

magí

Los Boggans encuentran a los magos impredecibles y (algo peculiar para ellos) muy difíciles de entender. Aunque changelings y mortales varían ampliamente en personalidad y temperamento, los magos abarcan todo el espectro desde fuentes de puro Glamour a campos de Banalidad andante. Son aún más volubles que los Selkies amantes del mar y más inalcanzables que el Sidhe más distante. Los Boggans, fieles a su naturaleza, ofrecerán su ayuda a los magos necesitados que se encuentren, pero son muy conscientes de las advertencias de que los magos tienen el potencial de drenar todo el Glamour de changelings y Feudos.

Los Boggans tienen corazones generosos, pero en última instancia son gente práctica y los magos pueden existir sin recurrir al Glamour. Los Boggans Oscuros sobre todo cerrarán filas cuando sientan que un mago ha abusado de su hospitalidad, pero incluso los de la Corte Luminosa defenderán a los suyos antes de ayudar a un forastero si el mago supone una grave amenaza al suministro de Glamour. Cuando lidian con magos directamente, los Boggans se contentan con lo que mejor hacen: llevar a cabo sus asuntos discretamente y esperar a recibir información útil.

wraiths

Los wraiths y los Boggans tienen una historia inusual. Sin la habilidad natural de los Sluagh para percibir fantasmas, los Boggans no tendrían medio con el que buscar wraiths a los que ayudar, y al mismo tiempo, su hábito de crear y limpiar les da muchas opciones de interactuar con los Grilletes de un wraith, su naturaleza hogareña significa que a menudo conocen las Moradas locales y sus tendencias sociales pueden ponerles en contacto con Pasiones. Dado que los Boggans tienden a ser gente risueña, los wraith pueden quedarse cerca de ellos, pasando desapercibidos, y alimentarse de las emociones positivas que fomentan en quienes tienen cerca.

Aunque no pueden percibir directamente a los fantasmas, la naturaleza intuitiva de los Boggans les facilita sentir las zonas

donde moran Espectros, ya que sus oscuras naturalezas impactan de forma negativa en todo lo que les rodea y hacen que resulte incómodo para un Linaje normalmente acogedor. Cuando Boggans y wraiths interactúan, hay una buena oportunidad de que formen relaciones estrechas en las que el Boggan protege uno o más de los Grilletes o Pasiones del wraith mientras la falta de Banalidad inherente de éste proporciona aislamiento al Boggan.

cosas más extrañas

Los Boggans no suelen tratar con los Pródigos más comunes, y aún más rara vez lo hacen con los que han pasado a ser mitos. Sin embargo, siendo tan curiosos como son, puede que topen con tales cosas extrañas de vez en cuando. Los relatos de momias y demonios llegan a los Boggans principalmente a través de las historias de los Eshu o de viejos tomos guardados por los Sidhe en sus bibliotecas. Los Boggans Oscuros pueden conocer a algún miembro de la Casa Balor, quien puede contar detallados relatos, pero los Boggans Luminosos prefieren evitar a tan tenebrosos conocidos y se toman sus historias con ciertas reservas.

Las momias son fuente de muchos rumores e historias, especialmente cuando se oyen de boca de los Sidhe Arcadianos quienes una vez, hace mucho tiempo, quizás tuvieron experiencia directa con estos Pródigos. Las leyendas Eshu cuentan que las momias fueron una vez mortales, desde entonces se han unido con el Ensueño y sirven a los Arcadianos en un esfuerzo por controlar sus poderes químicos. Su rol de preservar el equilibrio y su habilidad para sanar a otros significan que cualquier momia que se encuentre con un Boggan probablemente haga un amigo rápido.

Los demonios, por otro lado, son una fuerza que los Boggans serían felices de no encontrar jamás. Su mayoritaria tendencia Luminosa y sus corazones amables hacen que estas violentas criaturas sean especialmente atroces, sobre todo porque los demonios se aprovechan exactamente de esas cualidades siempre que pueden. Aunque los Boggans suelen buscar ayudar a todo aquél con el que se cruzan, los demonios son una excepción absoluta; retuercen palabras e intenciones, buscan subyugar a todo aquél con el que se encuentran y no se puede confiar en ellos.

En lo que respecta a los cazadores, los Boggans los ven como una espada de doble filo. Aunque destruyen riesgos reales en el mundo, también pueden suponer una amenaza a Soñadores y quimeras. Por ello, siempre abordan a los cazadores con precaución, y los alejan con cuidado de las comunidades changeling inofensivas.

Los mortales más peligrosos para todos los changelings son la Gente de Otoño, quienes portan la Banalidad con ellos y la extienden allá donde van. Los Boggans no sienten aprecio por esta gente, pero sí compasión. La mayoría saben que es mejor no interactuar con tales heraldos de la Banalidad, pero más de uno ha quedado Deshecho por tratar erróneamente de ayudar.





capítulo cuatro: rostros a la luz del fuego

«Si disponemos unos cimientos lo bastante fuertes, os los legaremos,
os daremos el mundo. Y vosotros nos deslumbraréis».

– Lin-Manuel Miranda, *Hamilton: Un musical estadounidense*

Aunque los Boggans rehúyen por lo general los focos al preferir trabajar entre bambalinas donde sienten que pueden ser más efectivos (por no mencionar emplear mejor sus Privilegios), aún surgen celebridades entre las filas de este modesto Linaje. De forma bastante predecible, los propios Boggans están divididos entre si esto es algo bueno o no.

Algunos argumentan que la fama es algo bueno porque significa que pueden inspirar a otros con el ejemplo, así como asegurar que los Boggans reciban la gratitud y el reconocimiento que a menudo no perciben. Otros Boggans no están de acuerdo y señalan que trabajan mejor cuando no son el centro de atención y que buscar activamente aclamación es anatema para su deber de ayudar a otros por su propio bien.

Sin embargo, dejando de lado los debates sobre el mundo en general, los Boggans no evitan dar crédito y reconocimiento dentro de su propia comunidad. Aún se considera educado que el receptor rechace tales alabanzas, por supuesto, pero el mismo Boggan celebrará los logros de sus compañeros. Sencillamente no se los anuncian a los demás, lo que significa que una invitación a tales eventos es un signo de gran confianza y respeto.

A continuación se presenta una selección de personajes Boggans pregenerados que los jugadores pueden usar como punto de partida para una sesión de juego, así como algunos Boggans famosos del pasado junto con algunos de los miembros más influyentes del Linaje actualmente.



guardiana del conocimiento

Cita: Ah, ¡el té está listo! ¿Sabías que Percy Shelley engañó a su mujer, Mary Shelley, autora de Frankenstein, con su hermanastra, Claire Clairmont? Lo sé, ¿verdad? ¡Qué sinvergüenza! Así que, ¡has oído algo interesante últimamente?

Trasfondo: Eras una cierta contradicción de niña. Te encantaba estar con tu familia extendida y tu comunidad, pero cuando más feliz eras, era en casa con tus libros. Creciste como hija única en una pequeña granja en las colinas, rodeada de bosques. Tus padres tenían trabajos normales y además sacaban adelante la granja. De noche escuchabas a tu madre hablar de arte y belleza o a tu padre discutir sobre matemáticas, máquinas e historia. Tenías dos lugares preferidos en la pequeña granja: sobre el tejado del granero o en la biblioteca de tus padres.

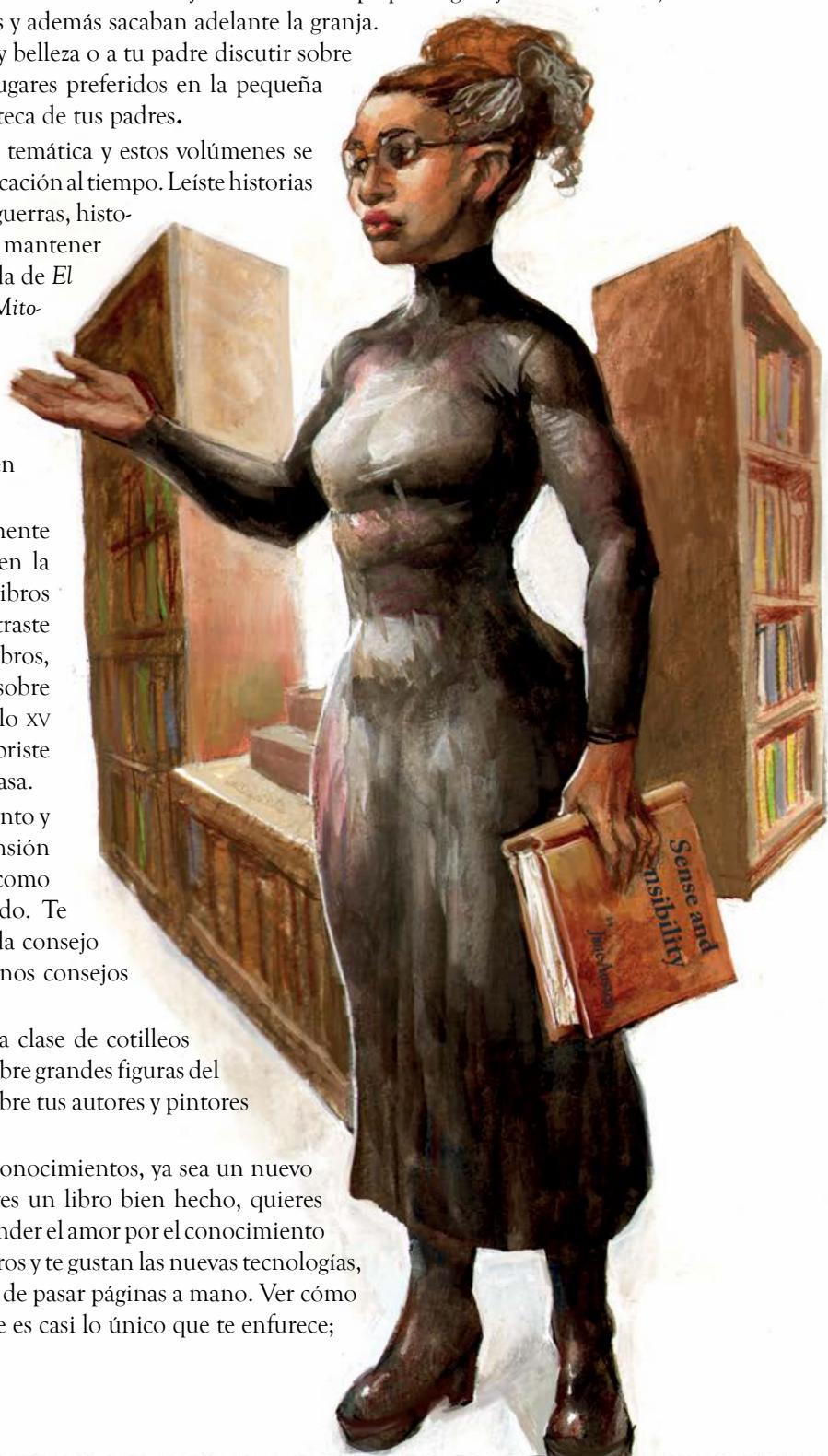
La biblioteca estaba llena de libros de toda temática y estos volúmenes se convirtieron en tus compañeros, inspiración y educación al tiempo. Leíste historias sobre el Rey Arturo, los dioses griegos, Beowulf, guerras, historia del arte y literatura clásica. Te esforzaste por mantener tus libros en buena forma, pero aun así la portada de *El Hobbit* acabó por desprenderse y las páginas de *Mitología de Bulfinch* estaban manchadas y dobladas. Tras tu Crisálida, despertaste a un mundo que veías reflejado en libros y arte y sabías que era el universo respondiéndote. No te sorprendió que hubiera otros como tú; todo estaba escrito en esos queridos libros.

Tu pasión siempre estuvo más profundamente conectada a los libros, así que, tras graduarte en la universidad, empezaste a trabajar restaurando libros en museos y tiendas de libros antiguos. Encontraste a tu gente, podías hablar durante horas sobre libros, sus autores y sus vidas. Te encanta chismorrear sobre lo último que has leído sobre un pintor del siglo xv y su querido modelo, ¡un escándalo! Cuando abriste tu propia librería, supiste que al fin estabas en casa.

Concepto: Amas sinceramente el conocimiento y el arte. Los libros y su restauración son una extensión de este amor. Adoras y abrazas tu naturaleza como Gruñona. Tu librería es el centro de tu mundo. Te encanta que la gente entre a tomar el té y te pida consejo sobre distintos temas. Eres famosa por dar algunos consejos de pareja, junto con un libro que han de leer.

Chismorreo: Tu hora del té te reporta toda clase de cotilleos locales, pero siempre buscas compartir chismes sobre grandes figuras del pasado. Tus chismorreos máspreciados tratan sobre tus autores y pintores favoritos, porque para ti son gente real y viva.

Pautas de interpretación: Siempre buscas conocimientos, ya sea un nuevo libro o un chismorreo histórico. Siempre que ves un libro bien hecho, quieres tocarlo y leerlo, incluso si no es tuyo. Quieres extender el amor por el conocimiento y las artes tanto como puedas. Te encantan los libros y te gustan las nuevas tecnologías, aunque aún crees que nada igualará la sensación de pasar páginas a mano. Ver cómo se trata mal un libro hermoso o una obra de arte es casi lo único que te enfurece; puede sacar de ti tu lado Oscuro más malicioso.



EDICIÓN VIGESIMO ANIVERSARIO
CHANGED INC.
El Ensueño

Nombré:
 Jugador:
 Crónica:

Corte: Luminosa
 Legados: Sabio / Pandora
 Casa:

Aspecto: Gruñón
 Linaje: Boggan
 Cuadrilla:

Físicos

Fuerza	●●○○○
Destreza	●●○○○
Resistencia	●●○○○

Sociales

Carisma	●●●○○
Manipulación	●●○○○
Apariencia	●●●○○

Mentales

Percepción	●●●○○
Inteligencia	Memoria Erudita
Astucia	●●●○○

Talentos

Alerta	●○○○○
Atletismo	○○○○○
Callejero	○○○○○
Empatía	●●○○○
Expresión	●●○○○
Intimidación	○○○○○
Liderazgo	●○○○○
Pelea	○○○○○
Sagacidad	●●○○○
Subterfugio	●○○○○
	○○○○○

Técnicas

Armas de Fuego	○○○○○
Artesanía	○○○○○
Conducir	○○○○○
Etiqueta	●●○○○
Interpretación	○○○○○
Latrocinio	○○○○○
Pelea con Armas	○○○○○
Sigilo	●○○○○
Supervivencia	○○○○○
Trato con Animales	●○○○○
Técnica Profesional (Restauración de Libros)	●●○○○

Conocimientos

Academismo	Lingüística	●●●●○
Ciencias		●○○○○
Enigmas		●●○○○
Gremayre	Vidas Pasadas	●●●●○
Informática		●○○○○
Investigación		●●○○○
Leyes		○○○○○
Medicina		○○○○○
Política		●○○○○
Tecnología		●○○○○
		○○○○○

VENTAJAS

Trasfondos

Dominio	●○○○○
Recuerdo	●●●○○
Recursos	●●○○○
Soñadores	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○

Artes

Adivinación	●○○○○
Cronos	●○○○○
Nombrar	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Reinos

Actor	●○○○○
Escena	○○○○○
Hada	●●○○○
Naturaleza	○○○○○
Objeto	●●●○○
Tiempo	○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Artesanía (no puede fracasar en las tiradas de Artesanía)	
Dinámica Social	
- Tira Percepción + Empatía / Subterfugio para aprender la relación entre los miembros de un grupo	
Llamada del Necesitado	
- Tira Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para no prestar ayuda	

Glamour

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

	Real	Químérica
Magullado	□	□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado	□	□

Destruir parte del pasado

Antítesis

Experiencia	□ □ □ □ □ □ □ □ □
	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

Umbral de Inspiración / Saqueo
 Crear Calma

Banalidad

Experiencia	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

casamentera inquisitiva

Cita: Siento mucho saber de tu ruptura. Oh, así que pasó hace algún tiempo. Tengo este amigo al que deberías conocer, organizo una cena la semana que viene. ¿Quieres venir?

Trasfondo: Siempre se te dio bien leer a la gente. Incluso de pequeña, sorprendiste a tus padres cuando te dijeron que tu querido hámster se había ido a una granja feliz en el campo y tú respondiste amablemente que no tenían que mentirte. Ya sabías que estaba muerto y tú les reconfortaste a ellos a cambio. Siempre te ha encantado ayudar a la gente con tus habilidades.

En el instituto, tu mejor amiga te pidió ayuda para enamorar a la chica de sus sueños. Tras husmear un poco y descubrir algunas de sus cosas favoritas, procediste a organizarles la mejor noche de sus vidas. Tomaste prestada la casa de un amigo mientras sus padres estaban fuera, ideaste un menú y preparaste un delicioso postre. Estableciste la atmósfera, compraste flores y ayudaste a tu amiga para que su pelo, su vestido y su maquillaje fuesen perfectos. La ayudaste dentro de tus capacidades como chef y «camarera» para esa cita mágica, viste como las dos se enamoraban ante tus ojos. En ese momento no sólo encontraste un propósito, sino también una Crisálida.

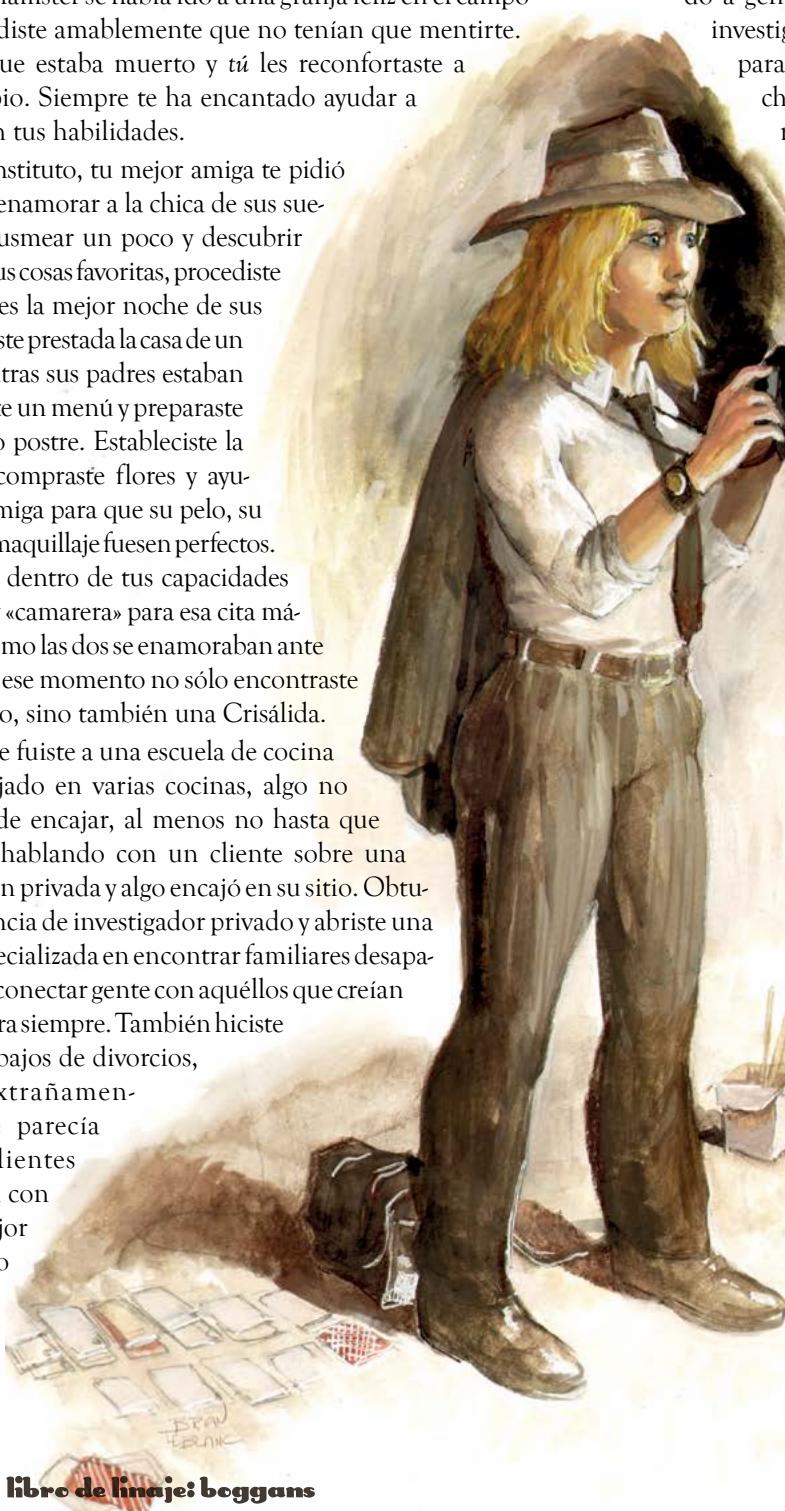
Aunque fuiste a una escuela de cocina y has trabajado en varias cocinas, algo no terminaba de encajar, al menos no hasta que terminaste hablando con un cliente sobre una investigación privada y algo encajó en su sitio. Obtuviste tu licencia de investigador privado y abriste una oficina, especializada en encontrar familiares desaparecidos o reconnectar gente con aquéllos que creían perdidos para siempre. También hiciste algunos trabajos de divorcios, aunque extrañamente siempre parecía que tus clientes terminaban con alguien mejor y más sano para ellos.

Aún te encanta cocinar y tus cenas imaginativamente temáticas son grandes eventos sociales para los Kithain locales... y, si estos eventos también suelen llevar a nuevos romances, bueno ¿qué tiene de malo?

Concepto: Siempre has sido buena cocinando y ayudando a gente y hoy en día usas tu posición como investigadora privada y casamentera oficiosa para resolver toda clase de problemas para changelings y mortales por igual. Tienes reputación de alguien con recursos a la hora de arreglar cosas y de ser la anfitriona favorita de los Kithain locales, aunque tus amigos y clientes mortales aprecian tu asombrosa habilidad para encontrar seres queridos desaparecidos o emparejarlos con compañeros totalmente asombrosos.

Chismorreo: Te encanta chismorrear sobre relaciones, ya directamente consejos o cotilleos sobre las aventuras románticas de otros. Eres una oyente realmente activa, tomando nota constantemente de lo que la gente dice en caso de que encuentres su pareja perfecta.

Pautas de interpretación: Siempre estás observando a la gente que te rodea y tu entorno. Eres una *foodie* en el mejor sentido, siempre buscas nuevos platos, nuevos restaurantes y sueles llevar comida interesante que compartir con los demás. Te encanta hacer de casamentera, pero también tienes un lado muy serio en lo que se refiere a lidiar con situaciones difíciles. Como anfitriona y casamentera eres amable y gregaria, pero mientras cocinas o investigas, sale tu lado serio. Tienes un suministro inacabable de calma pero implacable determinación.



EDICIÓN VIGESIMO ANIVERSARIO
CHANGELING
 El Encuentro

Nombré:
 Jugador:
 Crónica:

Corte: Luminosa
 Legados: Indulgente / Pícaro
 Casa:

Aspecto: Rebelde
 Linaje: Boggan
 Cuadrilla:

Físicos

Fuerza _____ ●●○○○
 Destreza _____ ●●○○○
 Resistencia _____ ●●○○○

Sociales

Carisma _____ ●●○○○
 Manipulación Emparejar Gente _____ ●●○○○
 Apariencia _____ ●●○○○

Mentales

Percepción Personales _____ ●●●●○
 Inteligencia _____ ●●○○○
 Astucia _____ ●●○○○

Talentos

Alerta _____ ●●○○○
 Atletismo _____ ●○○○○
 Callejero _____ ●●●○○
 Empatía _____ ●●○○○
 Expresión _____ ○○○○○
 Intimidación _____ ●○○○○
 Liderazgo _____ ○○○○○
 Pelea _____ ●○○○○
 Sagacidad _____ ●○○○○
 Subterfugio _____ ●●○○○
 OOOOO

Técnicas

Armas de Fuego _____ ●○○○○
 Artesanía _____ ○○○○○
 Conducir _____ ●○○○○
 Etiqueta _____ ○○○○○
 Interpretación _____ ○○○○○
 Latrocinio _____ ●●○○○
 Pelea con Armas _____ ○○○○○
 Sigilo _____ ●●○○○
 Supervivencia _____ ○○○○○
 Trato con Animales _____ ○○○○○
 Técnica Profesional (Cocina) _____ ●●○○○

Conocimientos

Academismo _____ ○○○○○
 Ciencias _____ ○○○○○
 Enigmas _____ ●○○○○
 Gremayre _____ ○○○○○
 Informática _____ ●○○○○
 Investigación _____ ●●○○○
 Leyes _____ ●○○○○
 Medicina _____ ○○○○○
 Política _____ ○○○○○
 Tecnología _____ ○○○○○
 OOOOO

Trasfondos

Aliados _____ ●○○○○
 Contactos _____ ●●○○○
 Quimera (Barry el Pug) _____ ●○○○○
 Recursos _____ ●●○○○
 OOOOO
 OOOOO

Artes

Verano _____ ●●○○○
 OOOOO
 OOOOO
 OOOOO
 OOOOO
 OOOOO
 OOOOO
 OOOOO

Reinos

Actor _____ ●●●●○
 Escena _____ ○○○○○
 Hada _____ ●●○○○
 Naturaleza _____ ○○○○○
 Objeto _____ ○○○○○
 Tiempo _____ ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Artesanía (no puede fracasar en las tiradas de Artesanía)
 Dinámica Social
 - Tira Percepción + Empatía / Subterfugio para aprender la relación entre los miembros de un grupo
 Llamada del Necesitado
 - Tira Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para no prestar ayuda

Glamour

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

	Real	Químérica
Magullado	□	□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado	□	□

Umbral de Inspiración / Saqueo

Crear Amor

Antítesis

Alejarse de la verdadera felicidad

Experiencia

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □

Banalidad

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □

reina del drama entre bastidores

Cita: ¿Sabes quién está intimidando para reclutar en la Corte? Rydderch ap Aili. Él. Él sigue diciéndome que mi sitio está con su gente, y no aceptará un no como respuesta... Al final le dije que tengo todos los amigos que necesito en Lanhau, y que estoy mejor conectada con ellos de todas formas. No me voy a comprometer con ningún grupo, menos aún con el suyo.

Trasfondo: Te diste cuenta muy joven de que a la gente le gusta contarte cosas. Te confiaban sus secretos, sus más salvajes sueños y sus más fantasiosas aspiraciones y te percataste de que había auténtico poder en ser quien podía hacer que ocurrieran. Aun así, tu vida siguió siendo magia mundana hasta tu primer año de instituto.

Aceptada como protegida del grupo más chic de la escuela, te viste arrojada a los focos por primera vez y te votaron realeza del baile de bienvenida, venciendo inesperadamente a uno de tus nuevos amigos entre los estudiantes de clase alta. Las extrañas sensaciones que habías estado atribuyendo a los nervios de los días previos a la fiesta y el baile llevaron a un estallido cuando fuiste coronada, tu Crisálida se rompió y entraste en la Danza de Sueños.

Hoy en día diriges un pequeño imperio entre bambalinas. Gobiernas tu dominio con puño de hierro, y lo usas para impulsar el ascenso meteórico de nuevos talentos o derribar a los que no se toman su trabajo en serio. Entiendes mejor que la mayoría la fina línea entre creativo excéntrico y haragán dotado. Y crees firmemente que el trabajo duro vence al talento si éste no trabaja duro. Tu reputación depende de la gente a la que representas y cualquiera que manche tu impecable registro encontrará difícil participar en la noche de micrófono abierto de una cafetería, más aún en giras por estadios.

Concepto: Siempre te sientes más efectiva siendo la mano derecha de otro. Como una de las pocas Boggan en la Corte Oscura, eres más cauta que la mayoría de tu Linaje; escuchas alegremente hablar a los demás sobre sí mismos, pero no compartes a menudo mucho sobre ti. Eres feliz dejando que otro sea el cabeza de cartel, siempre que tu imperio crezca en el proceso.

Chismorreo: Devoras todo en la industria musical. Las riñas, las insufribles divas, los teloneros que merecen ser cabeza de cartel (y aquéllos que *verdaderamente* no), los rumores e historias te encuentran de una forma u otra, y les das un uso efectivo. Sí, la mayor parte del tiempo los oyes primero, pero alguien con un cotilleo jugoso que no sabes sin duda obtiene toda tu atención.

Pautas de interpretación: Puede que seas parte de la Corte Oscura, pero eso no significa que seas mala. Conoces a mucha gente, pero tienes pocos amigos íntimos. Sin embargo, harás lo que sea por ellos, sin condiciones (algo que contrasta mucho con tu personalidad pública). En tu trabajo como promotora no te lo pensarás dos veces a la hora de empujar a los focos a la nueva estrella emergente o de enterrar al grupo que busca hacerse rico y famoso por las razones «equivocadas». La definición de «equivocado» es, por supuesto, totalmente personal.



EDICIÓN VIGESIMO ANIVERSARIO
CHANGELING
 El Encuentro

Nombré:
 Jugador:
 Crónica:

Corte: Oscura
 Legados: Bribón / Escudero
 Casa: Leanhaun

Aspecto: Infantil
 Linaje: Boggan
 Cuadrilla:

Físicos

Fuerza	●●○○○
Destreza	●●○○○
Resistencia	●●○○○

Sociales

Carisma	●●●○○
Manipulación	●●●●○
Apariencia	●●●○○

Mentales

Percepción	●●●○○
Inteligencia	●●●○○
Astucia	●●○○○

Talentos

Alerta	○○○○○
Atletismo	○○○○○
Callejero	●●○○○
Empatía	○○○○○
Expresión	●●○○○
Intimidación	●●○○○
Liderazgo	○○○○○
Pelea	○○○○○
Sagacidad	●○○○○
Subterfugio	●●●○○
Talento Afición (Negociación)	●●●○○

Técnicas

Armas de Fuego	○○○○○
Artesanía	○○○○○
Conducir	○○○○○
Etiqueta	●●○○○
Interpretación	○○○○○
Latrocínio	●○○○○
Pelea con Armas	●○○○○
Sigilo	●○○○○
Supervivencia	○○○○○
Trato con Animales	○○○○○
	○○○○○

Conocimientos

Academismo	●○○○○
Ciencias	○○○○○
Enigmas	○○○○○
Gremayre	○○○○○
Informática	●●○○○
Investigación	●○○○○
Leyes	●●○○○
Medicina	○○○○○
Política	Industria Musical
Tecnología	●●●○○
	○○○○○

VENTAJAS

Trasfondos

Contactos	●●○○○
Recursos	●●●○○
Séquito	●●○○○
Soñadores	●●●○○
Título (Cazatalentos)	●○○○○
	○○○○○

Artes

Contrato	●●●●○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Reinos

Actor	●●●●●
Escena	○○○○○
Hada	●●○○○
Naturaleza	○○○○○
Objeto	○○○○○
Tiempo	○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Artesanía (no puede fracasar en las tiradas de Artesanía)	
Dinámica Social	
- Tira Percepción + Empatía / Subterfugio para aprender la relación entre los miembros de un grupo	
Llamada del Necesitado	
- Tira Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para no prestar ayuda	

Glamour

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Salud

	Real	Químérica
Magullado	□	□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado	□	□

Umbral de Inspiración / Saqueo

Explotar Dependencia

Antítesis

Que me dejen en evidencia en mi propio juego

Experiencia

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Banalidad

dueño de bar exboxeador

Cita: Siéntate donde quieras. El partido es en esa esquina, el combate detrás de la barra. Te traeré lo de siempre en un minuto. A la primera invita la casa. ¿Mi nariz? Bueno, dado que eres el único aquí. Me la rompí unas cuantas veces boxeando. Por eso siempre tengo los combates puestos; nunca lo dejas, ¿sabes?

Trasfondo: Desde tu más tierna infancia, disfrutaste de una buena pelea. Nunca fuiste lo bastante agresivo como para hacer daño a tus compañeros, pero aun así disfrutabas de un estilo de juego bastante brusco, y pasaste muy rápido a los deportes organizados. La mayoría de muchachos gravitaban hacia las artes marciales, pero a ti te enganchó el boxeo; la tradición, la elegancia, las exigencias te llamaban la atención y te zambulliste sin dudarlo.

No se te conoce por cuántos combates, títulos o competiciones has ganado, sino por cuántos combates tuviste contra boxeadores que terminaron siendo algunos de los grandes nombres del deporte. Aunque no sabías del todo por qué entonces, tu espíritu competitivo bastó para mantenerte en el deporte, pero nunca tan intenso como para sentir la necesidad de llegar a la cima. Sólo después en tu vida, cuando comenzaste a contratar combates y organizar programas, comenzó realmente tu Danza de Sueños y despertaste al mundo de los Kithain.

Hoy en día, te has establecido en una vida más calmada que en tus días de lucha. Regentas un bar local con una atmósfera acogedora y agradable. Sueles tener puestos los distintos eventos deportivos que estén teniendo lugar en las distintas esquinas del local, y nunca estás tan feliz como cuando éste está lleno de vida con la cháchara de tus clientes y el tamborileo del

ajetreo que sólo proviene de una sala llena de gente feliz y buena comida y bebida.

Concepto: Aunque nunca tuviste una carrera especialmente notable, pasaste tu adolescencia y la mayoría de tu juventud en el circuito de boxeo profesional. Eras un compañero de *sparring* solicitado y entrenaste con algunas de las mejores promesas. Cuando finalmente dejaste el deporte, sentaste la cabeza como dueño de un bar. Tu propio *pub* local y bar deportivo. A veces echas de menos la emoción de enfrentarte a un oponente pero, en gran medida, disfrutas de tu retiro.

Chismorreo: Aunque te has hecho a la vida tras la barra, tu pasión aún es el mundo de los deportes. Disfrutas escuchando a tus clientes conversar sobre estadísticas y compartir lo último que han oído sobre sus equipos o jugadores favoritos. Parte de tu círculo social y cómo compartes información proviene de las diversas ligas fantásticas y las discretas apuestas con tus parroquianos.

Pautas de interpretación: Eres Boggan de pocas palabras, pero las escoges con cuidado e inteligencia. Gracias a tu trabajo como camarero, te has familiarizado con gente que bebe sus problemas cuando habla contigo, y como el resto de tu Linaje, sueles tener algo alentador que decir. No te importa rondar pacientemente un problema difícil hasta que se desenreda solo. Aún eres más que capaz de apañártelas tú solo, como más de un Troll revoltoso y de un Redcap pendenciero han aprendido, para su consternación, y aunque prefieres no pelear, no puedes negar que aún disfrutas de una verdadera disputa.



EDICIÓN VIGESIMO ANIVERSARIO
CHANGELING
 El Encuentro

Nombré:
 Jugador:
 Crónica:

Corte: Luminosa
 Legados: Sabio / Bestia
 Casa:

Aspecto: Gruñón
 Linaje: Boggan
 Cuadrilla:

ATRIBUTOS

Físicos

Fuerza Brazos Fuertes ●●●○
 Destreza ●●○○
 Resistencia Recuperar Energías ●●●○

Sociales

Carisma ●●○○
 Manipulación ○○○○
 Apariencia ●●○○

Mentales

Percepción ●●○○
 Inteligencia ●●○○○
 Astucia ●●●○○

habilidades

Talentos

Alerta ●●○○○
 Atletismo ●●●○○
 Callejero ●○○○○
 Empatía ●●○○○
 Expresión ○○○○○
 Intimidación ●○○○○
 Liderazgo ○○○○○
 Pelea Boxeo ●●●○○
 Sagacidad ●●○○○
 Subterfugio ○○○○○
 ○○○○○

Técnicas

Armas de Fuego ○○○○○
 Artesanía ○○○○○
 Conducir ●●○○○
 Etiqueta ●●○○○
 Interpretación ○○○○○
 Latrocinio ○○○○○
 Pelea con Armas ●●○○○
 Sigilo ●○○○○
 Supervivencia ○○○○○
 Trato con Animales ○○○○○
 Téc. Prof. (Elaboración de Cerveza) ●●○○○

Conocimientos

Academismo ○○○○○
 Ciencias ○○○○○
 Enigmas ○○○○○
 Gremayre ●○○○○
 Informática ○○○○○
 Investigación ○○○○○
 Leyes ●○○○○
 Medicina ●○○○○
 Política ●○○○○
 Tecnología ●○○○○
 ○○○○○

VENTAJAS

Trasfondos

Aliados ●●●○○
 Contactos ●●○○○
 Dominio ●●○○○
 Recursos ●●○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

Artes

Ira del Dragón ●●●○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

Reinos

Actor ●●○○○
 Escena ●○○○○
 Hada ○○○○○
 Naturaleza ○○○○○
 Objeto ●●○○○
 Tiempo ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Artesanía (no puede fracasar en las tiradas de Artesanía)
 Dinámica Social
 - Tira Percepción + Empatía / Subterfugio para aprender la relación entre los miembros de un grupo

 Llamada del Necesitado
 - Tira Fuerza de Voluntad a dificultad 8 para no prestar ayuda

Glamour

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

	Real	Químérica
Magullado	□	□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado	□	□

Antítesis

Dejarse vencer

Experiencia

Pesadilla

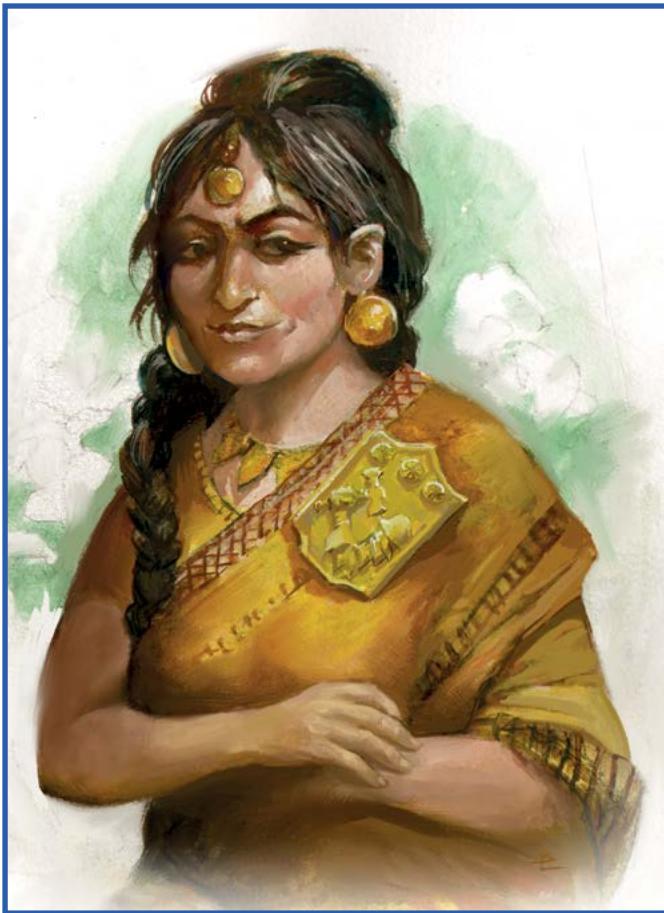
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Banalidad

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □

Umbral de Inspiración / Saqueo

Promover los Sueños



duquesa prya ni dougal

Si quisiera la mitad de las historias que se cuentan sobre ella son ciertas, la Duquesa Prya ni Dougal, una de los pocos Siócháin confirmados, changelings que han logrado la inmortalidad al equilibrar perfectamente su naturaleza mortal y feérica, ha de ser con diferencia la mayor de tan rara compañía. Los historiadores Kithain han encontrado menciones de alguien que se ajusta a su descripción retrotrayéndose hasta la Ruptura, y un rumor frecuente aunque no corroborado asegura que fue la primera plebeya a la que se le concedió un título de la Casa Dougal. Por su parte, esta discreta Boggan responde con una pequeña sonrisa que no niega nada cuando surgen tales preguntas, pero cambia de tema a los eventos actuales y sus últimas causas con facilidad, al tiempo que asegura que está mucho más interesada en el bien por hacer aún que en las nieblas de la historia.

Aunque su pasado sea un misterio, nadie duda del bien que ha hecho. La duquesa viaja por el mundo hablando sobre diversas causas de derechos humanos en su disfraz mortal mientras prende y atiende las Hogueras que encuentra, y es considerada la principal autoridad Kithain al respecto de estas vitales fuentes de Glamour. Ha cuidado Hogueras debilitadas hasta que han vuelto a la vida cuando nadie lo creía posible y encendido otras nuevas en lugares donde nadie imaginaba que pudiera ocurrir,

y en el proceso ha hecho amigos en Feudos de todo el mundo. Más de una comunidad Kithain debe su existencia a su aptitud mágica y su afinidad con las llamas, lo que le da una amplia red de contactos que la mantienen al día con los eventos actuales.

La única razón por la que no es conocida y celebrada más ampliamente es sólo porque no pide mucho reconocimiento por sus actos. Esto no se debe sólo a su humildad natural, sino también a que las peticiones de ayuda que reciben ya son más de las que incluso la devota Boggan es capaz de responder a pesar de su exigente programa. De hecho, la duquesa ha comenzado recientemente un grupo oficioso conocido como los Guardianes del Fuego del Hogar, que consiste en plebeyos y nobles interesados en el estado de todas las Hogueras con las que se encuentran. La membresía al grupo está abierta a cualquier posible investigador de Hogueras, aficionado o no. Actualmente, la duquesa está supervisando el proyecto más ambicioso de los Guardianes hasta la fecha: cartografiar cada Hoguera conocida por los Kithain. Es muchísimo trabajo, pero podría aportar valiosísimos datos sobre cómo están marchando estos preciados recursos por todo el mundo.

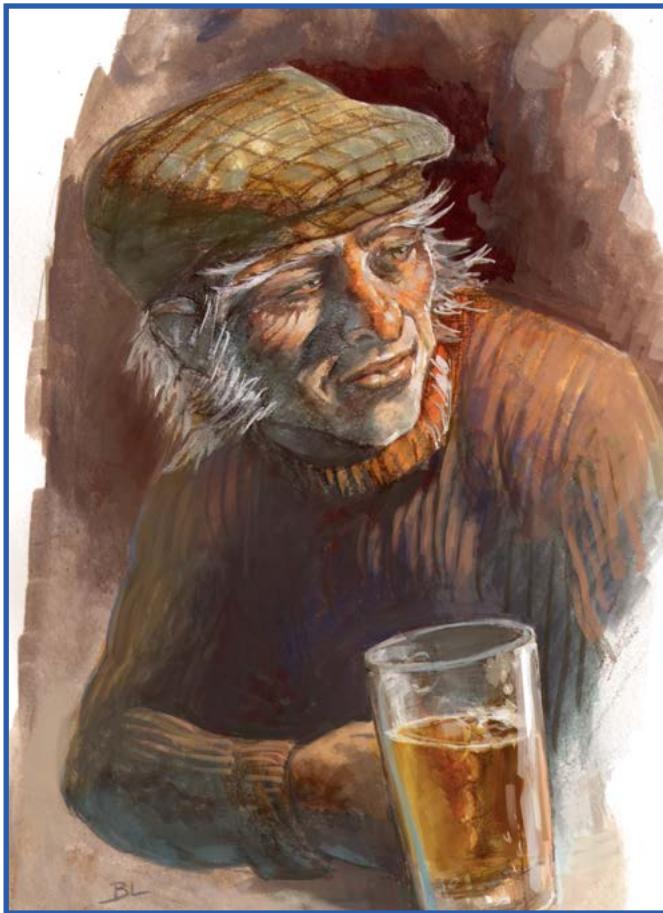
La Duquesa Prya ha adoptado muchos rostros (y apellidos) a lo largo de su prolongada vida, y a menudo ha asumido la apariencia de los nativos de las tierras por las que viaja como una forma de hacer que los locales se sientan cómodos, pero en los últimos tiempos ha revertido a lo que denomina su apariencia original: una mujer hindú baja y agradablemente regordeta de mediana edad con largo pelo negro que viste saris de hermosos colores otoñales con un broche del blasón de la Casa Dougal brillantemente trabajado. Aunque disfruta de toda clase de chismorreos, goza especialmente de los datos sobre figuras históricas, y a menudo chismorrea sobre individuos de hace siglos como si fueran viejos amigos (o rivales). Quién sabe... ¡quizás realmente lo fueran!

viejo finney

Finney Fallon, un Gruñón canoso de pelo gris cuya maltrecha cara muestra una nariz rota y desvanecidas cicatrices de batalla de su peleona juventud, es una leyenda tanto entre Kithain como en el crimen organizado. Este tenaz Boggan siguió un camino inusual de sicario insignificante a contable de la mafia y luego a *consigliere* [NdT: Literalmente, asesor; segundo al mando de la mafia] durante el curso de casi cincuenta sangrientos años de «negocio familiar». Aunque hoy en día usa su edad para proyectar la imagen de un abuelo amable (aunque reservado), cualquiera que mire sus ojos gris pizarra no se hace ilusiones sobre lo peligroso que realmente es.

Bajo su cuidadosa supervisión, los Caballeros de Worcester pasaron de ser una desarrapada banda callejera de vándalos Kithain y algunos parásitos Kinain y mortales a convertirse en uno de los sindicatos del crimen organizado más disciplinados y terribles de la Costa Este. En años recientes, han comenzado operaciones satélite en Chicago, Nueva Orleans, Seattle y San Francisco, e incluso han comenzado a hacer preparativos para establecer una red al otro lado del mar en Dublín y Glasgow.





Los Caballeros tienen sus ensangrentados guantes metidos en todo, desde usura y lotería ilegal a secuestros y contratar asesinos a sueldo al mejor postor. Sólo hay dos cosas que los Caballeros no tocan: el tráfico humano y las drogas duras. El Viejo Finney aborrece la primera al considerarlo algo bárbaro, y la segunda debido a su disgusto personal con lo que considera un mercado caótico demasiado notorio. Los Caballeros que no siguen sus órdenes y se aventuran en esas áreas terminan perdiendo dedos, cuando no terminan perdiéndose ellos. La naturaleza cuidadosa de Finney y algunos cantrips juiciosos han impedido durante años que haya cargos contra él, y aunque prefiere hacer tratos y hablar de negocios siempre que puede, sus puños siguen siendo tan duros como siempre.

Por su parte, al Viejo Finney se le ha ofrecido el puesto superior de la organización en múltiples ocasiones, pero siempre declina, al preferir actuar como poder en la sombra y *consigliere* mientras vigila las operaciones cotidianas con un ojo inmisericorde para el detalle. Aunque hoy en día la mayoría de las bases del sindicato son mortales que no tienen ni idea de las raíces mágicas del grupo, hay aún algunos soldados y capitanes changeling, y los puestos superiores son ostentados casi por completo por Kithain o sus parientes Kinain. La actual jefa de todos los jefes, una astuta Redcap llamada Rosie McIntyre, comenzó como la conductora del viejo y ascendió bajo su tutela. El último año,

ambos han tenido un distanciamiento público y ahora tienden a discutir fieramente, pero en realidad es todo una farsa diseñada para sacar a la luz a los traidores y posiblemente desleales.

Quizás la mayor sorpresa para muchos Kitain sea descubrir que el Viejo Finney es firmemente Luminoso, pero quienes están familiarizados con su rígido sentido del honor (aunque sea sólo entre ladrones) y su reverencia por tradiciones como la hospitalidad y la «vieja forma de hacer las cosas» no se sorprenden demasiado. Fuera de su gusto por la pipa y algún buen *whiskey*, el único vicio que se permite son los chismorreos deportivos; lee revistas de deportes de forma constante y escucha sin cesar radios de tertulias deportivas. Ha hecho incluso que algunos de sus empleados más jóvenes le enseñen a usar un *smartphone* sólo para usar varias aplicaciones de noticias deportivas. Cualquiera que le pueda ofrecer un chisme lo bastante jugoso que no sepa ya sobre sus queridos equipos de Nueva Inglaterra (o sus odiados rivales) puede ganarse significativamente el favor del anciano.

alyoun, la esposa de bath

Los estudiantes de literatura la conocen como la franca y controvertida mujer tras uno de los cuentos de Canterbury más famosos de Chaucer, pero para los Boggan en general, y las Boggans en concreto, Alyoun, mejor conocida como la esposa de Bath, es mucho más que una figura literaria. De hecho, a lo largo de los siglos desde que inspiró por primera vez a Chaucer a tomar su pluma, se ha convertido en algo entre un ícono cultural y un ancestro reverenciado de su Linaje, y es honrada incluso con su propio día de celebración. Conocido originalmente como el Festival de Alyoun, y de forma más reciente simplemente como el Día del Shippeo, una celebración grosera y bulliciosa a finales de primavera en la que los Boggans se reúnen con diversos dulces, comparten los últimos chismes sobre relaciones, y luego dibujan elaboradas redes interpersonales mientras intentan emparejar a amigos y conocidos. A veces se toma en serio, una auténtica misión para fomentar el amor o sanar un corazón roto, otras sólo para divertirse, imaginando posibles Auténticas Parejas Verdaderas para el señor local.

A pesar de su reputación como Linaje de voz suave que se pasa la vida evitando todo protagonismo, algunos Boggans son frances y disfrutan en cambio dominando una sala y atrayendo la atención, siempre que no sea mientras trabajan. Alyoun tiene reputación entre los Boggans justo por todo eso. La esposa de Bath, orgullosa de su obras y sin miedo a ser atrevida tanto al hablar como en sus hábitos en un tiempo en que se castigaba a las mujeres por tales cosas, y confiada en todo lo que decía y hacía, se ha convertido en una figura más popular ahora que nunca. Después de todo, las mujeres de todo el mundo han avanzado durante años para ser oídas, no tener remordimientos y hacerse un hueco en un mundo que continuamente les dice que no es su sitio. Los Boggans en especial miran a Alyoun y dicen con atrevimiento que eso simplemente no es cierto.



Su legado pervive hoy en los valientes pasos dados en nombre de uno mismo en cualquier parte, y en aquéllos que no sólo desobedecen al patriarcado sino que lo derriban con cada paso seguro.

Aunque es defensora de la autoestima, Alysoun tiene también reputación entre los Boggans de ser una de sus casamenteras más prolíficas y exitosas. Se supone que fue responsable de algunas de las parejas políticas más productivas y poderosas de su tiempo, además de incontables arreglos menos políticos, y de acuerdo con el saber popular del Linaje, tanto nobles como plebeyos esperaban meses para poder sentarse en su salón y exponer sus vidas para que los emparejase. Se rumoreaba incluso que hizo emparejamientos para la nobleza mortal de su tiempo, con nobles que se disfrazaban para presentarse en el hogar de una humilde mercader. Es un relato demasiado bueno para someterlo a la descortesía de investigarlo, y los Boggans aún atesoran las historias de sus astutas bromas cuando remendaba corazones rotos e imponía justicia poética a amantes perversos y desleales.

De hecho, el impacto de Alysoun fue tal que sus compañeros Boggans han rastreado su alma de forma activa al reencarnarse (normalmente algo anunciado por la oleada de sorprendentes emparejamientos e indecentes aventuras que acompañaron su aparición en una vida concreta), pero aún no se ha confirmado una reencarnación desde principios

del siglo XX y a algunos les preocupa que esto signifique que un destino aciago ha caído sobre ella. Cualquiera que pueda resolver el misterio, sin duda se ganaría la buena disposición del Linaje, especialmente si puede mostrar que está viva y feliz de nuevo. Incluso en su ausencia, los Boggans particularmente dotados en unir a la gente suelen decir que han sido tocados por ella; y de los que disfrutan haciéndose oír y despertando en los demás confianza en sí mismos se dice que comparten su fuego. Cada vez que se une un grupo de tales Boggans sin pelos en la lengua, especialmente uno de mujeres Boggan, se le suele dejar un hueco y se considera que está ahí en espíritu.

Y si está ahí fuera ahora mismo, los Boggans saben que es sólo cuestión de tiempo antes de que deje su huella de nuevo.

dama oona kinane

A primera vista, Oona es una Boggan típica. Es más bien baja, con pelo ondulado castaño claro y una sonrisa enmarcada por sendos hoyuelos. Tiene preferencia por las rayas y los chalecos. Sus modales son amistosos y cordiales. Nada de esto es exactamente una farsa, pero su verdadera naturaleza sigue resultando una sorpresa.

Oona caza monstruos.

Cuando Oona era una niña pequeña de unos 7 años, hizo un nuevo mejor amigo que vivía en la puerta de al lado. Cuando Greg empezó a llegar a la escuela con aspecto cansado y asustadizo, ella le presionó para saber por qué. Resultó que había Algo bajo su cama. Algo que sus padres no veían ni en lo que creían. Algo que quería su corazón.

Bueno, eso no le iba a pasar a su amigo. Así que una noche preparó una bolsa con todo lo que creía que iba a necesitar, incluyendo su chupete y la porra de policía de su padre. Se escabulló hasta la casa de Greg y se coló por la puerta de atrás que nunca estaba cerrada. Cuando llegó a la habitación de Greg, él estaba acurrucado en medio de la cama, temblando, y ella pudo ver los largos dedos de Algo extendiéndose desde debajo de la cama. Tiró el chupete a lo que esperaba que fuese su cabeza y lo golpeó con la porra hasta que dejó de moverse. Esa noche, Greg durmió sin problemas.

Desde entonces, Oona ha pasado de ser una amenaza infantil para pequeñas quimeras malintencionadas a una genuina amenaza como Rebelde. En su Semblante Feérico, el pin de una calavera de su chaqueta crece hasta ser una hombrera hecha con el cráneo de una auténtica Pesadilla, su mayor presa hasta el momento. La porra plegable en su mochila para todo crece hasta ser una inmensa espada a dos manos casi tan alta como ella.

El chupete también sigue en la bolsa.

Se ha convertido en una especie de nómada y ha adquirido bastantes seguidores Kithain en redes sociales a los que les gusta seguir sus proezas al tiempo que envían solicitudes de ayuda de todas partes. Se la suele ver en estaciones de tren y autobús,





protege el sueño inquieto de los viajeros frente a desagradables Algos. Ni siquiera es una mala vida; su destreza para las manualidades le ha producido pieles y trofeos valiosos de sus presas y, tras un enfrentamiento especialmente memorable, fue nombrada caballero de la Casa Dougal como reconocimiento por su talento para crear herramientas con las que cazar quimeras peligrosas.

Aunque la satisfacción de ayudar y proteger es un incentivo poderoso, el lado Oscuro de Oona aún sale a la superficie de cuando en cuando, y entonces disfruta mucho de la caza, y siendo el monstruo de un monstruo. Menos mal que la sed de sangre está ligada a la sollicitud y entrometida alma de una Boggan, o más de una quimera aprendería a temer que se le acercase.

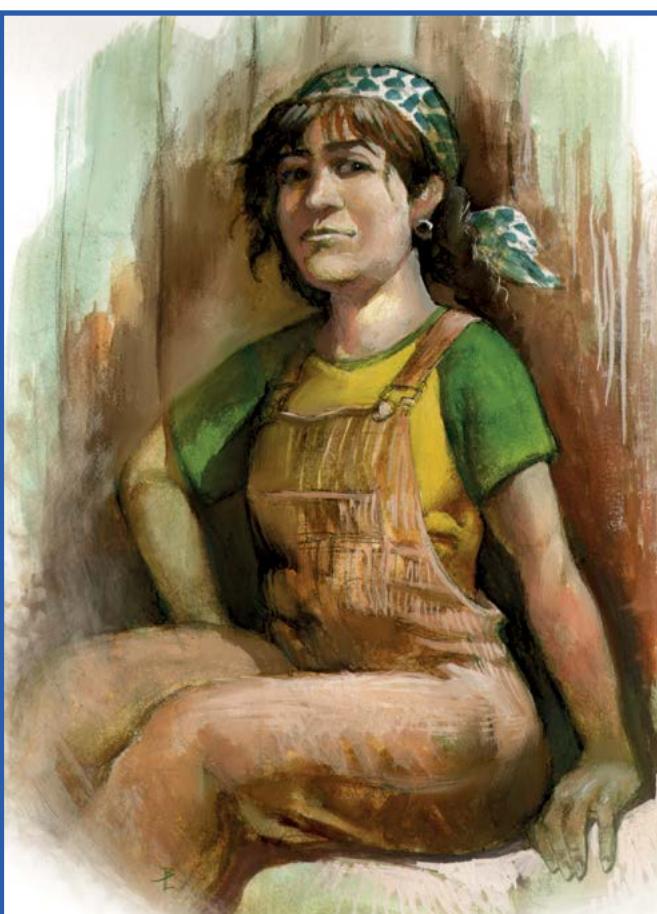
saffron

Saffie, criada en una comunidad rural, aún tiene el temperamento de una machorra de granja, pero hace mucho que dejó el bucólico pueblo en el que se crio para buscar una vida más excitante y acelerada. Su Crisálida le llegó mientras estudiaba moda y disfrutaba de las fiestas de Nueva York, y al principio simplemente aprovechó su nueva perspectiva para crear lo que se convertiría en un canal de moda hecha en casa y *cosplay*. Sus innovadores diseños, su inteligente uso de los materiales y su humor lleno de autocrítica le valieron miles de seguidores y le proporcionaron unos pequeños pero cómodos ingresos a la

pequeña y vivaz Boggan. También se convirtió en una de las primeras Kithain pioneras en cosechar Glamour de Soñadores que eran sus seguidores e interactuaban con ella en línea.

No revela qué hizo que se uniera a la Corte Sombría, pero se sabe que abandonó Nueva York justo tras su graduación y no ha vuelto desde entonces. Fue de un lado para otro durante un tiempo, incluso se unió a la mesnada de dos nobles Liam cuyas políticas pro plebeyos respetaba, pero el conocimiento de que otros sufrían bajo nobles más crueles la mantenía despierta por las noches. Entonces le llegó la inspiración. Aunque mantiene su canal de moda en casa para sus seguidores mortales, ha abierto otro sólo para Kithain lleno de imágenes que sólo tienen sentido para ojos Encantados; cualquier otro sólo ve imágenes aleatorias y basura sin sentido.

Saffie usó esta nueva plataforma para conectarse con otros que comparten su deseo de mayor justicia e igualdad en Concordia y aunque no ha crecido tan rápido como su canal de moda, aún lo ha hecho. De hecho, ha resultado ser especialmente útil porque muchos nobles tradicionalistas contra los que estaban organizándose no entienden ni vigilan la tecnología moderna; así que un canal es una forma perfecta de planear desobediencia justo bajo sus narices. A pesar de sus esfuerzos por mantener su identidad en secreto, al final se ha conectado su personalidad mortal con su canal de la Corte





Sombría y se ha convertido en una celebridad revolucionaria. Esto no carece de riesgos, por supuesto, pero está más que dispuesta a asumirlos si eso significa abogar por los derechos de los plebeyos y un tratamiento igualitario.

Saffie, una alborotadora y cizañera irreprimible, es ahora una solucionadora de su corte local de día y una improbable campeona de las redes sociales de la Corte Sombría de noche. Junto con su compañero de juramento y brújula moral nominal, un viejo Eshu Luminoso *punk* llamado Jimmy Armstrong, la taimada Rebelde viaja a menudo para concienciar sobre las injusticias cometidas por la nobleza, organiza protestas y acciones aún más directas cuando fallan los esfuerzos más delicados para lograr el cambio. Aún mantiene su estatus como adorada streamer de las manualidades entre mortales y Kithain, sus viajes sólo amplían su atractivo. Si descubriera la existencia de la Corte Negra y cómo ésta usa a la Corte Sombría con sus propios y nefarios fines, eso haría tambalearse su fe, pero al final sólo la azuzaría a acciones más directas para deshacerse de tan retorcidos amos y hacer de la organización la entidad política que siente que el mundo necesita.

Es una Rebelde pequeña y eternamente juvenil que viste con una mareante mezcla de estilos; cuando no lleva uno de sus muchos *cosplays*, mezcla estética de todo tipo desde *rockabilly vintage* a *punk rock*, pasando por *club kid* o *steampunk*, a menudo con una pizca de chica de campo. No importa lo improbable que sea, de alguna forma lo hace funcionar. Hace mucha de su ropa y joyería y se está tiñendo siempre su pelo corto, así que rara vez es del mismo color de un encuentro al siguiente. Siempre tiene el oído atento en busca de los últimos chismes de la comunidad de creadores, ya sea quién tiene nuevas técnicas de moda o nueva tecnología o qué creadores han estado liándose últimamente. También coleccióna rumores sobre el mal comportamiento de diversos nobles, pero eso es más negocio que placer.

greg gannaway

Greg, nacido de padres Kithain y criado entre tradicionalistas Luminosos en Bastión Brillante, un Feudo firmemente Luminoso y conservador de la costa de Delaware, experimentó su Crisálida siendo excepcionalmente joven y aprendió los preceptos de su corte a la vez que los números y el alfabeto. Descubrió tener habilidad para los postres tras una infancia alegre y bastante complicada, y decidió pronto que quería seguir haciendo a la gente feliz y unirla mediante la metafórica (y en su caso, literal) magia del helado. Los protectores padres de Greg accedieron de forma reacia a dejarle asistir a una escuela de cocina cercana tras haberle educado en casa la mayor parte de su vida, pero incluso aunque disfrutó de los cursos y de aprender cómo combinar ingredientes de formas nuevas e interesantes, sentía que le faltaba algo.

Entonces Greg hizo un viaje por carretera con sus compañeros de clase y se topó con su primera gastroneta, y todo encajó de golpe.

Tomó sus ahorros y un préstamo de sus padres que, pese a su escepticismo, siempre le apoyaron; y nada más compró su



primera gastroneta fue un éxito casi instantáneo. Ahora, su furgoneta de temática shakesperiana llena de batidos con el nombre «Billy Shakes» [NdT: Juego de palabras intraducible entre William «Billy» Shakespeare y Shake, batido] se ve de forma habitual en diversas ciudades costeras e incluso ha comenzado a recibir ofertas de otros conductores que quieren comprarle una franquicia. También está sorprendido al verse como uno de los fundadores de un nuevo grupo emergente de la comunidad Kithain, un grupillo de chefs y confiteros con talento que han abrazado la moda de las gastronetas *gourmet* como estaciones de Glamour móviles. Estos Kithain emprendedores e innovadores, que se autodenominan la Caravana Epicúrea, son una comunidad nómada que comparte propinas, mantiene rivalidades de broma y arregla las disputas de territorio en las redes sociales.

A pesar de su estatus como una celebridad en ciernes (o quizás *por eso*) Greg es tímido y callado en persona, rápido para los comentarios autocriticos y obviamente incómodo cuando recibe alabanzas. Sin embargo, sale de su cascarón cuando discute las alegrías del helado, igual que cuando comparte extrañas anécdotas de la carretera. Tiene una pelambre de rizado pelo castaño y gafas, que constantemente se recoloca mientras trabaja, y no importa cuánto lo intente, su ropa siempre parece manchada de helado o salpicada con las últimas coberturas con las que esté experimentando.





apéndice: zarandajas

«Las tartas también son sanas. Sólo necesitas un trocito chiquitín».

– Mary Berry, *The Great British Bake Off*

Aunque los Boggans comparten muchas cosas con sus compañeros Kithain, éstos son algunos Rasgos únicos de este agradable y trabajador Linaje. A menos que se señale lo contrario, estos nuevos Rasgos sólo pueden ser adquiridos por Boggans, aunque hay rumores de que algunos Boggarts a veces también los muestran.

nuevos méritos y defectos **malagigantes** (mérito físico de 1 punto)

Los Boggans tienden a encontrarse en el extremo pequeño del espectro e incluso los de estatura media suelen proyectar un aspecto nada amenazante que hace que se les descarte como amenazas serias en combate. Sin embargo, tú has aprendido a usar esto a tu favor. Resta 1 a la dificultad de las tiradas relacionadas con combate contra enemigos 15 centímetros más altos que tú, 25 kilos más pesados o sustancialmente más grandes que tú de alguna otra forma. Si posees el Defecto Bajo, esta bonificación aumenta a -2 de dificultad. Los beneficios de este Mérito se aplican sólo la primera vez que combates contra un enemigo concreto, ¡no van a subestimarte tras eso!

ética de trabajo (mérito social de 1 punto)

El trabajo duro nunca te ha importado; de hecho, medras en él. Siempre que trabajes cuatro horas en un negocio de hospitalidad, artesanía o servicio, o durante ocho horas en otra clase de trabajo, recuperas 1 punto de Fuerza de Voluntad hasta tu máximo normal.

héroe del personal (mérito social de 1 punto)

Tienes afinidad natural por la gente que trabaja entre bambalinas, ya sea en el negocio de la hospitalidad, la industria del entretenimiento, servicio de eventos o campos similares. Sabes cómo ganarte el cariño de estos individuos estresados, subestimados y poco apreciados. Restas 2 a todas las tiradas sociales que impliquen hacer amigos, reunir información o pedir favores a tales empleados, aunque este beneficio no se aplica a tiradas hostiles como Intimidación. Este Mérito se aplica incluso si te encuentras con tales empleados fuera del trabajo, siempre que tus tiradas se conecten de alguna forma a su experiencia laboral.





soñadores digitales (mérito social de 1 a 3 puntos)

En la era de las estrellas de YouTube, de gente adorada en Pinterest y de otras celebridades de internet, los Boggans han encontrado fácil conectar con Sofñadores e inspirarlos. Con este Mérito, el Boggan puede recuperar Glamour de sus fans y seguidores sin necesidad de encontrarse cara a cara. Aunque no es tan efectivo como un contacto personal, es una forma regular de obtener pequeñas cantidades de Glamour. Como cualquiera que siga tu blog, tus pins o tus tutoriales te ha buscado, no necesitas la tirada para iniciar la Ensoñación, pero dado que la conexión es menos directa, sólo ofrece pequeñas cantidades. Por supuesto, debes dar pasos para mantener tu popularidad o este Mérito puede comenzar a disminuir.

- ⌚ Tienes unos pocos seguidores, lo que genera 1 punto de Glamour cada dos semanas.
- ⌚⌚ Tienes un grupo dedicado de fans, lo que genera 1 punto de Glamour cada semana.
- ⌚⌚⌚ Tienes una amplia base de fans, lo que genera 2 puntos de Glamour por semana.

al tanto (mérito social de 2 puntos)

Con su tendencia al chismorreo, a los Boggans les resulta fácil descubrir lo que necesitan. Aunque todos disfrutan de los chismes de todo tipo, siempre hay un tema que les fascina más que el resto. Este Mérito reduce en 2 la dificultad de cualquier tirada de Contactos relacionada con el tema favorito del Boggan.

medales perfectos (mérito social de 3 puntos)

Incluso entre los Boggans, tu aptitud para las cortesías es algo que contemplar. No puedes fracasar en las tiradas de Etiqueta. Además, si tienes la oportunidad de usar Dinámica Social con un grupo, reduces 1 de la dificultad de todas las tiradas de Etiqueta que impliquen a ese grupo durante el resto de la sesión.

bocazas (defecto social de 1 punto)

Todos los Boggans tienen adicción a chismorrear, pero la mayoría saben bien cuándo compartir algo de lo que se han enterado y cuándo callarse. Por desgracia, tú no eres ni de lejos tan bueno decidiendo cuándo es apropiado compartir algo y tienes el mal hábito de soltar cotilleos a la gente equivocada en el momento equivocado. Cualquier momento en el que sería particularmente mala idea compartir un chisme que posees, debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 8. Un fallo significa que se te escapa algo crucial o dañino, aunque realmente no deberías decirlo. Naturalmente, esto puede causar muchos problemas en los círculos sociales a los que perteneces y otros Boggans tienden a mirarte con suspicacia.

segunda vida (merito sobrenatural de 2 puntos)

Algunos de tus compañeros de Linaje te ven como una aberración, mientras que otros te consideran heraldo del cambio por llegar, pero independientemente de tus orígenes, tienes un don especial. A diferencia de la mayoría de Boggans, puedes usar tu Privilegio Dinámica Social para estimar las relaciones de un grupo no sólo mediante observación personal, sino también mediante fotos, videos o incluso conversación en línea. Hacer esto requiere gastar 1 punto de Glamour e incrementa la dificultad de la tirada de Percepción + Empatía o Subterfugio a al menos 7 por video, 8 por interacción en línea y 9 por fotos.

Aunque este Mérito es potencialmente muy útil, tiene algunas limitaciones notables. Para empezar, sigue siendo necesaria la conversación activa u otra interacción directa; las fotografías posadas no suelen funcionar, pero las espontáneas sí. Además, sólo puedes leer a gente que esté interactuando directamente entre sí: la gente en el fondo de una imagen o grabación, u observando un hilo de comentarios, pero no participando en él, no son parte de ese entramado social y no pueden leerse de esta forma. Por último, vale la pena destacar que usar con éxito este Privilegio sólo revela cómo se siente la gente unos respecto a otros, no revela identidades reales ni información personal que no se haya proporcionado ya.

¿quién? &yo? (merito sobrenatural de 3 puntos)

Tienes una habilidad asombrosa para pasar desapercibido. Gastando 1 punto de Glamour y adoptando un aspecto anodino que encaje con la situación en cuestión, nadie se preguntará si pertenes a ese lugar en concreto. No eres realmente invisible, simplemente todo el mundo asume que estás ahí realizando alguna clase de servicio o en una capacidad subordinada: un interno, un repartidor, camarero, ejecutivo junior, etc. Puedes hablar con la gente y realizar acciones sencillas, pero no puedes dar órdenes ni realizar solicitudes más allá de la clase que el personal de mantenimiento o los miembros más nuevos podrían hacer. La violencia, el robo, el comportamiento extraño, tratar de acceder a zonas o información restringida o llamar la atención de alguna otra forma cancela este Mérito de inmediato.

Este Mérito no engaña a Kithain ni Pródigos (necesitas Artes para eso), pero sí funciona con mortales suspicaces e incluso Kinain.

bendición de alyscun (merito sobrenatural de 3 o 5 puntos)

Eres un casamentero natural con ojo para percibir intereses románticos y talento a la hora de unir amantes a pesar de toda clase de obstáculos. Con el Mérito de 3 puntos, puedes mirar a un objetivo y gastar un punto de Fuerza de Voluntad para



determinar si siente deseo romántico o sexual por cualquier otro presente, y si es así, cómo de fuertes son estos sentimientos, desde un interés casual a una pasión incontenible. No sabes automáticamente hacia quién están dirigidos esos sentimientos, aunque usar con éxito Dinámica Social después suele señalar al objeto de sus deseos. Además, restas 2 a la dificultad de todas las tiradas sociales relacionadas con crear conexiones románticas.

Con 5 puntos, también puedes gastar 1 punto de Glamour por objetivo para alentar al Ensueño a crear una escena de «encuentro casual» para dos o más posibles compañeros románticos o sexuales en tu presencia. Esencialmente, impidiendo la intervención externa directa, el Ensueño influirá sutilmente en los eventos en forma de comedia romántica benigna, para que estos individuos hagan buenas migas y pasen un buen rato memorable el uno con el otro. La dificultad de todas las tiradas sociales entre sí se reduce en 3 durante el resto de la escena y tampoco pueden fracasar en las tiradas de Empatía o Etiqueta con sus parejas durante este tiempo. Los objetivos no están compelidos a quedarse, mucho menos a interactuar el uno con el otro, pero asumiendo que sus sentimientos son compatibles y no surja nada peligroso o urgente, al menos disfrutarán de la compañía mutua durante el resto de la escena.

Adónde vaya esta posible relación a partir de aquí depende de la propia pareja, pero este Mérito le da un inicio ideal. Ten en cuenta que este Mérito no crea sentimientos que no existan, ni tampoco compelle a comportamiento romántico o sexual. Simplemente crea una oportunidad para que esos sentimientos florezcan. Tratar de usar este Mérito con propósitos nefarios como organizar una emboscada o privar a alguien de su consentimiento simplemente fallará; aunque las cosas pueden ponerse algo calientes y escandalosas con ayuda de este Mérito, no privará a nadie de su voluntad ni hará que alguien se fuerce sobre otro.

todo para para el té (mérito sobrenatural de 5 puntos)

Los Boggans saben que aunque en todos los hogares hay disputas, al final el calor del hogar une a todos. Tienes una bendición sobrenatural para apaciguar situaciones hostiles, o al menos retrasar el conflicto lo suficiente para que los inocentes se aparten de la línea de fuego. Suponiendo que no hagas movimientos amenazantes y que no hayas emprendido acciones violentas o agresivas en la escena actual, puedes gastar 1 punto de Glamour y tirar Carisma + Empatía a dificultad 7.

Por cada éxito, nadie presente puede iniciar combate o usar poderes sobrenaturales dañinos durante 1 turno, tú incluido. Puedes gastar puntos de Fuerza de Voluntad para extender ese tiempo a costa de 1 punto por turno adicional, pero sólo si obtuviste al menos un éxito en la tirada. Sólo puedes usar este Mérito una vez por escena, y el idioma no es barrera para este Mérito.

Un fracaso en esta tirada significa que las cosas empeoran mucho; si no comienza una pelea de inmediato (y bien

podría hacerlo) todos los intentos de negociación pacífica o diplomacia sufren una penalización de +2 a la dificultad. Aún puedes emprender acciones mientras este Mérito está en efecto: ofrecer una buena taza de té y un lugar en el que sentarte a hablar es algo tradicional, por supuesto, pero realmente cualquier acción no violenta ni agresiva es aceptable.

Aunque es un don poderoso, el Ensueño también vigila que no se abuse de esta bendición. Tratar de usar el retraso para maniobrar de forma que se ponga en peligro a un enemigo, se prepare una trampa, se lance un ataque sorpresa o de alguna otra forma se use el tiempo para preparar un acto de violencia o agresión en lugar de hacer las paces (o al menos intentarlo) niega inmediatamente los efectos del Mérito. ¡Vergüenza!

mínimo de rencor (defecto sobrenatural de 5 puntos)

Todos los Boggans aborrecen la ingratitud, pero tienden a abordarla de forma rápida y seguir adelante. Suponiendo que el ofensor se disculpe y enmiende sus modales, todos los Boggans suelen perdonarlo rápidamente (quizás no lo olvidan, pero aun así, perdonan). Pero no tú. Cuando te sientes genuinamente insultado o que alguien te está dando por descontado, o simplemente que una persona no está lo bastante agradecida por tu ayuda, te amargas. Te amargas mucho hasta lo más profundo de tu alma.

Hasta que ejerces una cruel venganza contra el culpable de ese desaire real o imaginario, no puedes recuperar Fuerza de Voluntad ni tu Dinámica Social revela nada positivo sobre la gente; todos tus sentimientos son negativos, lo que puede llevar a impresiones distorsionadas o equívocas. Lo que cuenta exactamente como una venganza lo suficientemente cruel depende de la ofensa original: un desprecio en una fiesta puede requerir sabotear su gran momento en un evento social similar, mientras que descubrir que un «amigo» gorrión te ha tomado por imbécil durante meses probablemente te empujará a una espiral vengativa hasta que destroces su vida igual que él ha desmantelado tu sentido de la confianza.

Si el ofensor se disculpa sinceramente, puedes gastar entre 1 y 5 puntos de Fuerza de Voluntad para aceptar la disculpa y abandonar tu *vendetta*, el Narrador establece el coste dependiendo de la severidad de la ofensa. Si no, ni siquiera una disculpa sincera detiene tu necesidad de resarcirte.

nuevos juramentos juramento de la puerta abierta

«Hoy te recibo en mi taller y mi confianza. Mis labores ocultas se convierten en secretos compartidos, mis proyectos en nuestros sueños, mi trabajo en nuestra pasión en común. Te recibo como a mi ayudante, mi compañero de hogar, mi alegría».



¡qué manoso!

Aunque el Privilegio Artesanía sólo especifica la habilidad Artesanía, muchas Técnicas Profesionales y algunos Talentos Afición también representan la clase de tareas por las que los Boggans son famosos: Costura, Cocina, Limpieza, etc. Suponiendo que estas Habilidades representen destreza manual o labores de limpieza, el Narrador debería permitir que el Privilegio Artesanía se aplique de forma normal.

«Hoy entro en tu taller y tu confianza. Que siempre atesore los secretos que vea ahí y nunca comparta tus habilidades sin tu permiso, y que las Nieblas guarden los secretos que yo no pueda guardar».

Este juramento engañosamente sencillo es uno de los secretos mejor guardados del Linaje, ya que les permite usar su Privilegio Artesanía frente a un compañero de juramento como si fuera otro Boggan. En apariencia, el extremo secretismo que rodea a estos votos parece extraño para los escasos foráneos que lo aprenden; después de todo, ¿qué tiene de malo obtener un poco de ayuda adicional? Sin embargo, la simple razón es que los Boggans son mucho más dados a hacer juramentos de amistad o incluso amor verdadero antes de ofrecer este voto a otros.

Las raíces de este secretismo y reluctancia son profundas en el corazón de los Boggans. Dicho de forma sencilla, el aislamiento que requiere su Privilegio Artesanía no es sólo una forma de asegurarse de que puedan trabajar como quieran, sino que les permite crear un espacio libre de juicios ajenos que no son como ellos. Eso no es un asunto nimio para este humilde y a menudo subestimado Linaje. Después de todo, si toda tu vida has trabajado y creado a solas, o como mucho con otros como tú, tener audiencia de repente (aunque sea una audiencia de una persona) que es *distinta* es un tremendo cambio.

Un Boggan sólo puede jurar un Juramento de la Puerta Abierta a la vez, y sólo puede ofrecerse a una persona al tiempo, no puede compartirse con un grupo. Ofrecérselo a otro receptor sin disolver el primero acaba el ya existente de inmediato, y el anterior receptor es consciente de ello al momento. Incluso con este voto, los mortales y los Pródigos han de estar Encantados para que el Privilegio Artesanía sea utilizable en su presencia. Sin embargo, suponiendo que el Boggan pase la mayor parte del tiempo trabajando, un Encantamiento sobre su compañero de juramento dura el tiempo que requiera el trabajo, incluso si el Glamour se habría desvanecido antes de forma normal.

Oh, y hay una cosa más que saber de este juramento; preguntar a un Boggan por él se considera una metedura de pata increíblemente insensible. Esto es improbable, dado el cuidado con el Linaje guarda la existencia de este juramento, pero si tienes conocimiento de él... simplemente, no lo hagas. Confía en mí.

nuevos tesoros

juego de té bajocolina (tesoro de 1 a 5 puntos)

La obra de maestros artesanos Boggan en el afamado Feudo del Arboreto Longwood. Sólo siguen existiendo unos pocos de estos hermosos juegos de té de porcelana. Son muy buscados por los coleccionistas, no sólo por su valor como antigüedad, sino también por los sutiles encantamientos tejidos en las piezas. Por cada pieza original del juego que poseas (y 1 punto gastado en este Trasfondo), puedes seleccionar uno de los siguientes beneficios. Activar un beneficio requiere 1 punto de Glamour por toda la escena.

- ⑤ El té siempre tiene la temperatura y sabor perfectos para todo el mundo. Tanto, que un grupo que se sienta y comparte una agradable taza de té con este juego resta 1 a la dificultad de todas sus acciones de trabajo en equipo el resto del capítulo.
- ⑥ El té servido es tan entretenidamente delicioso que cualquiera salvo el dueño que beba de este juego debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad a una dificultad igual al Glamour del dueño +3 (máximo 10) cada vez que deseé decir una mentira durante el resto de la escena.
- ⑦ El Boggan ve los patrones florales cambiar en la taza de un objetivo para revelar su humor de acuerdo con el lenguaje de las flores. Resta 2 a la dificultad de todas las tiradas de Empatía que impliquen al objetivo durante el resto de la escena. Sólo el dueño ve estos cambios.
- ⑧ El té de este juego sustenta y revigora, cuenta como una comida completa y permite a un objetivo arreglárselas con sólo dos horas de sueño cada noche, suponiendo que beba al menos tres tazas durante el día.
- ⑨ El té crea puentes. Mientras toma el té con alguien, el dueño recibe los beneficios del Mérito Conocimiento de Otros en lo que respecta a ese sujeto y otros como él. Si se está tomando el té con más de una persona a la vez, sólo se puede escoger a una para este beneficio. Este efecto dura el resto de la escena.

boggans

Nombré:
Jugador:
Crónica:

Corte:
Legado Luminoso:
Legado Oscuro:

Aspecto:
Casa:
Cuadrilla:

ATRIBUTOS

Físicos

Fuerza ●0000
Destreza ●0000
Resistencia ●0000

Sociales

Carisma ●0000
Manipulación ●0000
Apariencia ●0000

Mentales

Percepción ●0000
Inteligencia ●0000
Astucia ●0000

HABILIDADES

Talentos

Alerta 00000
Atletismo 00000
Callejero 00000
Empatía 00000
Expresión 00000
Intimidación 00000
Liderazgo 00000
Pelea 00000
Sagacidad 00000
Subterfugio 00000

00000

Técnicas

Armas de Fuego 00000
Artesanía* 00000
Conducir 00000
Etiqueta 00000
Interpretación 00000
Latrocínio 00000
Pelea con Armas 00000
Sigilo 00000
Supervivencia 00000
Trato con Animales 00000

00000

Conocimientos

Academismo 00000
Ciencias 00000
Enigmas 00000
Gremayre 00000
Informática 00000
Investigación 00000
Leyes 00000
Medicina 00000
Política 00000
Tecnología 00000

00000

VENTAJAS

Trasfondos

00000
 00000
 00000
 00000
 00000
 00000

Artes

00000
 00000
 00000
 00000
 00000
 00000

Reinos

Actor 00000
Escena 00000
Hada 00000
Naturaleza 00000
Objeto 00000
Tiempo 00000

Privilegios / Flaquesa

Artesanía, Dinámica Social /

Llamada del Necesitado

O O O O O O O O O O
█ █ █ █ █ █ █ █ █ █

Salud

	Real	Quimérica
Magullado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lastimado	-1	<input type="checkbox"/>
Lesionado	-1	<input type="checkbox"/>
Herido	-2	<input type="checkbox"/>
Malherido	-2	<input type="checkbox"/>
Tullido	-5	<input type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Glamour

O O O O O O O O O O
█ █ █ █ █ █ █ █ █ █

Fuerza de Voluntad

O O O O O O O O O O
█ █ █ █ █ █ █ █ █ █

Pesadilla

█ █ █ █ █ █ █ █ █ █

Banalidad

O O O O O O O O O O
█ █ █ █ █ █ █ █ █ █

Umbral de Inspiración / Saqueo

*Los Boggans nunca pueden fracasar en tiradas con esta Habilidad.

Antítesis

Experiencia



boggans

Hermanadad / Hogar: _____
Señor:

Sociedades / Gremios: _____
Día del Bautizo:

méritos y defectos

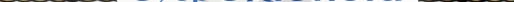
Mérito	Tipo	Coste	Defecto	Tipo	Coste

OTROS RASGOS

00000	00000	00000
00000	00000	00000
00000	00000	00000
00000	00000	00000
00000	00000	00000

objetos quiméricos

Compañeros Quiméricos

 experiencia

Total

Total Gasto:

Gastado en: _____

 combate

Armadura

Clase:

Categoría:

Penalización:

Descripción:

boggans

TRASFONDOS EXPANDIDOS

Aliados

Contactos

Dominio

Juramentos

Mentor

Recuerdo

Recursos

Séquito

Soñadores

Otro (_____)

Equipo (transportado)

Equipo (guardado)

Tesoros

Varios

Feudos

Ubicación

Descripción

boggans

historia

Fecha de Ennoblecimiento: Sociedad Secreta:

Aspecto

Nombre Verdadero: _____ Mortal: _____

Edad cronológica:

Edad aparente:

Fecha de nacimiento:

Pelo:

Ojos:

Raza:

Nacionalidad:

Altura:

Peso:

Sexo:

VISUALES

Esquema de lazos de juramento

Boceto del Personaje

LIBRO DE LINAJE boggans

los héroes olvidados del ensueño

A veces son las pequeñas cosas las que suponen las mayores diferencias en la vida y en ninguna parte esto es más evidente que en el Linaje Boggan. Aunque han preferido dejar a otros la gloria de los focos, este industrioso Linaje ha obrado su propia magia sutil y paciente a lo largo de los siglos, extrayendo poder de los sueños de comodidad y el hogar y se ha convertido en no menos que el fundamento de la sociedad feérica. Incluso los héroes necesitan hogares a los que regresar, después de todo.

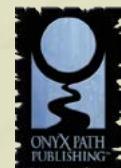
Por primera vez, los secretos y chismorreos del Linaje Boggan se comparten con los foráneos. Así que, acerca una silla al fuego, toma una taza de té recién hecho y escucha atentamente, porque la auténtica verdad sobre estos olvidados héroes finalmente sale a la luz.

El Libro de Linaje: Boggans contiene:

- ⌚ Una historia de este modesto, aunque vital, Linaje y cómo ha moldeado sutilmente el Ensueño.
- ⌚ Una nueva perspectiva de la naturaleza Boggan junto con consejos para dar vida a los personajes de este Linaje.
- ⌚ Personajes listos para jugar y perfiles de Boggans famosos del pasado y el presente.
- ⌚ Nuevos Tesoros, Méritos y Defectos para personajes Boggan.



NOSOLOROL



PVP: 19,99 €
9 788418586897

