

LIBRO DE LINAJE: PISKIES

Por Magus iuvens@hotmail.com

CRÉDITOS

Escrito por: Magus

Material adicional: Alexander Weiss

NOTA DEL AUTOR

Con la publicación de la edición 20 aniversario de **Changeling: el Ensueño** se han abierto nuevas posibilidades para continuar publicando suplementos para la línea de juego de las hadas del Mundo de Tinieblas. Entre estas posibilidades se encuentran Linajes feéricos que aparecían como secundarios en el trasfondo original en **La suerte del bufón**, y que hoy ocupan un lugar renovado junto a los duendes originales del manual básico.

Los Piskies son uno de estos Linajes, duendes vagabundos con una curiosidad que los hace distintivos en el mundo del Ensueño, y que hasta ahora no han recibido demasiada atención. El Libro de Linaje: Piskies tiene como propósito añadir profundidad y jugabilidad, pero al mismo tiempo se ofrece como una posibilidad, sin querer sustituir la imaginación de potenciales Narradores.

En resumen, nada de lo que aparece en este manual es imprescindible, y Narradores y jugadores disponen de suficiente información en el manual básico de **Changeling: el Ensueño**, así como sus suplementos.

Y ahora, disfrutad con la lectura.

AGRADECIMIENTOS

A mis amigos lejanos, que encuentren un hogar allí donde el camino los haya llevado.

Changeling: el Ensueño, Mundo de Tinieblas y todo el material relacionado y registrado pertenece a White Wolf Publishing Inc. y por extensión a Onyx Path. Todos los derechos reservados. Quienes violen estos derechos serán perseguidos y recibirán una buena azotaina.

No se pretende atentar contra la propiedad intelectual o contra las marcas registradas. Se proporciona permiso para imprimir o reproducir este documento sólo para uso personal.

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

© 2011 CCP hf. All rights reserved.

CONTENIDOS

PRELUDIO: VUELVE A CASA

CAPÍTULO UNO: LA CASILLA DE SALIDA

CAPÍTULO DOS: VIDA ERRANTE

CAPÍTULO TRES: CARAS CONOCIDAS

CAPÍTULO CUATRO: RECUERDOS IMBORRABLES

APÉNDICE: COSAS QUE TE ENCUENTRAS POR EL CAMINO

VUELVE A CASA

Fuera nunca había hecho tanto frío. Por supuesto, Johnny había ido a muchos sitios en compañía de sus padres o cuando tenía que ir a algún sitio, pero el hecho de haber dejado atrás el hogar parecía que intensificaba la sensación de frialdad, de estar verdaderamente solo, en un lugar donde no debería estar. Y no sólo hacía frío, todo parecía más oscuro, más silencioso, como si de alguna forma el mundo se hubiera dado cuenta de su huida y lo estuviera vigilando en tensión, observando sus pasos. Como un ratoncito asustado, el niño movía su cabeza rubia de un lado a otro, con sus grandes ojos azules nerviosos, un rostro pálido e infantil vestido con un jersey naranja y unos vaqueros.

Pero no podía dar vuelta atrás. Hacía siete meses había visto a sus padres discutiendo por primera vez delante de él, y fue como si sintiera una punzada en el corazón. A partir de entonces, como si hubieran roto un tabú, sus padres discutían cada vez con más frecuencia, estuviera Johnny delante o no. A veces sollozaba pidiéndoles que parasen y obedecían, pero más a menudo le decían que se fuera a su cuarto, que tenían que hablar de cosas de mayores y no había nada más que decir. Y Johnny lloraba en su cuarto, escuchando los gritos apagados y a veces golpes contra los muebles y las paredes.

Johnny tenía ocho años y no sabía mucho de cosas de mayores, pero supo que había alguien más, alguien que había alterado la paz de su casa, y sin conocerlo, lo odió y le deseó que le pasara lo peor. Y entonces un día escuchó una palabra que hizo saltar las alarmas.

Divorcio.

A partir de entonces las discusiones habían dejado paso a un silencio tenso. Sus padres se evitaban, y Johnny se esforzó por poner buena cara y tratar de que se conciliaran, pero no pudo ser. Al día siguiente papá recogería sus cosas y quedarían la semana siguiente con el abogado para firmar los papeles.

El miedo de Johnny se convirtió en angustia y por la noche, con su mochila escolar en la que había metido un bocadillo y unas pocas cosas que atesoraba, decidió marcharse de aquel sitio que le asustaba tanto. Quizás fuera una decisión precipitada, pero desde el punto de vista de un niño de ocho años resultaba la acertada. Quizás sus padres se dieran cuenta entonces de lo asustado que se sentía y no se divorciarían, o encontraría otra casa en la que vivir sin miedo.

Y ahí estaba ahora, recorriendo las calles siempre en línea recta. Las casas del barrio que conocía dieron paso a otras que no había visitado nunca, y se sintió como un explorador que se adentraba en una selva desconocida, una de hormigón y asfalto. Sin embargo, pronto la maravilla de la novedad dejó paso a la preocupación de lo no familiar. Había caras desconocidas que no había visto nunca, y procuró evitar acercarse a los extraños. Los extraños. Debía tener cuidado con ellos. Era lo que papá y mamá siempre le decían.

Oyó un tintineo metálico y vio un largo abrigo de retales de muchos colores desplazarse en su dirección. Una larga melena de cabello blanco y plateado en las puntas, sujeto bajo un amplio sombrero rojo. De repente unos ojos verdes se clavaron en él con curiosidad, y un rostro sonriente rodeado por un mar de arrugas se dirigió hacia él.

-Hola.

Aquella señora se parecía a la abuela de Johnny, y eso lo tranquilizó, pero seguía siendo una desconocida, así que mantuvo las distancias.

-¿Qué haces por aquí?

Johnny no dijo nada. Aquella voz era amable como la de su abuela, pero no quería responder que se había escapado de casa.

-Ya veo. No tengas miedo. Me llamo Melisa.

-John...Johnny.

-Eso está mejor. ¿Te has perdido?

-No –dijo Johnny automáticamente y de sopetón, dejando escapar el aire que había contenido por el nerviosismo.

De repente se escuchó un silbido que recorrió la calle como una ráfaga de viento. De entre las sombras de la calle apareció un grupo de cuatro adolescentes, casi como lobos al acecho y con sonrisas igual de afiladas. Johnny sintió como si hubiera caído en una trampa, pero la señora del sombrero rojo y

el cabello blanco se dio la vuelta tranquilamente. Sin saber cómo, ahora tenía un bastón en sus manos, que apretaba con firmeza.

-Hola chicos, ¿os habéis perdido?

Unas risas burlonas respondieron a la pregunta. Uno de los adolescentes se adelantó. Era un tipo escuálido y pálido, de cabello pelirrojo oscuro, que vestía con unos vaqueros sucios y una camiseta desgastada. Llevaba un gorro de lana rojo con una chapa con un demonio sonriente.

-No, de hecho vivimos por aquí.

-Vaaaleee...

-Y creo que sois vosotros los que estáis perdidos, escoria.

-Oh, yo siempre estoy donde quiero estar, jovencito deslenguado y lleno de rabia.

Siguiendo al que parecía su líder, los cuatro adolescentes avanzaron. Sus sonrisas blancas y afiladas asustaban a Johnny, que dio un paso temeroso hacia atrás.

El jefe de los adolescentes se encaró con la anciana harapienta, que de repente parecía mucho más pequeña encogida bajo su sombrero rojo. Con una sonrisa cruel el chico extendió la mano, con uñas largas y sucias.

-Bonito sombrero, creo que me lo voy a quedar.

Hubo un remolino de cabellos blancos y de repente el bastón de la anciana giró en un movimiento rápido como un relámpago, golpeando la rodilla del chico desde atrás, y derribándolo con un aullido de dolor. Los demás adolescentes se detuvieron, asombrados, mientras su líder se agarra la rodilla en el suelo.

-¡Agarradla, idiotas!

Sin embargo, la anciana, a pesar de su edad y pequeño tamaño se movía en un remolino, ondeando su abrigo de retales de colores como si se tratara de una capa y utilizándola como cobertura. Empuñando su bastón como una lanza golpeó a otro de los adolescentes, un chico moreno y barrigudo, en la entrepierna y también lo derribó. Otro con cara de comadreja sacó una navaja.

Y Johnny tuvo suficiente y echó a correr sin mirar atrás. Por un momento le había parecido que aquellos chicos malos tenían dientes afilados y rostros inhumanos, aquello no podía ser verdad...

No paró hasta que se quedó sin aliento. Había ido de un callejón a otro, internándose en aquel barrio desconocido sin saber a dónde se dirigía, y como resultado, se encontraba todavía más perdido que antes. De repente se encontró en un callejón oscuro, en la parte de atrás de un restaurante, del que emanaba una corriente cálida con una mezcla de olores que se mezclaban con la fetidez de los contenedores de basura, llenos a rebosar, y con varias bolsas de plástico negro desparramadas por el suelo. Varios gatos huyeron maullando en protesta, viendo interrumpida su comida ante la llegada de Johnny. El niño se detuvo, asustado y jadeando.

De nuevo no sabía dónde se encontraba, y la noche ya había caído. A lo lejos se escuchaba el sonido de un coche al pasar, y el bullicio lejano de la ciudad. La luz de las farolas lo llamaba, impulsándole a alejarse de la oscuridad, algo se movía allí, entre las sombras...

De repente la luz del fondo del callejón desapareció, bloqueada por una figura achaparrada y mugrienta que se interpuso ante Johnny. Por un momento el niño pensó que Melisa le había seguido, pero pronto se desengañó. Se trataba de un hombre más alto que la anciana de cabello blanco, de rostro fibroso y arrugado y ojos pequeños y oscuros como perlas de azabache. Vestía con una sudadera de color gris sucio y gastado y mostraba una sonrisa cruel en los labios, mostrando unos dientes oscuros y amarillos.

-Vaya, vaya, vaya, mira qué tenemos por aquí...

Johnny retrocedió, pensando en salir corriendo de nuevo, pero una de las manazas fibrosas de aquel hombre se disparó como una serpiente y enseguida lo atenazó por el cuello, sin permitirle siquiera la posibilidad de gritar.

-Oooh, pobre cosita. Te has metido en el agujero equivocado, chico. Mala suerte para ti, y buena suerte para mí...

En ese momento, una fuerte brisa sopló en la entrada del callejón y aquel matón se dio la vuelta. Melisa se encontraba allí, aferrando su bastón con mano firme, y con su abrigo de retales multicolores revoloteando a su alrededor por una corriente de aire, envuelta en el aura de las luces de la ciudad.

-¡Suéltalo, tarado!

Un instante y un brillo metálico y el captor de Johnny había puesto al niño delante de él con una navaja al cuello.

-Vaya, vaya, vaya, mira qué tenemos por aquí...Melisa Mantoiris metiéndose donde no la llaman. Otra vez.

-Quita las manos del chico, tarado. No te pertenece ni éste es lugar para tu sucio negocio. Vuelve a las sombras de las que saliste.

-No tienes derecho a interrumpirme. ¿Acaso te atreves a privar a la Corte Sombría de su presa?

Melisa dio un paso al frente. Johnny sintió una punzada en el cuello y contuvo un sollozo. Aquel cuchillo era frío como el hielo.

-Piensa por un momento, tarado. Ese niño ya pertenece a otros. Y yo te conozco. ¿Cuál crees que sería el destino de alguien que se atreve a llevarse a un príncipe de los Sidhe? Puedes salirte con la tuya por el momento, pero no encontrarás descanso durante el resto de tu existencia, que será breve. Maldecirás cada segundo.

El hombre gruñó pensativo, evidentemente incómodo por la acertada sugerencia que Melisa acababa de hacerle.

-Tú y los tuyos siempre estáis entrometiéndoos en los asuntos de los demás. Te odio.

-Y lo seguiremos haciendo con todos los Tarados, mientras existan.

Desde su posición Johnny se encontró con los ojos verdes de la anciana, una mirada que le tranquilizó, que le dijo que no debía tener miedo. "Hay fuerza en ti, pequeño príncipe, úsala." Y el niño se encontró recordando y su mente se llenó de sueños de elevadas torres doradas...

Un aura cálida de luz estalló alrededor de Johnny, y su captor aulló de dolor, soltando la navaja, y cayendo hacia atrás, con su abrigo humeante. El niño abrió los ojos, sorprendido, y corrió hacia los brazos protectores de la anciana, sintiéndose a salvo.

-¡Maldita seas, vieja Mantoiris! ¡Malditos seáis tú y los tuyos!

-Deberías estar agradecido, ladrón de niños y sueños. Aunque no lo creas, te acabas de librar de un problema de los grandes. Ahora vete a rumiar tus maldiciones vacías a otra parte, y recuerda que te estaremos vigilando.

El hombre de la sudadera gris pareció hacerse más pequeño, y maldiciendo y gruñendo se escurrió entre las sombras del callejón, que se cerraron a su paso, como si jamás hubiera estado allí. Los sonidos y luces de la calle regresaron.

-¿Qué...quién era?

-Un ladrón. Un tarado. Un reflejo oscuro de lo que somos, que trata de llenar su vacío con la ilusión de otros, porque a la miseria le encanta la compañía.

Johnny se sentía protegido en el abrazo de la anciana y no quería soltarse, pero Melisa Mantoiris tenía otros planes. Se separó de él con delicadeza y le revolvió el pelo.

-Volvamos al principio, pequeño príncipe. ¿Te has perdido?

-...Sí.

-Pues entonces te llevaré a casa.

-Yo...me fui de allí.

-Tienes suerte de tener un sitio al que llamar hogar. No la desperdicies, aunque la tristeza y el vacío caigan del cielo.

-Mis padres se quieren divorciar –sollozó Johnny.

-A veces es mejor estar separados para no pelearse y ser mejores personas. A veces los puentes rotos se alzan de nuevo y se vuelve a coincidir en el camino. Y a veces no. Si tus padres ya no se quieren eso no significa que no te quieran a ti. No es el momento de huir, pequeño príncipe, sino de permanecer y resistir. Un nuevo camino se abre y no debes abandonarlo antes de comenzar.

Y de repente Johnny se dio cuenta de que había comenzado a caminar y que todo lo que veía era como un sueño. A su lado caminaba Melisa, una anciana de cabello plateado y con una sonrisa como la de su abuela. Sus palabras le devolvieron fuerza y le dieron coraje. Y mientras hablaban las calles pasaron a su alrededor y terminaron llegando a la casa de Johnny. Había un coche de policía aparcado en la acera con las luces encendidas. Sus padres estaban abrazados en el porche mientras un oficial tomaba nota. En ese momento, Johnny se asustó y se dio la vuelta, pero se encontraba solo otra vez.

-Ahora vuelve a casa, pequeño príncipe –escuchó una voz que parecía salir de todas partes.

Johnny hizo el mayor de los esfuerzos que había hecho en su vida. Inspiró aire, tomó impulso y corrió hacia su casa llamando a sus padres con los brazos abiertos y pidiendo perdón por haberse escapado. Sus lágrimas volaban en el aire de la noche como gotas de plata y no se detuvo hasta que se encontró dentro del abrazo cálido y familiar de sus padres. Ya no le importaba el miedo.

Y desde las sombras de la calle, Melisa Mantoiris sonrió satisfecha y se dio la vuelta y siguió paseando bajo las luces de la ciudad, sin dirigirse a ninguna parte en concreto. Aquel pequeño príncipe sin duda había aprendido una valiosa lección de coraje y a tomar sin miedo las riendas de su vida. Quizás con el tiempo llegaría a ser un gran gobernante de las hadas, pero todavía le quedaba mucho camino que recorrer y muchas cosas que aprender. Eso sería otra historia, una que quizás llegaría a escuchar, o en la que participar, si tenía suerte.

Con sorpresa, Melisa se encontró recordando a una niña pequeña que hacía mucho tiempo había escapado de casa llena de miedo. Sus ojos se humedecieron, pero eso no le impediría seguir su camino. Adelante, siempre adelante.

CAPÍTULO UNO: LA CASILLA DE SALIDA

No hay hombre más completo que aquél que ha viajado mucho, que ha cambiado veinte veces de forma de pensar y de vivir.

-Alphonse Lamartine

Es una noche de San Juan en la playa. La luna está llena en el cielo y lejos se escucha la música de la fiesta, una de tantas. Sin embargo, hay un grupo que parece haberse apartado del bullicio para escabullirse hasta un rincón discreto, reuniéndose en torno a una pequeña hoguera que parece un humilde reflejo de las llamas que arden como faros improvisados a lo largo de la costa. Uno de los presentes toma un tronco y lo arroja al fuego antes de tomar la palabra ante sus compañeros con cierta solemnidad.

EL PRINCIPIO

En primer lugar me presentaré. Me llamo Hermes, Hermes Stoke. Nací en Jamaica, una isla del Caribe con cierta fama mundial, pero eso no importa ahora, porque hace mucho tiempo que la dejé atrás para viajar por el mundo. He visitado muchos lugares y trabajado en muchos oficios, antes de seguir la dirección del viento y seguir adelante. En mis viajes he visto muchas cosas y me he hecho conocedor hasta donde he podido de lo que podría considerarse nuestro legado.

¿Me pedís Historia? Nosotros no tenemos una Historia. Nuestro linaje está hecho de muchas historias diferentes, sumadas una tras otra, como retales que se cosen para formar una manta cálida y acogedora, con muchos materiales y manos que han hecho su aportación. Seda, algodón, arpillera, poliéster se mezclan en profusión y desorden improvisado. En lugar de una Historia, os daré un principio desde donde comenzar.

A falta de un nombre mejor, nos llaman Piskies, aunque sólo sea un nombre de Cornualles. A lo largo del tiempo y en el mundo hemos recibido otros muchos y nosotros mismos nos hemos dado otros tantos. Existen otros como *Pobel Vian*, *Aos Sí*, *Mooinjer Veggey*. Y también somos el Pueblo que Camina, los Niños Perdidos, los Vagabundos Risueños...y eso cuando simplemente no nos llaman duendes o trasgos, un término ambiguo para tratar de hacernos encajar en algo.

Pero si existe algo que nos caracteriza es que no encajamos, al menos no para siempre. Y así ha sido desde el principio. No podría decirnos cuál fue el primero de los nuestros, y podría contaros muchas historias de dioses y hadas que tratan de explicarlo.

Tal y como lo veo, de la misma forma que el resto de los Linajes de duendes y hadas surgieron de algún lugar del Ensueño, a partir de sueños de grandeza, sueños de hambre, sueños de orden, sueños de maravilla, sueños de honor, sueños de secretos, y otros muchos sueños extraños, nosotros surgimos más tarde, de los sueños de la añoranza y del deseo de tener un hogar. En los primeros tiempos, cuando el mundo de los hombres y las hadas se encontraban más próximos y de vez en cuando ambos pueblos se mezclaban. Los hijos de estas uniones aparecen en leyendas e historias, convirtiéndose en héroes y reyes, logrando grandes hazañas.

Pero más a menudo no era así. Cuando nacía uno de estos “niños extraños” solía despertar sentimientos enfrentados e incluso miedo. Estos hijos eran abandonados, cuando no asesinados, y los que sobrevivían a menudo recibían desprecio y rechazo. Algunos de ellos intentaban encontrar cobijo en el mundo de las hadas, donde se encontraban con una actitud similar. Los prejuicios no son exclusivos de la humanidad.

¿Comprendéis a dónde quiero ir a parar? Nosotros surgimos de estos rechazados, marginados y mestizos, de los que se quedaban en medio, que no encontraban un lugar entre las hadas o la humanidad, por lo que terminaban situándose entre ambos mundos. En cierto sentido fuimos los primeros Changelings, o por lo menos formamos parte de ellos. Rechazados y marginados por ser diferentes comenzamos a vagar por el mundo, tratando de encontrar un hogar inalcanzable, y ése deseo nos dio forma.

Por supuesto, con el tiempo encontramos nuestro lugar. Al encontrarnos en medio era natural que nos convirtiéramos en intermediarios entre humanos y hadas, transmitiendo avisos, mensajes y noticias. Aunque seguíamos sin ser del todo aceptados en sociedad, por lo menos teníamos una misión. Hay quienes dicen que fueron los Tuatha de Danaan o los Primogénitos o los dioses o lo que fuera quienes nos hicieron firmar el pacto, pero es más probable que surgiera de manera improvisada, pues nos encontrábamos en una buena posición para tratar con los elementos que desagradaban a ambas partes.

HADAS MADRINAS

El espacio que recorríamos entre las hadas y la humanidad era muy amplio y encontramos a muchos otros. Algunos nos asentamos en los límites de la civilización, visitándola de vez en cuando para llevar avisos y mensajes. Otros acompañaron a los pueblos nómadas de antaño, recorriendo las rutas del comercio y explorando lugares nuevos, y aunque tratábamos de encajar antes o después descubríamos que no habíamos encontrado lo que buscábamos y retomábamos el camino.

Debido a nuestro origen mestizo y bastardo, simpatizábamos con otros que se encontraban en nuestra situación, los hijos no queridos, los huérfanos, los abandonados. Acudíamos a ellos y les ayudábamos y enseñábamos a sobrevivir, dándoles fuerza y voluntad para seguir adelante. Cuando la guerra y la enfermedad dejaban huérfanos a su paso, o hijos de viuda, las “hadas madrinas” y los “duendes padrinos” hacían acto de aparición para ayudar a sus “ahijados”, ayudándoles a abrirse camino y a encontrar su fortuna. En tiempos de necesidad hemos llenado muchos estómagos sin pedir nada a cambio y a menudo sin asumir méritos. Preferimos ayudar discretamente y observar de lejos, aunque no siempre. A veces se necesita un rostro amable y cálidas palabras antes que un almuerzo caliente y una cama cómoda.

Nuestro papel en muchas leyendas e historias es humilde, pero importante. Rara vez hemos sido héroes, pero hemos ayudado a crearlos. En muchos cuentos durante su viaje los protagonistas se encuentran con misteriosos desconocidos, que a menudo les imponen pruebas a su coraje, valor y bondad. No todos salen airoso, pero los que lo consiguen a menudo obtienen finales felices...o nuevos desafíos a su paso. Nuestra curiosidad nos llevó a conocer bien a los humanos, en lo bueno y en lo malo. Comprendíamos que sólo mediante el esfuerzo honesto las personas sacan lo mejor de sí mismas, y que los regalos y bendiciones no buscadas y los mimos constantes crean niños malcriados y adultos insufribles.

Así que recordad, los Piskies no solemos ser buenos protagonistas, pero sí somos buenos actores secundarios y ayudantes de héroes. Hemos sido maestros y consejeros, o “encuentros imprevistos y afortunados.” No levantamos la espada mágica, pero sabemos cómo llegar hasta ella y los obstáculos del camino. Pero quien quiera ganarse nuestra confianza más vale que se muestre digno o que no cuente con nosotros. En muchas historias en las que aparecemos ocasionalmente, quienes rechazan nuestro consejo o nos maltratan a menudo fracasan, y sólo el verdadero héroe que ha mostrado amabilidad y virtud triunfa gracias a nuestra ayuda.

Pero debemos reconocer que no todos los de nuestro Linaje se han mostrado tan altruistas. Aislados o resentidos por el rechazo de quienes les rodeaban, algunos Piskies se volvieron amargos y rencorosos. Sus lecciones y ayudas a menudo no sólo requerían esfuerzo, sino dolor y sacrificio, aunque no por ello dejaban de recompensar a quienes se hacían merecedores a sus ojos, admitiendo el valor de la virtud. De entre estos duendes los más retorcidos se oscurecieron de verdad, y fue así como nacieron los Spriggan.

Nadie sabe cuál fue el primero de ellos, pero el odio llevó a los Spriggan a volverse de forma terrible contra la humanidad que les había rechazado. Embaucadores y mentirosos, fueron a por los más débiles, llevándose a los hijos de quienes les ofendían –y a veces ni siquiera eso- y sembrando el dolor de la pérdida a su paso. Las leyendas y cuentos sobre hadas que secuestran niños que nunca vuelven a ser vistos en muchas ocasiones llevan el sello de estos terribles Tarados.

¿Y qué hacen con sus presas? Los niños siempre han sido tesoros de ilusión que son muy valorados entre las hadas más oscuras o entre seres todavía más perversos. De esta manera los Spriggan consiguieron un lugar siniestro entre las hadas con su terrible comercio. Inevitablemente estalló la guerra entre nosotros y ellos, una que nunca ha terminado del todo, y aunque parece que con el tiempo se han

vuelto más cautos, especialmente por las terribles consecuencias que conlleva el secuestro de un niño, nunca debemos bajar la guardia ni permitir que se ceben con los más indefensos. Luminosos y Oscuros hacemos frente común cuando se trata de los Spriggan.

EL MUNDO ANTIGUO

Se hace el silencio ante la mención de los enemigos sombríos. Hermes Stoke se sienta y entre la concurrencia otro hombre se levanta y arroja un puñado de hojas secas de olivo al fuego, que chisporrotean entre las llamas, y se alzan anaranjadas hacia el cielo.

Me llamo Aristóbulos, y soy un estudiante de intercambio. La verdad es que he aprovechado todas las oportunidades que se me han presentado para estudiar en el extranjero. Soy un apasionado de la antropología y el folklore, y como no podía ser de otra forma, de todo lo que nos ha dado forma como Linaje.

Como bien ha contado mi compañero Hermes, nos desperdigamos entre los errantes, lejos de las grandes ciudades que comenzaban a florecer, pero eso no impedía que las visitáramos, pues la humanidad comenzaba a construir cosas fascinantes. Domesticar las plantas y los animales sólo fue el principio, pero sin saberlo los humanos también construían ataduras que los asentaban y les impedían alejarse demasiado. No es que la vida de los nómadas fuese un colchón de rosas, desde luego, pero a medida que los humanos se complicaban creaban nuevos problemas, que les llevaban a idear nuevas soluciones y así sucesivamente. Es como si se estuvieran tambaleando de manera constante entre el paraíso y el desastre.

Y sin embargo crearon grandes maravillas. Siguiendo las rutas comerciales o huyendo con los fugitivos contemplamos cómo se alzaban las pirámides de Egipto, los grandes círculos de piedra de Europa, los zigurats de Babilonia y ciudades hoy olvidadas en oriente y occidente...nuestra curiosidad nos llevaba siempre más allá del horizonte, siguiendo el viento.

Nunca nos concentrábamos muchos en un mismo sitio, o al menos no de manera permanente. Aunque no encajábamos en ningún sitio, pronto nos adaptábamos como amables viajeros que traían noticias y mercancías de lugares lejanos y con el tiempo tomábamos los rostros y las sonrisas de nuestros anfitriones antes de volver a seguir el viento una vez más.

Dicen que nuestras raíces se encuentran en el país de Cornualles y la cultura céltica, pero lo cierto es que el nombre de "Piskies" se utiliza para todo tipo de hadas en ese lugar. Acompañamos a los duendes germánicos, latinos y griegos, a los espíritus del antiguo Egipto y de Oriente, pero a menudo pasábamos desapercibidos entre ellos. Nadie se fijaba demasiado si en un grupo de Boggans había uno de ojos verdes y cabello plateado, o si en la corte de los Sidhe había un alegre bailarín que hacía las delicias de los invitados, o en los duendes juerguistas que acompañaban a los sátiros en sus fiestas. Una o dos caras diferentes pasan desapercibidas en un gran conjunto. Y cuando no éramos bien recibidos, pues bien, sabíamos muy bien lo que era el rechazo, y sabíamos cómo comportarnos o disfrazarnos, o simplemente ocultarnos el tiempo suficiente para solucionar nuestros asuntos antes de seguir adelante.

EL GRAN HERMES

Debo hacer una mención especial a Grecia, no sólo porque procedo de allí, sino porque también ha tenido cierta importancia entre nuestro Linaje. En principio a muchos les sorprendería saber que los Piskies estuvimos presentes allí, pues parece que nuestra presencia está ausente de los muchos mitos e historias legendarias que se originaron allí en la antigüedad.

Según algunos historiadores feéricos, los antiguos dioses del Olimpo eran en realidad espíritus feéricos, y a menudo afirman que tal o cual dios pertenecía a tal o cual Linaje. Yo no estoy tan seguro. De hecho, creo que los dioses olímpicos eran mucho más que eso, seres que surgieron de los sueños y creencias de la humanidad, pero al mismo tiempo con un poder que trascendía al de las hadas. No seré yo el que zanje la cuestión y desde luego no arruinaré la maravilla ni el misterio de la Antigua Grecia con teorías frías y yermas.

Entre los dioses olímpicos se encontraba Hermes, el mensajero de los dioses, de las fronteras y los viajeros que las cruzan, del ingenio y del comercio, de la astucia, de los ladrones y mentirosos.

Homero lo llama el dios de multiforme ingenio, de astutos pensamientos, ladrón, cuatrero de bueyes, jefe de los sueños, espía nocturno y guardián de las puertas.

¿Os resulta familiar? Por lo tanto no resulta extraño que algunos Piskies, especialmente en Grecia, consideren que Hermes fue el primero de ellos, o por lo menos uno de ellos que fue convertido en dios. Como he mencionado, yo tengo mis dudas.

En cualquier caso, muchos Piskies griegos a menudo tomaron ejemplo de Hermes en el mundo griego o de Mercurio en el mundo romano, y en ocasiones embaucaban a los mortales haciéndose pasar por el dios. A menudo acompañábamos a otros espíritus feéricos, y especialmente a los faunos y sátiros, con los que a menudo compartíamos alegría y festividad, yendo de fiesta en fiesta compartiendo diversión.

Pero no sólo encontrábamos amistades y alegría en los festejos de los antiguos griegos y romanos. Algunos de nosotros quedamos fascinados por el teatro, y acompañábamos a los grupos de actores, cómicos y artistas que viajaban por el mundo antiguo ofreciendo arte y espectáculo. Otros acompañaron a los navegantes en el comercio marítimo o en la exploración de tierras distantes, y en fin otros incluso acompañaron el paso de los soldados macedonios que siguieron al conquistador Alejandro Magno hasta los límites de la India. Algunos lo acompañaron en su regreso, pero otros decidieron seguir adelante, mezclándose con los habitantes del lugar.

LA CAÍDA DE LOS DIOSES

Adrián Sietebirras, haciendo honor a su nombre, abre una botella de oscura cerveza artesana, y mientras echa un trago, empuja de un puntapié un tronco retorcido con varias ramas hacia la hoguera.

¡Muy bien! Todo fue muy bonito durante la época de dioses y héroes pero se terminó cuando apareció un nuevo dios llegado con el viento del este. En principio romanos y griegos no tenían ningún problema con el pequeño culto oriental del sol, pero se trataba de una religión muy celosa, y que no aceptaba ningún otro dios, así que no tardaron en surgir los problemas. La fe de sus seguidores rechazaba cualquier otra manifestación divina, así que los dioses paganos y los sueños que los rodeaban pronto comenzaron a retroceder.

Los cristianos aparecieron en un momento en que varias cortes de las hadas estaban enfrentadas entre sí, así que los seguidores de los dioses griegos y romanos decidieron acabar con la nueva religión por las bravas. Entre las persecuciones y las expresiones de fanatismo, sin que nos diéramos cuenta en aquel momento, el Ensueño comenzó a distanciarse de la humanidad.

Nosotros seguíamos dedicándonos a actuar como mensajeros, comerciantes, viajeros y trotamundos, como siempre. Sin embargo, como no dejábamos de viajar entre el mundo de los sueños y el mundo de la humanidad pronto nos dimos cuenta de que estaba ocurriendo algo raro. Los caminos fiables se alteraban, y las distancias entre los reinos se alargaban. Los seguidores de Hermes y de otros dioses eran cada vez menos numerosos.

Y cuando el cristianismo ganó la guerra en el siglo IV las cosas empeoraron. Los seguidores de los antiguos dioses comenzaron a ser perseguidos, así como los personajes dudosos como nosotros, que no se sabía muy bien en qué creían. Fue entonces cuando comenzaron a llamarnos “demonios” y cosas peores. No era nada a lo que no estuviéramos acostumbrados, pero por si acaso mantuvimos las distancias con los sacerdotes cristianos.

Al mismo tiempo estaban llegando nuevos nómadas a las fronteras del Imperio Romano. Eran bárbaros que se empujaban unos a otros buscando nuevas tierras. Varias hadas y duendes los acompañaban, creyendo que les ayudarían a volver a los buenos viejos tiempos o simplemente para atacar a sus enemigos. Pero una vez más se equivocaron. Los tiempos confusos que acompañaron a la caída del Imperio Romano permitieron a muchos ganar en las aguas revueltas, pero la desesperación provocada por el hambre y la guerra oscurecieron el Ensueño y lo distanciaron todavía más de la humanidad. Y las hadas y duendes siguieron sin enterarse, ocupadas en la Guerra de las Estaciones. Los antiguos dioses se tambalearon, alejándose cada vez de la humanidad, y nuestro poder sobre los sueños menguó.

Por nuestra parte aprovechamos esta época de confusión para seguir viajando en busca de aventuras. Por una parte utilizamos las invasiones bárbaras para acceder a lugares que antes nos habían sido vedados y hacer desaparecer uno o dos tesoros en el proceso. Sin embargo, también acudimos en ayuda de los indefensos, ayudándoles a capear aquellos malos tiempos. Muchos huérfanos surgieron en aquella época turbulenta y nuestra ayuda era como una gota en el océano. Y no hace falta decirlo, para los Spriggan fue una época dorada, cebándose en muchos de los indefensos y abandonados que la guerra dejaba a su paso.

¿Qué lección podemos sacar de todo esto? Bueno, confirma que el remedio es peor que la enfermedad y que en un conflicto con los humanos salimos perdiendo de una o de otra manera.

OTRO PUNTO DE VISTA

El mundo antiguo también vio el surgimiento y desarrollo de la esclavitud, una institución que resultaba muy útil para los parientes Tarados de los Piskies. Muchos Spriggan se convirtieron en esclavistas, realizando incursiones contra aldeas y poblados y de la misma forma utilizando su negocio para hacer desaparecer a sus presas. El negocio de la esclavitud también permitía a los Spriggan establecerse como respetables ciudadanos, utilizando sus redes para hacer desaparecer a niños y no tan niños cuando era preciso, acumulando grandes riquezas con este negocio.

No sólo se trataba de riquezas mundanas. Varias hadas y duendes utilizaban a los Spriggan para obtener humanos con diversos propósitos, ya fuese amantes o juguetes ocasionales o para propósitos más siniestros, como utilizar su sangre y espíritu en siniestros rituales. De esta manera los Spriggan del mundo antiguo desarrollaron una red esclavista clandestina que conectaba con diversas facciones del mundo sobrenatural, no sólo entre los espíritus feéricos, sino también entre hechiceros y vampiros.

La caída del Imperio Romano y los momentos de turbulencia también permitieron a los Spriggan acumular esclavos y riquezas simplemente recurriendo al saqueo y la confusión. Muchos tesoros custodiados por los Spriggan aparecieron durante este período, y fue durante el mismo que el Linaje sombrío se ganó una reputación adicional como fiables custodios de tesoros, ya fuesen propios o de otros propietarios.

LA EDAD MEDIA

Adrián Sietebirras da un último trago a su cerveza y vuelve a sentarse en el círculo de los reunidos. Toma entonces la palabra Melisenda Abrojobrillante, que arroja a la hoguera un haz de flores secas y fragantes, que hacen chisporrotear las llamas y las elevan hacia la luna.

Tras la Edad Mítica disminuimos, aunque muchos se negaban a reconocerlo. Siempre habíamos estado entre los humanos y las hadas, pero ahora nos aproximamos más a la humanidad. Siendo honestos, los humanos eran más fáciles de soportar que la arrogancia de los señores feéricos. Donde antes nos dedicaban templos y sacrificios, a medida que pasaba el tiempo disfrutamos de las ofrendas sencillas de cuencos de leche, vino derramado y otras cosas envueltas en la creencia en la tradición.

Durante la Edad Media los Linajes también comenzaron a definirse, y fue entonces cuando realmente nos convertimos en lo que somos ahora, duendes errantes de cabellos plateados y ojos verdes. También nos adaptamos a la humanidad, mezclándonos sin ser vistos o convirtiéndonos en algo familiar que no levantara rechazo, algo que nos resultaría útil más adelante. Muchos incluso llegaron a mezclar su sangre con los humanos, profundizando en la Senda del Changeling.

Y nuestra proximidad a los humanos nos permitió adoptar muchas formas. Acompañamos a los grupos de juglares y artistas que recorrían las aldeas y ciudades ofreciendo espectáculo y diversión antes de seguir nuestro rumbo. Quienes preferían lechos más elevados sirvieron en las cortes de los nobles, sirviendo en su mayor parte como mensajeros, aunque algunos también destacaron en oficios más discretos, como espías, sabotadores y asesinos.

A menudo protegíamos las comunidades por las que pasábamos, ofreciendo nuestra ayuda a los necesitados, y especialmente a los huérfanos. Algunos Piskies trabajaban como pastores o jornaleros

itinerantes, pero otros desempeñaban el papel de héroes errantes. Muchos caballeros medievales no desaprovechaban la oportunidad de enfrentarse a un dragón, pero la mayor parte de la gente tenía problemas más sencillos y humildes. De esta manera hubo Piskies que se convirtieron en mercenarios y soldados de fortuna, cazando bandidos, manteniendo a los lobos alejados y también a otras amenazas sobrenaturales. Estos Piskies cazaban a los duendes oscuros, especialmente a los que amenazaban a la humanidad, y también a vampiros y otros monstruos descontrolados. Estos “cazadores de monstruos” errantes no despertaban muchas simpatías, pero todo el mundo reconocía su utilidad y les pagaba por acabar con las amenazas...aunque también hay historias sobre aldeanos desagradecidos que una vez eliminado el peligro rechazaban a sus salvadores y los expulsaban, acusándolos de brujos y ladrones.

Pero estos “héroes del pueblo” no siempre actuaban de manera evidente. A veces simplemente se limitaban a buscar a algún elegido que se encargara del problema, o mediante su consejo ayudaban a las comunidades a protegerse. E incluso llegaban a actuar de forma completamente discreta, dejando caer la información adecuada en los oídos adecuados, como el paradero del cubil de una bestia o su debilidad.

Siguiendo el camino del viento, no solíamos quedarnos mucho tiempo en un mismo lugar, pero algunos Piskies se asentaban en determinados lugares en las fronteras, construyendo tabernas y posadas para los viajeros. De esta manera, no tenían necesidad de ir a buscar historias, sino que dejaban que las historias acudieran a ellos.

EL FLAUTISTA DE HAMELIN

El 26 de junio de 1284 los habitantes de la villa de Hamelin en la Baja Sajonia fueron salvados por un cazador de ratas que con el sonido de su flauta atrajo a los roedores fuera de la ciudad y provocó que se ahogaran en el río Weser, acabando así con una peligrosa epidemia. Cuando fue a recoger su pago, el alcalde de Hamelin lo rechazó, incluso acusándole de haber traído a las ratas en primer lugar.

Enfadado, el flautista volvió a hacer sonar su flauta y se llevó a los niños de Hamelin. No está claro cuál fue el destino de los niños. Según las versiones fueron llevados a un reino maravilloso, o que fueron devueltos cuando el alcalde, arrepentido, aceptó pagar al flautista. Las versiones más siniestras afirman que los niños se ahogaron en el río como las ratas.

En cierto sentido, esta historia muestra la manera de actuar de los Piskies, ayudando a la gente humilde a solucionar sus problemas, pero al mismo tiempo castigando a los desagradecidos. Como el flautista de Hamelin, algunos Piskies que ayudaron a salvar comunidades de amenazas diversas terminaron siendo expulsados o rechazados. Pero semejante actitud no podía quedar sin respuesta, y los Piskies, especialmente los Oscuros, estaban más que dispuestos a enseñar una lección.

Otros afirman que la historia del flautista de Hamelin no está relacionada con los Piskies, sino que en realidad habla de uno de sus primos sombríos, los Spriggan, conocidos por llevarse niños. Incluso se dice que el flautista en realidad ocultaba la identidad de un Spriggan que durante el siglo XIII engatusó a numerosos niños para llevárselos de sus hogares. Esta sombría figura, cuya verdadera naturaleza sigue siendo desconocida se dice que habría sido el responsable de haber provocado la Cruzada de los Niños, que llevó a miles de niños y adolescentes de Europa hasta los puertos del Mediterráneo, donde fueron cargados en barcos por mercaderes sin escrúpulos y vendidos en el Norte de África como esclavos.

Y hay quienes dicen que el flautista ni siquiera era un duende o un hada, sino algo todavía más siniestro...

Hasta el día de hoy está prohibido tocar música en la Bungelosenstrasse (“la calle sin tambores”) de Hamelin, supuestamente el lugar donde los niños de la ciudad fueron vistos por última vez.

LA RUPTURA

Cuando termina el relato, una dulce música de flauta comienza a sonar y una mujer Piskey especialmente alta y delgada vestida con telas de muchos colores se levanta entre los concurrentes y arroja un leño negro a la hoguera. La melodía cesa y ella se inclina, presentándose como Julie Dulcémele.

En cierto sentido nos confiamos durante la Edad Media, considerando el distanciamiento entre humanos y hadas como algo natural, pero en cualquier caso no estábamos preparados cuando se produjo la Ruptura, que llegó en la época de la Peste Negra, que creó oleadas de terror y miedo que afectaron al Ensueño.

La nobleza de las hadas enseguida tomó posiciones en los Feudos, comenzando un éxodo masivo hacia Arcadía. Como muchos de nosotros éramos mensajeros en los reinos de las hadas, pronto nos dimos cuenta de lo que estaba ocurriendo y protestamos, pero nuestros nobles nos abandonaron, diciéndonos que era lo mejor para todos y pretendiendo que extendiéramos sus mentiras. Hubo algunas rebeliones, pero no podíamos enfrentarnos a los arrogantes y poderosos señores feéricos. De hecho, muchos fuimos expulsados violentamente de las cortes o las abandonamos por voluntad propia para continuar con nuestra vida errante. Acudimos a los demás Linajes y les contamos lo que estaba ocurriendo y el exilio de los nobles se convirtió en desbandada, a medida que los Pasos hacia Arcadía se cerraban. En algunos lugares incluso ayudamos a alzar a los plebeyos, derrocando a los nobles que pretendían continuar aferrándose a un poder que ya no merecían.

Oh, desde luego, hubo algunos nobles, sobre todo de la Casa Scathatch, que se negaron a abandonar sus puestos y permanecieron al lado de los plebeyos en aquellos tiempos difíciles. Se convirtieron en los Sidhe del Otoño, y conservaron nuestro respeto, aunque algunos se convirtieron en objeto de la ira de los plebeyos, que los culpaban al igual que al resto de los nobles por lo que había ocurrido.

Por lo que se refiere a nosotros, debemos decir que capeamos mejor el temporal. Al movernos entre hadas y humanos podíamos permanecer en gran parte al margen de los estragos de la Banalidad, y además, ya habíamos convivido el tiempo suficiente con los humanos para adaptarnos a los malos tiempos, por lo que asumir la Senda del Changeling no nos resultó demasiado difícil. Hay quienes dicen que fue nuestro Linaje el que creó el hechizo que nos permitió asumir formas humanas para resistir la Banalidad, y es posible que así sea, aunque ya desde el inicio de los tiempos existieron duendes, hadas y espíritus que se mezclaron con los humanos de diversos modos.

LOS TRES PISKIES Y EL ZORRO

Había una vez un zorro que buscaba algo que comer y se encontró con tres Piskies que vivían en una casa de madera, una casa de piedra y una casa de hierro. El zorro derribó las casas de madera y de piedra y se comió a sus habitantes, pero no pudo con la casita de hierro. Intentó entrar por varios medios, pero finalmente el Piskey lo engañó y lo encerró en su interior, donde murió de hambre.

¿Os resulta familiar? Más adelante los Piskies fueron sustituidos por tres "Piggies" o cerditos y el zorro por un lobo, convirtiéndose en un cuento muy popular que ha llegado hasta nuestros días.

Por supuesto, para los Piskies significa algo más de lo que parece a primera vista, aunque ni ellos mismos están de acuerdo en comprender del todo su significado. Por una parte, la historia constituye una lección sobre el trabajo y el ingenio, pero algunos Piskies creen que cuenta algo más, el relato épico de un enfrentamiento entre tres Piskies y una terrible criatura. Algunos dicen que el zorro o "Fox" era en realidad un monstruo muy distinto, un "Fomor", uno de los enemigos que lucharon contra los Tuatha de Danaan en el principio de los tiempos. Al fin y al cabo, un zorro normal y corriente no resultaría un adversario peligroso para los duendes.

Otros Piskies simplemente no le dan demasiadas vueltas, para ellos la historia es un ejemplo más de la astucia e ingenio del Linaje, y están contentos de ser "famosos" en el ámbito mundano, aunque sea como tres pequeños cerditos.

CORNUALLES

En este período turbulento acompañamos muchas revueltas, tanto entre las hadas como entre los humanos descontentos con el sistema del feudalismo. Mención especial merece el país de Cornualles, donde los Piskies se levantaron contra el dominio de los Sidhe. Cuando se aclaró el polvo los nobles habían sido derrocados y nosotros nos encontrábamos en el poder.

De esta manera Cornualles se convirtió en el reino de los Piskies, abierto a todos los plebeyos. Pronto se convirtió en un lugar de reunión para nuestro Linaje, al que acudíamos de todo el mundo en ocasiones señaladas. Para sustituir a los nobles nombramos un Rey del Farol y una Reina de la Antorcha, que simbolizaban nuestra guía en aquellos tiempos oscuros. Estos reyes dieron lugar entre los mortales a las leyendas de Jack O'Lantern y Joan the Wad.

En Cornualles Piskies Luminosos y Oscuros también unimos nuestras fuerzas. Aunque tuviéramos intereses distintos, haciendo frente común ante el rechazo de humanos y hadas habíamos forjado nuestra fuerza. Desde el comienzo de la Separación nuestro Linaje había dado cobijo a muchos duendes diversos, pero con la Ruptura finalmente llegamos a ser lo que somos hoy.

LAS CAMPANAS DE OTTERI

Se cuenta que en hacia el año 1454 el obispo John Grandisson decidió construir una iglesia en Otteri, en Devon, y para la misma encargó unas campanas en Gales, que fueron escoltadas por monjes durante su viaje.

Los Piskies de Devon estaban preocupados, porque sabían que cuando la iglesia fuese construida y las campanas instaladas, su dominio sobre la tierra desaparecería. Así que hechizaron a los monjes y los desviaron de su camino hacia un acantilado en Sidmouth. Sin embargo, cuando los monjes estaban a punto de caer, uno de ellos tropezó y dijo "¡Que Dios me bendiga!" rompiendo el hechizo.

Las campanas fueron finalmente instaladas en la iglesia de Otteri, pero los Piskies no se rindieron y periódicamente secuestraban a los campaneros (y a veces al consejo parroquial), y los Encantaban hasta que eran rescatados. Al final los Piskies lo convirtieron en un juego, que continuó hasta convertirse en tradición local, de forma que actualmente en junio se celebra en Otteri el "Día del Piskey," rememorando el robo de las campanas.

EL INTERREGNO

Julie Dulcémele termina su aportación con una pequeña melodía de cierre. Se levanta entonces el Capitán Omfra Sin Risas, que arroja con fuerza un largo tablón a la hoguera, levantando un montón de humo del fuego casi apagado. Las llamas vuelven a arder con fuerza.

La Ruptura fue una gran tragedia para todos, sí, pero por lo menos nos deshicimos de los malditos Elfos. Fue el comienzo de lo que llamamos el Interregno, una época de oportunidades para los que fueran lo bastante espabilados para buscarlas. Después de que echáramos a patadas a los Elfos de Cornualles, otros Piskies se alzaron en otros lugares, aliándose con otros Linajes. ¡No más Señores! Había llegado el tiempo de los plebeyos.

Nunca se nos ha dado muy bien quedarnos mucho tiempo en un mismo lugar, y había demasiadas cosas en el mundo que descubrir, así que cuando comenzó la época de las exploraciones nos lanzamos de cabeza ante los nuevos mundos y tierras que se abrían ante nosotros. Acompañamos las primeras expediciones de exploración, nos convertimos en náufragos en tierras extrañas, pero en retrospectiva mereció la pena.

Por supuesto, las nuevas tierras no carecían de dueños, pero un viajero errante con una sonrisa amable y ganas de compartir buenas historias y un par de cachivaches exóticos a la luz de la lumbre no despertaba demasiadas suspicacias. Por lo menos, al principio.

Detrás de nosotros llegaron cosas peores. La avaricia del oro, la guerra y las enfermedades de Europa eran una mala compañía y pronto diezmaron a los pueblos de las tierras recién descubiertas. Eso hizo que poco tiempo después no siempre encontráramos una cálida bienvenida, siendo recibidos con suspicacias y a veces con violencia, creyéndonos aliados de conquistadores y saqueadores. Y a veces hasta tenían razón.

El choque de civilizaciones también creó una nueva clase de desposeídos, mestizos, mulatos, coyotes, pardos, caboclos y otros marginados por las élites de las colonias y que recibían el rechazo de gran parte de la sociedad colonial. Muchos de nosotros vieron en ellos el mismo rechazo que habíamos

recibido así que les ayudamos. Nos convertimos en la “gente de la frontera” y una vez más actuamos como intermediarios entre los colonos europeos y los pueblos nativos. Ayudamos a sobrevivir a los Changeling que llegaban de Europa, pero también advertimos a los Nunnehi de lo que estaba llegando. Participamos en viajes de exploración y fundación de colonias como exploradores, ojeadores y guías, y también nos anticipamos a muchos grandes exploradores habitando entre los pueblos nativos, comerciando con ellos y proporcionándoles conocimientos y objetos de la civilización del hombre blanco...y no siempre para bien.

RODRIGO DE TRIANA

Rodrigo de Triana fue uno de los marineros que acompañaron a Cristóbal Colón en su viaje a América. Existen varias teorías sobre su origen, y se dice que era hijo de un musulmán converso que fue quemado en la hoguera por la Inquisición.

En cualquier caso, muchos Piskies afirman que Rodrigo era uno de los suyos, el primero de los marineros de la expedición de Cristóbal Colón en ver tierra firme, y por lo tanto merecedor de un premio de 10.000 maravedís y un jubón de seda que los reyes habían prometido. Sin embargo, Cristóbal Colón le negó el premio, afirmando que había visto tierra firme horas antes y por lo tanto era el primero, aunque no había dicho nada.

Despechado, Rodrigo de Triana reclamó su recompensa, y al no obtenerla, decidió vengarse. En secreto denunció los abusos que Cristóbal Colón y sus hijos estaban cometiendo sobre los nativos del Nuevo Mundo, esclavizándolos y cuando la información llegó a oídos de los Reyes Católicos ordenaron poner en prisión al almirante.

Rodrigo de Triana continuó participando en varias expediciones, viajando a las islas Molucas, pero finalmente abandonaría España para convertirse al Islam y vivir sus últimos días en el norte de África.

REVOLUCIONES

Entre los Piskies reunidos se levanta Joanna Llamafatua, una Gruñona que lleva botas altas y lleva el símbolo de la anarquía cosido profusamente en sus ropas. Retoma la historia de su Linaje mientras arroja una corona de enredaderas secas a la hoguera.

Cuando estallaban revueltas, especialmente contra las arrogantes élites, acudíamos con entusiasmo, recordando la guerra contra los Elfos. No nos conformábamos con ayudar, sino que también impulsábamos el cambio. A veces actuábamos sutilmente, sembrando las semillas de la rebelión entre los oprimidos, mostrándoles la verdad que los poderosos les ocultaban. Y solíamos encontrar oídos dispuestos.

Mientras las revueltas medievales se habían producido en períodos de hambruna o contra nobles especialmente tiránicos, desde el comienzo del Renacimiento comenzaron a adquirir cierto idealismo. Estuvimos en la Revolución Inglesa del siglo XVII, y nos unimos a tripulaciones de piratas. También ayudamos a esclavos y nativos a romper sus cadenas y huir hacia la libertad.

Acudimos a la llamada a las armas de los colonos americanos y contemplamos cómo los Estados Unidos y después otros países americanos alcanzaban la independencia. Desgraciadamente, la llama de este idealismo duró poco a medida que los intereses egoístas se hacían con el poder, pero al contrario que los humanos, no nos importaba mucho bajarnos de los pedestales del poder para regresar al lado de nuestros protegidos. Nunca faltaban estómagos que alimentar, ni hogares que consolar. Lo triste de las revoluciones es que a menudo terminan convirtiéndose en círculos viciosos, pero por lo menos es divertido seguir el curso de la rueda.

Sin embargo, no debe creerse que nos limitamos a propagar incendios, sino que cuando estalla la revolución a menudo tratamos de evitar que los excesos afecten a los inocentes, aunque no siempre lleguemos a tiempo. Durante la Revolución Francesa, aunque acompañamos a las masas hambrientas de libertad, también hubo Piskies que ayudaron a los nobles y burgueses a escapar de la guillotina, cuando el celo idealista se convirtió en fanatismo sangriento. Acompañamos a los jóvenes ilusionados que se

unieron a los ejércitos de Napoleón Bonaparte por toda Europa, y sufrimos el puñal frío de la desilusión ante las realidades de la guerra.

La traición de los Elfos nos había convertido en revolucionarios, y la verdad es que resulta muy divertido hacer rabiar a los poderosos, especialmente los que se convierten en tiranos. Al encontrarnos entre los marginados, nos encontramos en una posición muy ventajosa a la hora de provocar el cambio. Sin embargo, recordadlo: la revolución devora a sus hijos y a veces resulta más fácil encender un fuego que apagarlo.

EL CABALLERO ELFORD Y EL PISKEY

En Dartmoor se encuentra la villa de Yelverton, una corrupción de Elfordtown. Desde el siglo XV la población fue el señorío de la noble familia Elford. En el siglo XVII el joven William Elford se hizo amigo de un Piskey, que se convirtió en su compañero de juegos durante su infancia, y que alivió las penas de su estricta educación.

En 1642 estalló la guerra civil en Inglaterra, y los Elford apoyaron al rey Carlos I frente a las exigencias del Parlamento. El joven William Elford luchó por el monarca, pero finalmente los ejércitos realistas fueron derrotados, y Lord Elford se refugió en Dartmoor. Los agentes de Cromwell y del Parlamento lo buscaron en vano, pues su amigo Piskey lo escondió en su hogar, una cueva encantada en una colina. Varios criados leales le proporcionaron comida hasta que terminó la persecución y fue indultado al final de la guerra.

De esta manera Lord William Elford se salvó, pero no olvidó la ayuda de su amigo, mostrándose agradecido, al igual que sus descendientes. El linaje de los Elford se extinguió sin descendencia en 1837, pero la leyenda del caballero Elford y el Piskey se ha transmitido hasta hoy.

LA EDAD DE LAS MÁQUINAS

Berto Carantoña, un Piskey vestido de negro y con la cara manchada de hollín, se alza con una graciosa cabriola y arroja un trozo brillante de carbón a la hoguera antes de añadir su historia.

Las revoluciones dieron paso al Romanticismo, una época de pasiones elevadas...y descontroladas, donde el descubrimiento y reinención de las antiguas tradiciones e historias nos proporcionaron nuevos terrenos por descubrir. El gusto por los viajes y las culturas exóticas impulsaron una nueva oleada de descubrimientos, y desgraciadamente, colonización. No importaba que durante el siglo XIX la sociedad clamase por los derechos humanos, la libertad, igualdad y fraternidad. Las viejas cadenas fueron sustituidas por cadenas de materialismo e industria. Y también pesaban.

Desde luego que fue una época de viajes y descubrimientos, en las que nos encontramos muy ocupados, actuando como guías y exploradores, tanto para humanos como para hadas. Desde los lejanos confines del mundo, conociendo pueblos que habían permanecido aislados durante siglos, cuando no milenios, ruinas de antiguas civilizaciones que evocaban un pasado misterioso y legendario...

Pero todas estas maravillas tuvieron un precio. Cuando el misterio se rompía el mundo se hacía cada vez más pequeño. Mientras hacía unos pocos siglos el mundo se recorría en años ahora con el desarrollo de las comunicaciones y el transporte moderno el viaje se hacía en ochenta días. Se construyeron aparatos que transmitían sonidos y palabras en cuestión de segundos, y las supersticiones eran desacreditadas en aras de la razón y la ciencia.

Pero lo peor de todo no fue el optimismo científico y el nacimiento del orgullo nacional, sino quienes quedaban atrapados a su paso. Los campos fueron abandonados por las ciudades, donde se hacinaban los desheredados de la ciudad. Los más desprotegidos eran los niños, huérfanos o atrapados en familias miserables, que no encontraban consuelo y se veían obligados a malvivir o a crecer demasiado rápido para ganarse la vida. En las ruedas de hierro de la industria fueron machacadas muchas almas infantiles, que se esforzaban por llevar un mísero jornal a casa. Los ojos que debían maravillarse con la vida se endurecían demasiado pronto con lo que se veían obligados a ver, con el dolor del maltrato y la miseria.

Acudimos a los desheredados y marginados, como siempre habíamos hecho, tratando de aliviar su pena y ayudarles a sobrevivir frente al desánimo y la Banalidad. No fue una tarea sencilla, y fueron muchos los Piskies que cayeron atrapados en las ruedas de hierro de la nueva sociedad, pero perseveramos y nos convertimos en amas de cría, institutrices, hermanos y hermanas mayores cuando nuestra presencia era necesaria. Algunos Piskies, con más buenas intenciones que sentido común, se llevaban a algunos niños a reinos escondidos de fantasía, pero la realidad era demasiado intensa y la magia demasiado escasa, y los aspirantes a Peter Pan no solían durar mucho. Durante este período nuestras causas se multiplicaron, ayudamos a inspirar los corazones de los oprimidos, y tomando nota de las revoluciones del pasado se unieron a sindicatos, movimientos sufragistas y otras iniciativas para conseguir un mundo más justo.

Y para nuestro disgusto descubrimos que no estábamos solos. Nuestros enemigos Spriggan también estuvieron muy presentes durante la Edad de las Máquinas. Aunque la esclavitud tradicional en la que prosperaban se encontraba en decadencia pronto encontraron nuevos e insidiosos medios de continuar con su terrible negocio. Ya fuera como industriales sin escrúpulos, proxenetas o directamente como ladrones de niños, los Spriggan engordaban y se cebaban en la miseria y la marginación. No les dimos tregua, y como en siglos anteriores cuando nos encontrábamos estallaba el conflicto. Por suerte, no estábamos solos. Semejante depravación no sólo resultaba horrible para las hadas, sino también para los humanos, y más de una revuelta terminaba con los Tarados huyendo para salvar sus despreciables vidas.

SUPERCALIFRAGILISTICOESPIALIDOSO

Los Piskies no sólo se ocuparon de los niños de la calle, con necesidades más directas y acuciantes en sus vidas, sino que algunos también acudieron a los niños privilegiados. Su existencia rodeada de lujos a menudo no conseguía llenar el vacío de la ausencia o el distanciamiento de sus padres, obsesionados con una educación “correcta” y rígida, para evitar que fracasaran en la vida, al menos desde su punto de vista.

Así que algunos Piskies se convirtieron en tutores, institutrices, niñeras o “amigos de la familia,” y acudieron al corazón de la Banalidad para tratar de salvar a los niños que allí crecían, sobreprotegidos, mimados o demasiado endurecidos, para que probaran una píldora de fantasía e ilusión, más adecuada para sus años de infancia. También les enseñaban lecciones de empatía y comprensión, para que fueran conscientes del mundo que los rodeaba más allá de sus jaulas de oro. No siempre triunfaban y la Banalidad se cobró su precio en más de una ocasión, pero los humanos que crecían bajo su cuidado a menudo atesoraban los años que les proporcionábamos para convertirse en adultos mejores.

Y de la misma forma, algunos Piskies no se conformaban con enseñar a los niños, sino que también centraban sus esfuerzos en los adultos, ayudándoles a ver más allá de sus opresivas vidas, a menudo rodeadas de artificios banales, devolviéndoles algo de la ilusión perdida. También les enseñaban a ser mejores padres y a compartir el espacio de la infancia con sus hijos.

EL MUNDO EN GUERRA

Redoble de tambor. Un Piskey tamborilero y con un viejo uniforme militar de un ejército indefinido y con multitud de remiendos se levanta entre los congregados y arroja un petardo al fuego. El sonido asusta y sorprende a los presentes, al tiempo que brotan chispas multicolores. Baldric Tengounplanmuyastuto se cuadra y saluda antes de comenzar su relato con una sonrisa en su rostro mugriento y curtido por el sol.

¡Salud la compañía! La Edad de las Máquinas alumbró cambios en muchos sitios, entre ellos las formas de hacer la guerra. Para bien y para mal es un lugar al que los Piskies nos hemos visto arrastrados con más frecuencia de la que querríamos, a menudo contra nuestra voluntad. En el pasado cuando los reyes hacían sus guerras a menudo reclutaban a la fuerza a vagos, maleantes e indeseables, y nosotros solíamos caer en esa categoría, lo fuéramos o no.

Un ejército no es un lugar especialmente bonito, especialmente cuando siembra la destrucción a su paso, pero también hay espacio para la magia en su interior. Más allá de fantasías e ilusiones patriotas, para un soldado el ejército se convierte en su familia, en un espacio de camaradería y amistad, y eso son cosas que podemos comprender y apreciar. Lástima que a menudo el dolor de la pérdida, el odio al enemigo y el miedo enturbien esos sentimientos.

Como decía, a veces nos hemos visto arrastrados a la guerra, ya sea por la fuerza, pero también por propia voluntad. Con el paso del tiempo algunos Piskies se han unido al ejército ya sea para cuidar de alguien especialmente querido y asegurarse de que regresa sano y salvo a casa, huyendo de una persecución o por otros motivos menos habituales. Sin embargo, la guerra no es un ambiente fácil, y quienes permanecen mucho tiempo en ella terminan madurando rápidamente o sucumbiendo a la Banalidad...se pierden demasiadas cosas. De todas maneras nunca han faltado Piskies veteranos que enseñen a los asustados reclutas novatos un par de trucos para sobrevivir y mantenerse a flote, o un par de lecciones de humildad.

La edad de la caballería quedó atrás, y el siglo XX trajo una nueva forma de hacer la guerra. Los países del mundo habían crecido demasiado egoístas y mimados con sus estúpidos orgullos nacionales y comenzaron una carrera armamentística que terminó llevando al desastre.

Ni siquiera lo vimos venir. Al principio pensamos que sería una guerra como las anteriores, con un par de meses de escaramuzas antes de que los diplomáticos plantearan los intercambios territoriales y las compensaciones económicas en los tratados. Pero Austria-Hungría le declaró la guerra a Serbia, Rusia le declaró la guerra a Austria-Hungría, Alemania a Rusia, Francia a Alemania...y todos los países europeos en virtud de sus alianzas e intereses se vieron arrastrados a la Gran Guerra.

Por supuesto, hubo intentos de pararlo, y la primera Navidad fue una explosión de optimismo pensando que todo terminaría en cuestión de meses, pero la guerra duró años en muchos lugares y frentes, y comenzó una terrible guerra de trincheras, cayeron Imperios y millones de personas murieron por la guerra, las enfermedades y el hambre.

Y nos vimos atrapados. De la misma forma que los jóvenes soldados idealistas que partieron al frente, muchos Piskies cayeron en las trincheras o tratando de auxiliar a sus protegidos. La guerra creó muchos huérfanos y necesidad y no dábamos abasto.

Y lo que vino después no fue mucho mejor. Los Piskies que acompañamos a los revolucionarios en Rusia también quedaron atrapados en una presa de hierro que quería modernizar el país a la fuerza y como fuera preciso. La guerra civil entre rusos blancos y rojos, las hambrunas de la colectivización, el terror de las purgas y los gulags...no había espacio para la magia y la ilusión, sólo la fría Banalidad del pragmatismo para construir un mundo deshumanizado.

La llegada de la gripe española mató a cientos de miles de personas a su paso, y parecía que la Peste Negra había regresado. La desesperación humana se reflejó en el Ensueño, pero lo peor todavía estaba por llegar.

Una nueva guerra estalló en Europa, nacida del odio y el deseo de revancha. Pero en esta ocasión de la misma forma que se libraba una guerra en los campos de batalla, en los países se estaba llevando una guerra interna contra los pueblos "inferiores." En esta ocasión los vagos, maleantes e impuros no fueron reclutados a la fuerza, sino esclavizados o llevados a los campos de la muerte. Muchos Piskies que acompañaban a los nómadas que recorrían Europa simplemente desaparecieron ante la marea de terror banal que emanaba de los campos de concentración. Los supervivientes se ocultaron o se unieron a la resistencia, junto con otros duendes y hadas que también se habían visto arrastrados al conflicto. En medio de tanta desesperación los Tarados proliferaron, y se alimentaron bien en medio de la miseria humana.

Y finalmente todo terminó con un estallido de luz venenosa en Oriente. Los humanos habían descubierto un arma tan terrible que ni ellos mismos estaban seguros de volver a utilizarla.

Siento si mi relato os ha asustado o entristecido, pero creo que es una historia que no debe ser olvidada, al menos para que podamos aprender de ella.

LAS AVENTURAS DEL BRAVO SOLDADO PISKEY

En 1921 fue publicada en Praga la novela satírica “Las aventuras del bravo soldado Svejk”, que narra la historia de un soldado checo, Joseph Svejk, que termina siendo alistado en el ejército de Austria-Hungría para luchar en la Primera Guerra Mundial. A lo largo de la novela se cuentan diversas anécdotas paródicas sobre la idiotez y torpeza de Svejk, así como una crítica feroz de la guerra, el emperador y las instituciones.

Desde su publicación muchos Piskies han creído sinceramente que la novela trata sobre uno de los suyos, y algunos han ido tan lejos como para afirmar que conocieron personalmente a Svejk. La historia de Svejk está llena de anécdotas sobre su idiotez y torpeza (reales o fingidas), a menudo tratando de evitar la atención de las figuras autoritarias, o insultándolas de manera sutil. Su final se desconoce, aunque algunos creen que desapareció en Rusia durante la Revolución Bolchevique, mientras que otros creen que sobrevivió y regresó a casa para disfrutar de un retiro relajado en Praga. No obstante, la mayoría de los Piskies que creen en la existencia de Svejk creen que sufrió un final abrupto y trágico.

En cualquier caso, la figura de Joseph Svejk se ha convertido en una inspiración para muchos Piskies, especialmente los que se han opuesto a la guerra, y que a menudo se dedican a evitar el conflicto mediante una mezcla de ingenio e incompetencia. Estos Piskies son hábiles en la propaganda, escribiendo panfletos y canciones satíricas, y ridiculizando a las figuras políticas y militares especialmente belicosas. Por supuesto, esto no siempre termina bien, pero de todas formas los Piskies están acostumbrados a que los bufones atraigan las iras de los poderosos, y siempre tienen un plan de contingencia por si hay que salir corriendo.

EL RESURGIMIENTO

Baldric se retira en silencio, pero su puesto es ocupado por Elsa, una niña vivaracha, pelirroja y pecosa de largas coletas, con un vestido de cuadros rojos y naranjas y que lleva una espada de madera a la cintura. Con una sonrisa que muestra unos enormes dientes, sopla hacia la hoguera y las llamas se avivan hacia el cielo una vez más.

Me gustaría decir que después la humanidad aprendió de los errores del pasado y fue un final feliz. Pero todos sabemos que no fue así. Los humanos dividieron el mundo en un telón de acero e hicieron la guerra con más cuidado, haciendo que otros lucharan en su lugar. Luchando con espías y propaganda, y aunque hubo más guerras, no fue tan malo como podría haber sido, con el mundo iluminado por luces blancas antes de apagarse para siempre.

Después de los horrores del pasado, mucha gente quería dejar la guerra, y aunque no siempre conseguían evitarla, por lo menos hacían esfuerzos sinceros, o por lo menos trataban de aparentarlos. Los viajes se hicieron más rápidos, y mucha gente de Europa partió a otros lugares en busca de fortuna, mientras que en África y Asia decidieron que querían dejar de ser colonias, aunque no siempre lo consiguieron por las buenas.

Pero también hubo cosas buenas. El rock & roll por ejemplo, y una ilusión renovada por un futuro mejor. Y también se luchó por la paz y los derechos de las minorías, algo impensable tan sólo unas décadas antes. Y finalmente la humanidad puso los ojos en la luna y enviaron cohetes que llegaron hasta allí.

Y eso fue la gota que colmó un vaso que había estado llenándose poco a poco sin que nos diéramos cuenta. En 1969 los Pasos a Arcadia se abrieron, y en un aluvión los Elfos regresaron, confusos, asustados en una marea de luz como no se había visto en muchos siglos.

Aunque para nosotros eran un recuerdo desagradable, los agravios quedaban lejos, y al verlos desvalidos y en busca de refugio nos apiadamos de ellos y les ayudamos a adaptarse a un mundo que había cambiado demasiado para ellos.

Fuimos traicionados. La vieja arrogancia y los malos modos seguían presentes y tras la Noche de los Cuchillos de Hierro estalló la Guerra del Acuerdo. Unimos nuestra fuerza al resto de los Plebeyos, y pronto comenzamos a defender los Feudos de los Nobles que consideraban que les pertenecían y que debíamos desalojarlos. Actuamos como mensajeros, espías, saboteadores y asesinos. Luchamos en

primera línea y ayudamos en la retaguardia, siempre adaptándonos a los cambios. Hubo batallas, y grandes actos de heroísmo e infamia, pero finalmente se alcanzó la paz.

Hay que decir que no todos los Nobles estaban de acuerdo con volver a la situación anterior a la Ruptura. Los Elfos del Otoño, que habían permanecido en el mundo, eran conscientes de los cambios y estaban dispuestos a compartir el poder con los Plebeyos, y de la misma forma, muchos de los Elfos que habían regresado, se consideraban en deuda por la ayuda que habían recibido y consideraban que los Plebeyos se habían ganado su gratitud. En varios lugares surgieron Parlamentos que controlaban el poder de la nobleza feérica y que representaban los derechos de todos. Para muchos no fue una solución ideal, pero por lo menos se había alcanzado una situación de paz que nos beneficiaba a todos...al menos, durante un tiempo.

NIÑOS PERDIDOS

Los Piskies siempre han acudido en defensa de los desprotegidos e inocentes, y eso a menudo incluye a los niños. Como se ha mencionado, muchos actúan como amigos imaginarios, hadas madrinas, o asumen papeles más abiertos como profesoras, maestros, institutrices, etc.

En tiempos antiguos los niños disfrutaban de mayor libertad de movimientos, y estaban más expuestos a los peligros del mundo, pero en los últimos siglos el mundo de los niños se ha ido cerrando en aras de su protección. Cada vez son menos los niños que pueden salir a la calle sin la atenta mirada de los adultos, y la tutela de los huérfanos pronto es asumida por los servicios sociales. El espacio de los niños se ha convertido en un lugar cerrado y controlado, a menudo lleno de Banalidad artificial y prefabricada.

Algunos dirían que la situación de los niños ha cambiado para mejor, y los Piskies hasta cierto punto están de acuerdo. Existen muchos peligros mundanos que amenazan a la infancia sin necesidad de que los Spriggan entren en la ecuación, pero el coste es una pérdida de libertad para experimentar, para disfrutar, para explorar, y que encierra a los niños en burbujas aisladas y que a menudo provocan su conversión en adultos egoístas y malcriados. Esta situación les recuerda a los Piskies a algunos miembros de su Linaje, que en el pasado y cuando la influencia del Ensueño era más fuerte, pretendían proteger a los niños en lugares apartados y aislados del resto del mundo. La historia de Peter Pan y el país de Nunca Jamás es sólo un ejemplo, pero inevitablemente es necesario reconocer que la infancia es sólo un paso en el camino, no el final del viaje.

Para los Piskies romper esas burbujas modernas y conseguir que los niños vivan infancias plenas que les acompañen durante toda su vida es todo un desafío.

¿UN MUNDO FELIZ?

Las llamas de la hoguera comienzan a apagarse. Las brasas candentes brillan humeantes en la oscuridad de la noche, bajo la luna llena de verano. Entre las sombras se adelanta un Piskie delgado, vestido con unos pantalones cortos y una camiseta ajados y desgastados. El brillo anaranjado de las llamas agonizantes ilumina la piel oscura y los ojos azabache de Kimazi, que comienza a hablar, con voz clara y serena.

Nací en una aldea lejana, en el centro de África. Ni siquiera sé en qué país, pero desde que era pequeño emprendí una huida de la guerra y el hambre, pasando por campos de refugiados, cruzando el mar en embarcaciones precarias, recorriendo cientos de kilómetros a pie, y en fin, siguiendo el camino hasta hoy.

Podría hablaros de la desaparición y regreso del Alto Rey David Ardry de Concordia, de cómo el Ensueño reverberó con las pesadillas que llegaron con el cambio de milenio, de la aparición del Ojo de Balor, y de la hambruna de Sueños que nos afecta a todos en el día de hoy, mientras nobles y plebeyos siguen distanciándose y la amenaza de un nuevo conflicto en el mundo del Ensueño vuelve a pesar a medida que la oscuridad del mundo aumenta.

Pero todo eso ya lo sabéis.

El mundo sigue cambiando a una velocidad cada vez más frenética. Los avances tecnológicos han entrado en un nuevo ciclo que facilitan la vida. Teléfonos móviles, avances informáticos y sobre todo internet son una presencia cada vez más habitual, haciendo del mundo de las comunicaciones cada vez más pequeño y creando una sensación de cercanía y proximidad a los problemas de todo el mundo.

Pero la saturación de información y comodidades superficiales también ha generado una nueva oleada de Banalidad. Los genocidios y matanzas continúan repitiéndose y los mortales siguen dejándose llevar por los odios del pasado, o ven amenazada su seguridad y comodidad y reaccionan de forma egoísta, aislándose en torres de hierro y cemento. A pesar de la aparente proximidad comunicativa, las diferencias y distancias económicas son cada vez mayores. El mundo impulsa a comprar compulsivamente, a obtener placeres instantáneos sin esfuerzo. El dinero, la belleza y la fama se han convertido en iconos de moda a los que todos aspiran en una carrera que parece no terminar.

Y en esa ansiedad por el éxito muchos se quedan por el camino, creando una sociedad insatisfecha y frustrada, que cae en la apatía y la indiferencia hacia los problemas del mundo real y se embriaga con las banalidades de la moda y el consumo. Nadie quiere esforzarse cuando la felicidad está a un click o una pastilla de distancia.

La Banalidad crece, y aunque la miseria y el miedo siguen alimentándola en el mundo la prosperidad ha traído un nuevo tipo más insidioso. Revolcándose en la autocomplacencia y la insensibilidad, la gente se vuelve inmune al encanto de la fantasía, prefiriendo la satisfacción instantánea y fácil, y volviéndose egoísta. En cierto sentido la sociedad moderna está creando una generación de niños mimados y malcriados que se frustran con facilidad y descargan su frustración y la responsabilidad en los demás. Ante esta situación el miedo arraiga, miedo a vivir, a perder hasta la mínima insignificancia, y todo el mundo aspira a que todo el mundo gire a su alrededor, sin importarle el coste que suponga para los demás.

Y sin embargo, todavía queda esperanza. Llevamos siglos viviendo a la sombra del Otoño y hemos pasado por períodos de depresión e incertidumbre. Quizás hoy seamos más conscientes de lo que ocurre a nuestro alrededor y también por ello la responsabilidad que tenemos con el mundo nos resulte abrumadora. Yo os digo: ¡No desesperéis! Fuimos los primeros abandonados y precisamente por eso no debemos abandonar el mundo cuando más nos necesita. Aunque llegue el Invierno, el viaje no ha terminado y a nosotros nos corresponde decidir qué vamos a hacer con el tiempo que se nos ha dado y qué historias vamos a contar.

Sopla el viento del este ¡Nos vemos en el camino!

CAPÍTULO DOS: VIDA ERRANTE

*El la la la la –va alrededor del mundo
Sólo –la la la la –está en todo el mundo
Sólo –la la la la- y todo el mundo canta
El la la la la –y ahora suenan las campanas.
ATC, “Alrededor del mundo”*

VIAJE Y CAMINO

Solete Númerosiete hace una reverencia y comienza a hablar de cómo viven los Piskies (quizás):

¡Hola a todos!

¿Me preguntas cómo vivimos? La respuesta sencilla es un sí y la larga es un tal vez. La verdad es que los Piskies vivimos como podemos, y eso implica una gran diversidad. Voy a hablarte de algunas cosas que compartimos, pero siempre debes recordar las siguientes palabras que nos definen: cambio, adaptación e improvisación. Simplemente es lo que mejor sabemos hacer para seguir adelante. Rara vez el camino es una línea recta y sin problemas (y de serlo sería muy aburrido), así que vamos de un lado a otro afrontando todo lo que nos sale por el camino.

Como comprenderás no es muy frecuente que seamos los mandamases en ningún lugar, ni príncipes, ni reyes ni excelentísimos presidentes. Es cierto que a veces actuamos como regentes en tanto no surge un candidato mejor, y algunos de nosotros a veces son poderes detrás del trono actuando como consejeros, mentores o tutores de futuros gobernantes. Conozco una o dos historias sobre Piskies a los que les ofrecieron tronos y que los rechazaron por la existencia más sencilla del viaje y el camino.

Hay a quienes les gusta la vida cortesana, y la verdad es que no nos desagrada el lujo y la comodidad de vez en cuando, pero siempre tenemos en mente que se trata de algo temporal, una parada en el viaje antes de recuperar fuerzas. De la misma forma que podemos apreciar esas cosas no nos cuesta nada abandonarlas cuando hay que seguir adelante.

Lo que quiero decir es que a los Piskies no les gusta ser el número uno, lo que a menudo conlleva un montón de complicaciones innecesarias, pero disfrutamos más siendo el número dos o el número tres, en los que nadie suele fijarse cuando la carrera ha terminado. No somos reyes, pero ayudamos a levantarlos y les enseñamos a gobernar...o por lo menos lo intentamos. Siempre hay desagracedidos y gente que no puede resistirse a la corrupción del poder.

Puede que nuestra existencia no parezca demasiado emocionante y gloriosa, pero es lo que nos ha tocado. Hace mucho tiempo que nos arrojaron al camino, y lo hemos tomado como nuestro hogar. Por una parte disfrutamos del encanto y la experiencia del viaje y por otra ayudamos y somos ayudados por quienes se encuentran en él. De alguna forma, aunque somos adaptables también somos incapaces de quedarnos quietos (algunos dirían que somos culos de mal asiento), y siempre hay algo que se encuentra más allá del siguiente horizonte que tenemos que contemplar.

Algunos dicen que nos parecemos a los Eshu, y hasta cierto punto es cierto, pero mientras nuestros primos buscan la maravilla, el exotismo y la novedad, nosotros buscamos...cualquier cosa, algo a lo que aferrarnos, un sitio en el que pernoctar y vidas que experimentar, no importa lo elevadas o maravillosas que sean. Un Eshu probará un nuevo plato por la novedad, nosotros lo haremos porque tenemos hambre. En resumen, somos mucho menos selectivos y prácticos.

Por otra parte a los Piskies no nos gusta destacar, y es una de las razones por las que parece que nuestro Linaje no es muy numeroso. Cuando llega una banda de Sátiros a un Feudo, entre ellos bien puede encontrarse un Piskey. Cuando un grupo de servidores Boggan se ocupa de preparar el recibimiento del Conde, un Piskey puede estar corriendo de aquí para allá, transmitiendo avisos e instrucciones, y en conjunto nuestro Linaje bien puede parecer ausente. Pero no os confundáis, estamos ahí, simplemente no queremos hacernos notar.

Ah, pero no creáis que por ello nos gustan que nos quiten mérito cuando lo merecemos. Algunos de los nuestros pueden ser especialmente vengativos al respecto.

PRIVILEGIOS Y FLAQUEZAS DE LOS PISKIES

LIGEREZA

Si algo caracteriza a los Piskies es que son extremadamente rápidos y muchos creen que este privilegio surgió de la necesidad de escapar corriendo de situaciones comprometidas o de la persecución. En tiempos antiguos algunos podían aparecer y desaparecer en un parpadeo, o recorrer largas distancias en cuestión de minutos. Sin embargo, tras la Ruptura esa rapidez se redujo considerablemente. No obstante, siguen siendo muy rápidos y ligeros.

Esta ligereza también deriva en formas más elaboradas. Tradicionalmente los Piskies han constituido grandes acróbatas y también son muy buenos con los malabarismos y juegos de manos. Otros incluso van más allá, y quienes aprenden a tocar instrumentos, o realizar manualidades y artesanías también muestran una considerable destreza innata. Puede que no destaquen tanto como otros Linajes como los Boggans o los Nockers en el trabajo artesanal, pero la mayoría de los Piskies suelen ser bastante mañosos y rebosantes de ingenio como artesanos cuando dedican su atención.

A efectos de mecánica de juego este Privilegio proporciona a los Piskies un punto adicional de Destreza, aunque el total supere la puntuación de 5.

ENCAJAR

Aunque a menudo se los considera extraños cuando llegan a un lugar, los Piskies muestran una sorprendente capacidad para encajar y pasar desapercibidos prácticamente en cualquier ambiente...si disponen de suficiente tiempo para no levantar suspicacias. No se trata tanto de una habilidad como de una característica innata y con cierto toque sobrenatural. No es sólo que un Piskey transmita una sensación de tranquilidad y confianza hacia quienes le rodean, sino que hasta su mismo cuerpo parece reaccionar como el de un camaleón. A medida que transcurre el tiempo su color de piel, su cabello, sus ojos, sus rasgos faciales y su ropa cambian progresivamente, adaptándose al lugar en el que se encuentran. Incluso se rumorea que algunos Piskies son capaces de cambiar de sexo en función de las circunstancias. No se trata de un proceso elaborado, sino algo que permite al Piskey no destacar ni llamar la atención. Simplemente llegado el momento alguien verá que en la construcción hay un obrero más, o que en la fiesta hay un invitado más.

Aunque es un buen método para pasar desapercibido, y que convierte a los Piskies en buenos espías y agentes infiltrados, no es del todo perfecto. Quienes conozcan al Piskey lo reconocerán, quizás con algún problema, o de alguna forma encontrarán a alguien extrañamente familiar, y quienes lo busquen activamente podrán atravesar la ilusión, aunque tendrán que esforzarse algo para conseguirlo (Percepción + Sagacidad, dificultad 8).

DEDOS LIGEROS

Muchos Kithain se han preguntado sobre el origen de esta compulsión de los Piskies, que atribuyen a alguna antigua maldición desconocida, quizás de los Tuatha de Danaan o de los señores de las hadas, pero en cualquier caso constituye un misterio el motivo por el que este Linaje se ve afectado por esta forma de cleptomanía.

Los propios Piskies no están seguros, pero se han elaborado muchas teorías al respecto. Algunos dicen que como sus pies ligeros, sus dedos se volvieron igualmente "ligeros" para sobrevivir, tomando lo que necesitaban. Otros dicen que como descienden de huérfanos y niños abandonados todavía conservan la inocencia de la infancia sobre el valor de la propiedad. Otros en fin, lo atribuyen a un impulso por aprovechar los "objetos perdidos" o "romper el poder" que determinados objetos tienen sobre sus dueños.

En cualquier caso, no existe un patrón claro y muchas veces los Piskies no son conscientes de lo que hacen. Cuando ceden a sus impulsos en sus bolsillos puede terminar todo tipo de objetos, aunque suelen verse atraídos por los de gran valor o que reciben una excesiva importancia por parte de sus

propietarios. Por otra parte, también parecen existir ciertos límites a esta compulsión. Cuando un Piskey se compromete a llevar un mensaje o un objeto no se apropiará de él, al menos no debido a sus instintos. De la misma forma no se apropiará de manera inconsciente de un objeto que claramente se encuentre en manos de otra persona.

Sin embargo, cuando un Piskey encuentra un objeto que le atrae, especialmente si lo necesita, como una manzana si tiene hambre, o una botella de agua si tiene sed y no parece tener dueño, la tentación comenzará a insinuársele de manera instintiva, lo que puede ponerle en problemas, ya que en ese momento actuará sin demasiada sutileza. Por suerte, los amigos de un Piskie sabrán buscar formas de distraerlo, y algunos Piskies aprenden a luchar contra la tentación (Fuerza de Voluntad, dificultad 8), para evitar problemas innecesarios, pero otros sencillamente aceptan sus impulsos como algo propio de su naturaleza y otros, especialmente los Oscuros, incluso disfrutan con ellos para encontrar “cosas interesantes.”

LA RETRIBUCIÓN

EL DERECHO A LA HEREDAD

Reconocemos que la autoridad es necesaria cuando hace falta poner un poco de orden, pero también creemos que la autoridad debe ganarse y ser aceptada. Hace tiempo que dejamos atrás el derecho de herencia. Creemos que los Elfos tienen tanto derecho a gobernar como cualquier otro Linaje mientras demuestren que son buenos gobernantes y reconozcan los derechos de sus súbditos.

Los demás Kithain a menudo creen que somos anárquicos, desordenados e irresponsables, pero lo cierto es que tomamos buena nota de lo que hacen quienes se encuentran por encima de nosotros. Respetamos a quienes se comportan con justicia y honestidad, y rápidamente desoímos las palabras de los tiranos y corruptos que sólo quieren ocupar el poder sin ofrecer nada a cambio. Es cierto que solos no tenemos fuerza para derrocar a los tiranos, pero a lo largo de los siglos hemos denunciado las injusticias, encendido los corazones oprimidos y azuzado las llamas de la rebelión.

Y bueno, recordad que a veces es más fácil encender un fuego que apagarlo.

EL DERECHO A SOÑAR

Provocar que un mortal deje de soñar es un crimen contra el Ensueño, y hasta los más Oscuros de nosotros reconocemos eso. Puede que la necesidad o el apresuramiento empujen a alguien a cometerlo, pero nada justifica arrebatar a alguien esa parte de su alma. Cada vez queda menos magia en el mundo, y fomentar el cinismo, la apatía y la desesperación no ayuda. Si descubrimos que alguien ha cometido un acto tan deleznable, le aplicaremos nuestra propia y peculiar justicia, muy posiblemente obligándole a sentir en carne propia las consecuencias de sus actos.

EL DERECHO A LA IGNORANCIA

Conocemos bien lo que son el rechazo, el temor y la persecución, por lo que consideramos que esta ley es una sensata precaución. Sin embargo, nuestro auxilio a los necesitados y marginados suele provocar que tengamos que ser flexibles. Si es necesario tratar con el Mundo del Otoño es necesario recordar que hay gente que teme lo extraño, y la fantasía que invocamos suele serlo. Resulta frustrante no poder interactuar plenamente con la sociedad humana, especialmente cuando tratamos de arrastrar a alguien lejos de las garras de la Banalidad que la invade. En estos casos es mejor actuar con paciencia, sutileza y aguardar la oportunidad adecuada, pues utilizar abiertamente tus poderes siempre es un riesgo. Vale, a veces el camino directo y rápido tiene éxito, pero recordad que el propósito del viaje no es llegar antes, sino aprender en el camino. Muchas victorias aparentes se desmoronan enseguida porque los humanos no tienen suficiente fortaleza para aprender lecciones de fuegos artificiales. La locura suele ser la respuesta y el odio al Ensueño en el peor de los casos. El mundo ya tiene suficientes Tarados, no debemos empeorarlo creando más.

EL DERECHO AL RESCATE

Para nuestro Linaje se trata de sentido común. Desde nuestros inicios la solidaridad ha sido nuestra principal ventaja, y no hemos dudado en acudir en ayuda de marginados y huérfanos cuando ha sido preciso. Tras la Ruptura, ayudamos a muchos Kithain en apuros a capear el temporal de la Banalidad, y seguimos haciéndolo cuando surge la ocasión. Sin embargo, consideramos que esta ley es tan importante que consideramos que quienes abusan de ella exigiendo ayuda de manera innecesaria o poniendo en peligro a los demás por su propio egoísmo, se merece un castigo adecuado.

EL DERECHO A REFUGIO SEGURO

En cierto sentido, este derecho es una continuación del Derecho a Rescate. A menudo hemos acogido en nuestras filas a los perseguidos y marginados, y algunos incluso se han convertido en familia al compartir nuestro modo de vida. No solemos andarnos con formalidades, sino que ofrecemos hospitalidad honesta y amabilidad mientras sea necesario. Por supuesto, no nos gustan los gorriones ni quienes abusan de la hospitalidad que se les ofrece, y algunos Piskies pueden ser especialmente crueles con los invitados egoístas o maleducados. La ruptura de la hospitalidad es una de las peores ofensas que alguien puede cometer contra nuestro Linaje.

EL DERECHO A LA VIDA

No nos gusta la guerra, aunque a menudo nos hayamos visto envueltos en ella, y como a menudo somos perseguidos, solemos ver más sangre de la que querríamos. Preferimos evitar el conflicto y disuadir a quienes nos amenazan, por lo que debemos estar seguros antes de matar a alguien, por mucho que algunos hayan convertido la muerte en su oficio. Desde la Ruptura el Ensueño es cada vez más débil y cada vez que un Kithain deja de existir, un trozo del mismo desaparece.

Podemos pelearnos, podemos defendernos violentamente e incluso matarnos, pero recordad que cada vez somos menos, una señal del avance del Otoño. Y si la muerte feérica es terrible, el hierro frío son palabras mayores. Evitad la violencia cuando podáis, incapacitad a vuestros adversarios si podéis, enviad sus almas a la siguiente reencarnación si no tenéis más remedio, pero por todo lo que queráis jamás utilicéis hierro frío contra otro Kithain.

FORMAS DE PASAR EL TIEMPO

El viaje y el camino de un Piskey son muy largos, y son muchos los lugares que visitamos, problemas que afrontamos y desafíos que nos encontramos. Aunque nuestro impulso nos lleva a tratar de encajar por dondequiera que pasamos y no somos especialmente selectivos, existen ciertos ámbitos a los que hemos vuelto una y otra vez y que hasta cierto punto se han convertido en tradicionales de nuestro Linaje.

HERMANOS Y HERMANAS MAYORES

Existen muchas leyendas sobre cómo llegamos a ser. Una leyenda afirma que en una ocasión Eva estaba bañando a sus hijos y Dios acudió para conocerlos. Como no pudo terminar de lavarlos, escondió a sus hijos sucios y le presentó a los limpios. Dios se irritó ante el comportamiento de Eva, pero lo pagó con los niños, afirmando que los niños sucios estarían para siempre lejos de los ojos de los demás. Y así surgieron los Piskies.

En cualquier caso, muchos mitos sobre nosotros hablan de cómo fuimos abandonados, bien por los pecados de nuestros padres o por el rechazo de la sociedad. No es de extrañar que siempre nos mostremos preocupados por el bienestar de los desprotegidos, y especialmente por los niños, que todavía tienen mucho que aprender.

Aunque en ocasiones podemos actuar como padres para los niños que se encuentran en situaciones de apuro, preferimos actuar como hermanos o amigos, una posición de más confianza y sin el temor que inspira la autoridad paterna o materna. Normalmente priorizamos el bienestar físico, ocupándonos de que nuestros “hermanitos y hermanitas pequeños” dispongan de una comida decente y un lugar caliente donde dormir. De la misma forma que improvisamos para sobrevivir, también podemos

hacerlo para ayudar a otros, y algunos Piskies incluso se ponen en peligro tratando de ayudar a sus protegidos.

Pero nuestra ayuda no sólo se limita a las necesidades más inmediatas. Una vez saciados, nuestros protegidos también reciben lecciones de supervivencia para seguir adelante y ayudar a los demás. No nos gustan los niños malcriados y egoístas, y si nos encontramos con alguno así, bueno, es el momento de que aprenda una lección adicional y si es un caso imposible, ha llegado el momento de seguir adelante sin mirar atrás.

Los Piskies siempre han tratado con la infancia desde tiempos inmemoriales, ayudando a muchos huérfanos e hijos de viuda a sobrevivir y sacar adelante a sus familias. Hay que reconocer que por lo general preferimos las soluciones honestas, aunque algunos Oscuros no tienen inconveniente en enseñar a sus pupilos algunos trucos clandestinos para sobrevivir en ambientes especialmente hostiles.

Durante el siglo XIX y a medida que crecían las grandes ciudades con la industrialización, muchos niños terminaron en las calles o en trabajos especialmente duros. Afrontando la Banalidad acudimos a ellos, proporcionándoles un poco de ilusión y esperanza. Colaborando con otros Linajes también procuramos que las instituciones fueran conscientes de la situación de estos niños e impulsaran medidas sociales para protegerlos. Fue más o menos durante esta época que surgieron los Hermanos Mayores o Hadas Madrinas, una organización creada por los Piskies, pero que con el tiempo se ha extendido para incluir a otros Linajes, que proporcionan distintos tipos de habilidades y recursos. Los Hermanos Mayores siguen cumpliendo con su papel tradicional de ayudar a los niños marginados y desposeídos, pero con el tiempo también ha ampliado su ámbito de actuación. Entre los Hermanos Mayores se encuentran algunos vigilantes atentos a la actividad de los Spriggan y hombres del saco mundanos, tratando de proteger a los niños de los abusos de los adultos.

FUEGOS FATUOS

Rechazados, muchos Piskies han convertido el camino en su hogar a lo largo de los siglos, conociendo muchas formas de viajar a través de las tierras salvajes y evitar sus peligros. Con el tiempo se convirtieron en guías y exploradores, pero para algunos eran mucho más. Los más benévolos guiaban a los mortales hacia la seguridad y de vuelta a casa, especialmente a los niños perdidos, o a veces apartaban a los viajeros de los peligros que acechaban en otros lugares. Otros Piskies, generalmente Oscuros, atraían a quienes les habían ofendido de alguna manera y los castigaban atrayéndolos lejos del camino, haciendo que se perdieran. Para llevar a cabo sus intenciones a menudo utilizaban luces feéricas que con el tiempo recibirían muchos nombres entre los mortales, y que muchos creían que eran las almas de los muertos que pretendían arrastrar a otros al más allá.

Estos Piskies, tanto Luminosos como Oscuros, son conocidos como Fuegos Fatuos, y aunque todavía siguen utilizando las luces fantasmales de antaño para marcar el camino que quieren que sigan los viajeros, otros utilizan otros métodos más modernos, alterando sutilmente mapas y en los últimos tiempos tecnologías como teléfonos móviles y GPS. De la misma manera su humor sigue marcando sus intenciones, desde ayudar a los bienintencionados, gastar bromas o perder a quienes les desagradan.

Pero los Fuegos Fatuos hacen mucho más que ayudar o estorbar a los viajeros. En los Feudos muchos actúan como “guías turísticos”, ofreciendo sus servicios para llegar a determinados lugares a otros Kithain, y otros actúan como mensajeros en las cortes o como servicio de correos feérico. Quienes asumen el juramento de servir a otro Kithain se comprometen a entregar sus mensajes y objetos, y su Flaqueza no interferirá en el cumplimiento de su deber. Además de mensajeros también actúan con menos frecuencia como cocheros, o acompañan a otros Kithain en sus viajes, ayudándoles a encontrar las mejores rutas. Un escudero Piskey a menudo se convierte en un excelente compañero para un caballero errante, y más si es un Fuego Fatuo. Con el desarrollo de las comunicaciones también han aprendido a utilizar sus luces y poderes para enviar mensajes a larga distancia, evitando de esta manera los problemas e inconvenientes de los medios mundanos, utilizando sus propios códigos que sólo son conocidos por otros Piskies.

En cierto sentido, los Fuegos Fatuos son la imagen más conocida del Linaje, y hasta cierto punto constituyen una especie de gremio, ayudándose unos a otros en ocasiones para llegar a sus destinos o compartiendo su información sobre las mejores rutas y posibles peligros. Su papel en la reciente Guerra

del Acuerdo no fue nada desdeñable, colaborando con los ejércitos feéricos, y muy especialmente los plebeyos.

LA ANTORCHA Y EL FAROL

Tras la Ruptura, muchos Piskies enfurecidos declararon la guerra a los Sidhe, y de hecho colaboraron con otros Plebeyos para expulsarlos de varios lugares. La guerra en el Principado de Cornualles fue especialmente encarnizada, y tras su victoria los Piskies decidieron nombrar sus propios reyes: la Antorcha y el Farol, conocidos coloquialmente como Joan the Wad y Jack O'Lantern. La Reina representa a la Corte Luminosa, mientras el Rey representa a la Corte Oscura y cada uno lleva respectivamente una antorcha y un farol que son los símbolos de su realeza, y que fueron creados por los Fuegos Fatuos, que siempre han sido muy numerosos en Cornualles.

Los Reyes de los Piskies no tienen nada que ver con la nobleza de los Sidhe. Se trata de un título honorífico y bastante informal, que se cambia periódicamente, normalmente cuando sus poseedores se cansan de ocupar el trono. Su posición consiste básicamente en presidir la fiesta anual del Linaje en Cornualles, pero también son bien recibidos en otros lugares del mundo con un respeto entusiasta y festivo.

Pero los Reyes también adoptan una posición más seria cuando algún miembro de su Linaje se encuentra en problemas, por lo que en ocasiones ordenan a sus súbditos que acudan en su ayuda si lo consideran preciso, aunque no suelen utilizar mucho esta prerrogativa, para evitar provocar enfados y molestias innecesarios. Por lo general sólo actúan cuando consideran que el problema es importante para los Piskies, aunque también han actuado para ayudar a quienes no disponen de ningún recurso, tal y como resulta habitual en el Linaje.

LOS VIGILANTES DEL CAMINO

Desde siempre la posición de los Piskies resultó muy estratégica, pues a menudo pasaban por lugares que los demás Linajes evitaban, al menos la mayor parte del tiempo. Esto les permitía detectar amenazas, y llegado el caso, enfrentarse a ellas, pero más a menudo buscaban a guerreros de duendes y hadas para que solucionaran el problema. No obstante, en el Linaje siempre han existido cazadores de monstruos, bien de Quimeras descontroladas, de hadas sombrías o incluso de otras criaturas sobrenaturales.

Sin embargo, los Piskies no buscan grandes hazañas, sino que desde siempre prefieren ayudar a los humildes con los problemas cotidianos. Tal vez un granjero amable se haya roto una pierna y necesita que recojan su cosecha, o quizás un joven ha perdido el autobús y necesita a alguien que le lleve urgentemente a una entrevista de trabajo a la que no puede faltar. El mundo de los humanos está lleno de pequeños problemas e inconvenientes, que se pueden solucionar con un poco de buena voluntad y un poco de magia Piskey.

Por supuesto, la ayuda de los Piskies no es para todos. Un acto de amabilidad o una ofensa suelen guiar sus acciones. Los Oscuros disfrutaban especialmente castigando a los humanos desagradables, repelentes y egoístas que amargan la vida de los demás, impartiendo lo que consideran un poco de justicia en un mundo que es injusto.

En cierto sentido los Vigilantes del Camino actúan como una “policía itinerante”, viajando de Feudo en Feudo simplemente para echar una mano, por lo que suelen disponer de muchos Aliados y Contactos en el camino a los han ayudado en el pasado. Otros actúan como investigadores, tomando nota de los problemas que se encuentran, dando la alarma o buscando personas dispuestas que los enfrenten, generalmente en otros Linajes más adecuados para enfrentarse al peligro. Y a veces su intervención consiste en algo tan sencillo como una llamada a las autoridades mundanas, como la policía o los bomberos.

No existe mucha organización en los Vigilantes del Camino, y la mayoría son simples individuos que han decidido dedicarse a solucionar problemas a medida que viajan. No obstante, desde la Ruptura y ante la amenaza de la Banalidad, varios Vigilantes han unido esfuerzos establecido redes de contactos más permanentes para transmitir información de forma rápida y poder proporcionar ayuda desde lugares

apartados. Los contactos de los Vigilantes del Camino resultaron muy útiles para los plebeyos durante la Guerra del Acuerdo, permitiendo advertir rápidamente de la llegada de los Sidhe y sus aliados.

TIRESIAS

Tiresias fue un famoso vidente y sabio de la antigua Grecia, cuyo espíritu consultó el héroe Ulises para encontrar el camino de vuelta al hogar. Durante su vida ofendió a los dioses y durante siete años fue convertido en una mujer, y fue amada por varios hombres. Después de siete años volvió a ser un hombre, mediador entre la humanidad y los dioses. Fue cegado por haber revelado los secretos de los dioses, pero a cambio recibió la capacidad de ver el futuro, comprender el lenguaje de los pájaros y vivir durante siete vidas.

Tiresias tuvo varios hijos e hijas y se dice que algunos de ellos heredaron sus dones...y la capacidad de cambiar de sexo, aunque este don se manifestaba de manera aleatoria.

Algunos Piskies afirman que son descendientes de Tiresias, pues su don de adaptación es tan poderoso que a lo largo de sus vidas su sexo cambia, normalmente debido a estímulos exteriores. Algunos cambian adaptándose a los mortales que les gustan, otros cuando pasan mucho tiempo en compañía de un mismo sexo, y otros en fin, cuando ven un mortal al que quieren parecerse. De todas formas el cambio no se produce por voluntad del Piskey, sino cuando de alguna forma su adaptación se intensifica.

En cualquier caso, no se trata de un proceso rápido, sino que se desarrolla progresivamente a lo largo de varias semanas, y el Piskey sabe de inmediato cuándo ha comenzado, por lo que puede irse preparando para lo que va a venir, adoptando una identidad nueva como un “hermano” o “hermana” de su anterior yo, o simplemente anunciando su transexualidad.

El don de Tiresias no siempre es bien recibido, y no sólo por la reacción de quienes rodean al Piskey. La mayoría de los Piskies que crecen con él lo asumen como algo que pertenece a su naturaleza y quienes conocen el mito de Tiresias se enorgullecen de su ascendencia. Sin embargo, los que se encuentran a gusto con su sexo no lo llevan tan bien, y para ellos los progresivos cambios constituyen una desagradable sorpresa o un incordio.

LOS ANIMALARIOS

A lo largo del tiempo los Piskies no sólo se han encontrado en el camino con personas perdidas o rechazadas. Muchos de ellos también han prestado ayuda a otras criaturas desprotegidas, y muy especialmente los animales. Adoptando un estilo de vida nómada no es de extrañar que muchos miembros del Linaje se hayan dedicado tradicionalmente a la cría de caballos y perros, así como otras especies de animales. Y algunos de ellos tienen un pequeño toque de magia en ellos, Encantados de manera similar a los humanos, o directamente se ganan la amistad de Quimeras del Ensueño.

Los Animalarios, como es conocida esta facción, está formada por Piskies que se han dedicado a la protección de los animales. En los últimos siglos muchos se han unido a los movimientos ecologistas o en defensa de determinados territorios naturales, otros actúan como veterinarios o trabajan en refugios de animales, o se dedican a vigilar especies amenazadas, procurando que nadie las moleste o alejando a los cazadores furtivos.

Para los Animalarios los animales proporcionan una amistad y cariño más primario y honesto que el de los humanos. Los animales son más sencillos, no mienten y su lealtad no es tan compleja como la de las personas. Por esta razón estos Piskies suelen ir acompañados en sus viajes por diversos animales. Tradicionalmente al Linaje siempre le han gustado los caballos, que además pueden servir como montura y transportar equipaje, pero los perros también son compañeros habituales, así como asnos, camellos, gatos, monos... Aunque cualquier animal puede convertirse en compañero potencial de un Piskey, prefieren especies domésticas, ya que no les gusta coartar la libertad de los animales salvajes. No obstante, los animales salvajes heridos pueden encontrar la ayuda solícita de un Piskie y una oportunidad de sobrevivir, y a menudo les ofrecen su compañía a cambio.

Los Animalarios también utilizan su magia para comunicarse con los animales, y de la misma manera que ocurre con los humanos, ayudarles en sus problemas. Cuando recorren las zonas salvajes a menudo disponen de numerosos aliados, que les ayudan advirtiéndoles de peligros, guiándoles a refugios

seguros o donde pueden encontrar agua y alimento y en ocasiones atacando a sus enemigos. Atacar a un Animalario a menudo produce un efecto llamada, pues la fauna de la zona acude en su ayuda.

CAPÍTULO TRES: CARAS CONOCIDAS

El andar en tierras y comunicar con diversas gentes hace a los hombres discretos. No hay ningún viaje malo, excepto el que conduce a la horca.

-Miguel de Cervantes Saavedra

Elfaba termina de tocar una melodía pegadiza con su flauta, mientras sus perros bailan al son, y al final pasa el sombrero. Cuando cesa el tintineo de monedas comienza a hablar de muchas cosas interesantes.

Bien, me habéis pedido que cuente un par de cosas sobre los Piskies así que vamos allá, que no tengo para todo el día y quiero pasarme por el bar antes de que se llene.

LAS DOS CORTES

Para los Kithain parece que desde siempre han existido una Corte Luminosa y una Corte Oscura, pero no siempre fue así. Antes de la Ruptura había cuatro o cinco, representando el ciclo de las estaciones, y también había más en otros lugares, como las Cortes del Sol y de la Luna, la del Pájaro de Fuego, la Corte de los Perfumes y muchas más que hoy sólo son leyenda.

En cualquier caso y entre otras cosas debido a que nunca nos ha gustado quedarnos mucho tiempo en un mismo sitio, a los Piskies nos cuesta encajar en divisiones que han hecho los demás a su conveniencia, y especialmente los Elfos. En tiempos pasados decían que formábamos parte de la “Corte del Solsticio”, un cajón de sastre donde iban a parar quienes no encajaban y así todo el mundo se quedaba tranquilo, pero todo sea dicho, esas distinciones no nos importaban demasiado ni entonces ni ahora.

Dicho esto, muchos Kithain no están seguros de qué Piskies son Luminosos y cuáles son Oscuros. Mientras que determinados Linajes como los Boggans y los Redcaps parecen inclinarse mayoritariamente hacia un lado u otro, con nosotros resulta más difícil encontrar una definición. Incluso nosotros no estamos demasiado seguros, y lo cierto es que algunos de nosotros pasamos tranquilamente de un lado a otro, otro de nuestros dones para adaptarnos. Como reza un viejo dicho: “En la tierra de los lobos hay que aullar como todos.”

Y como he dicho, lo que piensen de nosotros nunca nos ha importado demasiado. Para los Piskies Luz y Oscuridad son sólo cuestiones de actitud, y ambos lados tienen su razón de ser. Los Luminosos constituyen nuestro lado amable, atendiendo a los huérfanos, guiando a los viajeros perdidos, curando a los animales heridos y en fin, encargándose de todas las cosas bonitas y agradables. Pero este mundo al que hemos sido arrojados, no es bonito ni agradable, y a veces se necesita algo de mano dura, simplemente para evitar que abusen de nosotros. El trabajo de los Oscuros también es importante, castigando a los indignos y dándole una lección a los egoístas y maleducados o simplemente sacudiendo una bofetada (real o metafórica) en el momento oportuno para que alguien espabile y se dé cuenta de que los de arriba le están tomando el pelo.

Cuando los Piskies Luminosos y Oscuros nos encontramos, no solemos hacer muchas preguntas al respecto. Estamos unidos por el rechazo que hemos sufrido, y sabemos que esa unidad es lo que nos ha mantenido a flote. En tiempos de necesidad podemos recurrir unos a otros, pero somos bienvenidos en cualquier momento simplemente para compartir un par de rondas o para ponernos al día cuando alguien llega de fuera. Algunos Kithain que perciben esta camaradería y lo bien que nos llevamos desconfían, pero no es nada a lo que no estemos acostumbrados.

De todas maneras hay líneas rojas que hasta nosotros no cruzamos, especialmente con los criminales que pretendan abusar de la hospitalidad, y con quienes se acercan al peligroso punto frío de convertirse en Tarados por culpa de la Banalidad. Nunca, jamás, permitimos que los Spriggan se queden cerca de nosotros, pues su podredumbre desafía nuestra misma esencia.

LA CORTE SOMBRÍA

Y hablando de Spriggan...sabemos que la Corte Sombría es un hecho, no un rumor. No es más que otro grupo de mandamases patéticos que intentan que nos comportemos y que trabajemos para ellos. En el fondo son otro grupo a ignorar, incluso para los Oscuros que pueden simpatizar con algunos de ellos, o compartir su camino durante un tiempo. Los pocos Piskies que trabajan para ellos son quienes tienen pocos escrúpulos y algo que ganar a cambio, a menudo como espías y sabotadores.

Aviso para navegantes: la Corte Sombría es una telaraña de nobles pagados de sí mismos, y unos que no se molestan en ocultar que sólo se preocupan de sus propios intereses y muy poco de sus subordinados, a los que consideran peones, juguetes o carne de cañón sacrificable para cuando llegue el momento. Puede que la ausencia de reglas o de control resulte atractiva para algunos, pero cuando las consecuencias arrastran a otros no resulta tan divertido. Desde el Resurgimiento la Corte Sombría se ha envuelto en una especie de falso idealismo, como la oposición frente al orden establecido, pero bajo sus juegos y carnavales provocadores se esconde otra realidad más siniestra. Ya lo hemos visto antes, y el cambio que provocarán es la destrucción de todos nosotros.

Por otra parte los Sombríos han jugado con fuego a la hora de tantear a los Tarados. A veces han acogido a algunos Spriggan entre sus filas e incluso les han ofrecido refugio a cambio de que trabajen para ellos. Como ya he mencionado, estamos mejor lejos de estos cabrones, mejor si no existieran y todavía mejor si nunca hubieran existido. Dadas las circunstancias, es una mancha con la que debemos convivir y un ejemplo que nunca debemos seguir.

EL SENTIDO DE LA VIDA

El sentido de la vida te lo diré en tres palabras: Yo Qué Sé.

-Les Luthiers

Adelante. Siempre adelante.

Sí, es posible volver atrás en el camino, y a veces el camino da una vuelta sobre sí mismo, pero en esencia el viajero siempre debe seguir adelante hasta que encuentre su destino. A veces la vida sigue clara y recta, otras veces gira, otras vuelve en círculos y al final todos los caminos están conectados de alguna manera. Lo importante es que vivas tu vida, pues nadie puede vivirla por ti, y sigas el camino a donde te lleve, desde la Crisálida hasta la muerte.

Para los Piskies la vida es el mayor camino de todos, un camino para explorar, experimentar y aprender. Nos empuja el impulso de buscar un lugar en el que encajar del todo, pero nuestra maldición es que nunca lo encontramos, antes o después tenemos que seguir buscando. En muchos sentidos buscamos responder a las preguntas de qué somos y por eso nos aventuramos en los lugares que otros evitan. No nos importa mancharnos las manos ni que nos llamen parias, al fin y al cabo nacimos siendo rechazados y abandonados, y ésa es nuestra herencia y legado.

INFANTILES

Los Pequeños Piskies o “Pixies” como a veces los llamamos, son niños curiosos y muy espabilados. Su curiosidad a menudo les lleva a confiarse demasiado, pero también aprenden de los desengaños y contrariedades. Hacen amigos con facilidad pero los que los acompañan desde este momento y durante toda la vida son realmente excepcionales. No suelen convertirse en líderes, pero a menudo improvisan juegos, aprendiendo cómo y cuándo ganar y perder. Aunque existen Piskies huérfanos, quienes disponen de padres amorosos los cuidan como si fueran un tesoro, y pocos hijos son tan dedicados. Pocas cosas pueden desviar a un Piskey de su camino, pero preocuparse de sus padres es una de ellas.

Los Pixies Luminosos están llenos de sorpresa y maravilla. Quieren experimentar y tocarlo todo, y a menudo paran poco tiempo en casa, volviéndose inquietos y nerviosos si se ven obligados a quedarse encerrados. Conscientes de que sus escapadas pueden causar intranquilidad procuran estar de vuelta a su hora. De todas maneras los Piskies adultos suelen mantener un ojo en ellos, por si acaso surgen problemas realmente serios, pero no interferirán si consideran que los Pixies pueden o deben apañárselas solos.

Los Pixies Oscuros pueden ser especialmente crueles, pero no se trata de un impulso deliberado, sino que todavía no son conscientes de las consecuencias de sus actos. Se revuelven rabiosos contra lo que consideran “injusto”, y cuando reciben una ofensa se sienten obligados a devolverla con creces. Sólo con el tiempo aprenden a aguardar su momento y a ver en el largo plazo. Durante este período también suelen dejarse llevar por sus impulsos robando de la cartera de sus padres o quedándose fuera durante varios días. Los más radicales llegan a escaparse de casa, y la experiencia en el exterior es lo que les lleva a recapacitar y regresar al hogar, si es que tienen un hogar al que regresar.

Para los Piskies el tiempo de la Infancia no es un momento del todo seguro, y de hecho puede resultar peligroso, porque la curiosidad de los Pixies carece de experiencia y sabiduría. Puede que aprendan por las malas, pero para aprender tienen que sobrevivir. No terminan de comprender los límites y las normas, y a veces simplemente las olvidan. Por suerte, los Hermanos y Hermanas Mayores suelen mantener cierta vigilancia sobre los Pixies de una zona, pero no es una tarea fácil y no siempre pueden estar en todas partes.

REBELDES

El sentido de la maravilla y curiosidad de los Piskies suele mantenerse en parte más allá de sus años Infantiles, pero los cambios de la adolescencia añaden deseos de cambiar y probar cosas nuevas. Para los Rebeldes “comienza a soplar el viento del este” y es en este momento cuando insisten en viajar, bien por sus propios medios o acompañando a sus familias y amigos. De hecho suelen animar a sus amigos a viajar, o buscan grupos itinerantes que acompañar, como bandas de música, grupos de mochileros y otros. Su facilidad para hacer amigos se mantiene, pues los Piskies no juzgan ni critican, aunque respondan a la traición y las ofensas con lo que consideran “una lección.”

Los Piskies Oscuros suelen volverse bastante sarcásticos, y aprenden a percibir las oportunidades cuando se presentan. Aunque comparten la cleptomanía compulsiva e intuitiva del Linaje, suelen tratar de dirigirla contra quienes les caen mal. Aunque siguen metiéndose en problemas, ya disponen de un arsenal de trucos para salir de apuros y cambiar de aires a la primera de cambio, viajando a donde les lleva el viento.

Es en este período cuando los Piskies comienzan a ser requeridos por otros Kithain que desean enviar mensajes o regalos secretos, y algunos ocupan una posición permanente como mensajeros en las cortes. Un Piskey nunca robará un objeto que haya aceptado entregar, y de hecho, incluso han elaborado un juramento al respecto. Si otros Piskies descubren que un mensajero ha roto el juramento el infractor terminará recibiendo una lección de honestidad en nombre del Linaje.

EL JURAMENTO DEL MENSAJERO

Dame tu palabra para que pueda tomarla. No importa lo largo que sea el camino, ni lo oscura que sea la noche, ni lo grande que sea el peligro, juro que la llevaré hasta el fin del camino o hasta que llegue a su destino. Llevaré tu palabra o que el camino desaparezca bajo mis pies.

Este juramento es similar al Juramento de Aceptación de la Carga (que suele utilizarse para objetos físicos o acciones más complejas), y suele ser realizado por los Piskies que actúan como mensajeros, aunque algunos aceptan el compromiso sin realizarlo. En principio el mensaje puede ser una carta o un mensaje oral. Cuando se pronuncian estas palabras tanto el que las pronuncia como a quien se hace la promesa ganan un punto de Fuerza de Voluntad. Si el juramento no se mantiene, cada uno pierde dos puntos de Fuerza de Voluntad.

GRUÑONES

Estos viejos Piskies han recorrido mucho camino y tienen mucho que contar, pero resultan incómodos, porque de alguna manera parecen dispersos y demasiado próximos a desaparecer. Aunque son respetados cuando se presentan, en este momento son más discretos que nunca y todos tienen dificultades para describirlos. Encajan con facilidad, pero a menudo son ignorados y nunca llegan a ser aceptados del todo.

Lo cierto es que en estos momentos los Gruñones Piskies prefieren la tranquilidad y dedicarse a sus propios asuntos, por lo que pasar desapercibidos constituye una liberación para ellos. Aunque siguen

viajando, sus estancias suelen ser más duraderas, mostrándose más reticentes a cambiar de lugar. A menudo también se dedican a cuidar de los más jóvenes, impartiendo una lección aquí y allá, y en ocasiones asumen la responsabilidad de los actos de otros (un acto que llaman “la estrategia del chorlito”), especialmente de los niños. Esto no quiere decir que permitan que un acto ofensivo quede sin castigo, simplemente se reservan para sí mismos la decisión de castigar.

Los Piskies Luminosos suelen ser abuelos cariñosos, si bien distantes, apareciendo cuando es necesario y manteniéndose ocultos el resto del tiempo. Por su parte los Piskies Oscuros crean una atmósfera de respetabilidad y cierto temor, pues aunque parezcan distraídos toman nota en silencio y su castigo puede llegar en cualquier momento, con una sonrisa inquietante en los labios...

Llega un momento en que la Banalidad termina con la carrera de un Piskey. Suelen prepararse con antelación para ese momento. Lo sorprendente es que estos Gruñones no sólo desaparecen en el mundo feérico, sino que existen leyendas sobre Gruñones Piskies cuyas formas mortales desaparecieron por completo, con su esencia dispersándose y mezclándose con todo lo que les rodea.

DIVERSIDAD

Somos un grupo muy diverso, y hemos recibido en nuestras filas a muchos rechazados, abandonados y perdidos a lo largo del tiempo. No sólo es que cambiemos para adaptarnos, sino que incluso en origen somos muy diferentes. Eso nos ha enseñado –o debería habernos enseñado- una lección de humildad. En estos días todo el mundo se siente “especial”, una forma discreta de decir que se considera mejor que los demás, o que el mundo debería girar a su alrededor. Pero nosotros hemos contemplado cómo las buenas intenciones de igualdad y fraternidad se escapan por la puerta, y cómo los “puros” tratan de corregir lo que no les gusta, convirtiendo el ideal en fanatismo y prejuicio. Siempre hemos estado en la periferia, entre los marginados y rechazados que caen fuera de un sistema que se considera perfecto e impoluto. Somos los hijos sucios de Eva, impuros, mestizos, rechazados, recordadlo bien. Mientras otros desean llegar a lo más alto nosotros queremos que el mundo siga girando y adelante para bien, o para mal.

¿Qué quiero decir? Que ser un Piskey no es un privilegio ni un club de elegidos, como otros Kithain pueden creer de sí mismos. Que ser lo que somos no nos hace mejores que los estirados Elfos, los laboriosos Boggans, los feroces Redcaps, los viajeros Eshu o los escurridizos Sluagh. Vuestra libertad es decidir lo que sois sin ataduras, mezclarlos y cambiar cuando sea necesario, y seguir el camino del viento para no estancaros.

Dicho esto, procuramos encajar en el rompecabezas del mundo, convirtiéndonos en las piezas que faltan. Nuestra falta de especialidades es a la vez un talento y una desventaja, pero no nos gusta tener que convertirnos en pilares de la comunidad. Asumimos responsabilidades cuando hace falta, pero no podemos quedarnos para siempre en un mismo lugar. Por una parte hay otros que nos necesitan y por otra insistimos en que la gente debe aprender a valerse por sí misma, y de la misma forma un sistema debe saber repararse, cambiar y seguir funcionando sin depender de unos parches provisionales como nosotros.

ENCUENTROS EN EL ENSUEÑO

Los Piskies somos un Linaje pragmático por encima de todo. Podemos ser muy honestos y sinceros cuando hace falta, y de la misma forma también sabemos callarnos nuestras opiniones si es necesario. Durante el camino a menudo nos encontramos con otros Linajes, y de hecho algunos de nosotros pasamos más tiempo en compañía de otros Kithain que con otros Piskies. De esta manera a menudo conocemos bien la sociedad feérica, incluyendo Gallain, Inanimae y otras criaturas sobrenaturales. Nuestra experiencia y conocimiento también hacen que nuestras opiniones, prejuicios y preferencias sean muy diversos, y tendemos a juzgar a sus compañeros en función de su adaptación y gusto por el cambio y no tanto siguiendo estereotipos. Si nos ofenden o enojan simplemente nos encogemos de hombros y seguimos el camino, confiando en que el encuentro será mejor la próxima vez, aunque a veces no podemos resistirnos a dejar una “lección” de despedida.

Y bueno, una guía de viaje genérica no hace daño, aunque sólo sea para saber lo que nos podemos encontrar. Precisamente tengo unas cuantas opiniones interesantes...

BOGGANS

Gente maja, realmente útil y todo eso. Al igual que nosotros, parecen disfrutar de la compañía de los demás, aunque sus murmuraciones pueden llegar a cansar.

-Tom Franklin

No puedo imaginarme estar así de atada. ¿Siempre en el mismo lugar y con la misma cara y así y para siempre? ¡Válgame el Cielo!

-Tisket Plumajusta

En general los Boggans son Kithain industriosos y hábiles, y a primera vista para muchos Piskies pueden constituir el hogar que tanto anhelan, pero antes o después terminan cansándose. Su continuada laboriosidad, su compromiso con un mismo lugar y su reticencia a cambiar de aires no son lo que los Piskies anhelan.

No obstante, aunque ambos Linajes parezcan defender principios opuestos, los Piskies pueden adaptarse con facilidad a la forma de vida de los Boggans, echando una mano aquí y allá, transmitiendo un mensaje o apreciando una buena cocina. Sin embargo, en última instancia se trata de una parada en el camino, una parada cómoda y confortable, pero no es vida para un Piskey. De vez en cuando un Boggan decide emprender un viaje en compañía de un Piskey, y ambos pueden beneficiarse de la experiencia, pero antes o después el Boggan encontrará un lugar en el que echar raíces o volverá al hogar, y el Piskey simplemente seguirá su camino, en busca de nuevos horizontes y personas que conocer. No obstante, si los lazos son fuertes, regresará de vez en cuando para visitar a sus amistades y reponer fuerzas.

CLURICANOS

Son buenos compañeros de fiesta, pero demasiado posesivos. Se sienten demasiado atraídos por las cosas y terminan encadenándose a ellas.

-Tom Franklin

Oh, son bastante divertidos, pero en una ocasión cometí accidentalmente el error de cambiar de sitio una bola de cristal de navidad a mi bolsillo y digamos que mi nariz nunca volverá a ser la misma.

-Tisket Plumajusta

Cluricanos y Piskies suelen encontrarse en eventos festivos y en principio se llevan bastante bien, intercambiando risas, historias y buena cerveza. Sin embargo, más allá de esos encuentros las relaciones entre ambos Linajes pueden resultar bastante tensas. Los Cluricanos se sienten muy apegados a sus tesoros y colecciones, y los Piskies, conscientemente o no, constituyen una presencia disruptora. El apego de los Cluricanos por los objetos aviva la curiosidad de los Piskies, y cuando se encuentran cerca, muchas veces no pueden evitar tomar aquello que los Cluricanos aprecian, aunque no compartan su valor por las cosas.

De esta manera, cuando la fiesta termina, las relaciones entre Cluricanos y Piskies suelen acabar en pelea, ya sea en broma o en serio, cuando una moneda de oro desaparece de forma “inocente” en el bolsillo de un Piskey. Aunque no rehúyen el desafío, los Piskies suelen confiar en su agilidad natural para salir por piernas, pero los Cluricanos suelen reaparecer cuando menos se lo esperan...

ESHU

Estos aventureros y narradores son compañeros deliciosos; aman los caminos y nunca rechazan la oportunidad de ver algo nuevo. Pero ten cuidado con su vena temeraria.

-Tom Franklin

Son como hermanos mayores, ligeramente más enigmáticos. Recorremos juntos muchos caminos, pero al final ellos saben quiénes son y nosotros nunca seremos tan específicos.

-Tisket Plumajusta

Aunque muchas veces se ha asociado a los Piskies con pueblos nómadas, lo cierto es que la presencia del Linaje entre ellos es una cuestión de conveniencia. Simplemente los Piskies los han elegido como la mejor forma de viajar de un lugar a otro, y en cierta manera también pueden comprender el rechazo y la desconfianza que provocan a su paso. Sin embargo, estos pueblos también tienen sus propias leyes y costumbres internas, y muchas veces la intención de los Piskies por adaptarse e interactuar con el otro no son bien aceptadas. A largo plazo, los Piskies posiblemente busquen nuevos compañeros de viaje de los que aprender y nuevos lugares en los que tratar de encajar.

Lo mismo puede aplicarse a los Eshu. Aunque son buenos compañeros en el camino, y a menudo los acompañan en el viaje, para los Piskies el viaje simplemente es una forma de llegar a donde quieren antes de seguir. En cada parada los Eshu siguen siendo lo que son, mientras los Piskies cambian para adaptarse. La maravilla de la aventura y los cambios no importan tanto como lo que se aprende de ellos.

A pesar de estas diferencias importantes, Eshu y Piskies suelen llevarse bien, al menos porque suelen encontrarse en lugares similares y comparten una afición mutua por viajar y explorar, aunque no busquen lo mismo.

NOCKERS

Puede que algunos de nosotros tengamos lenguas afiladas, ¡pero caramba, las nuestras no tienen púas como las de los Nockers! ¿Alguna vez se buscan sus propios gusanos? Lo dudo.

-Tom Franklin

Hmpf. ¿Quién puso una aguja en su cojín? Sin embargo, seguid a los niños que descubren el trabajo de los Nockers, porque lo que encuentran es casi siempre una experiencia nueva.

-Tisket Plumajusta

Entre Nockers y Piskies existe una especie de relación amor y odio. Por una parte los Piskies se resienten ante el humor áspero y gruñón de los Nockers, y no suelen permanecer mucho tiempo en su compañía, o por lo menos procuran trabajar para ellos de la forma más diligente posible antes de continuar su camino. Pero si tienen suficiente paciencia, con el tiempo se adaptan y son capaces de devolver los insultos y ofensas con igual pericia, o simplemente se encogen de hombros y los ignoran mientras se dedican a sus asuntos, asumiendo el carácter de los Nockers como algo natural en ellos.

Por otra parte, los Piskies no son ajenos a las maravillas creadas por los Nockers, y con frecuencia provocan su enfado cuando algunos objetos terminan de forma inesperada en sus bolsillos, especialmente piezas o herramientas importantes. Además, con su talante práctico, los Piskies reconocen que el ingenio de los Nockers produce muchas máquinas útiles, pero muchos piensan que el exceso de máquinas y tecnología crean individuos perezosos que delegan en los objetos el esfuerzo y la actividad que podrían desempeñar ellos mismos. Además la tecnología de comunicaciones resulta una competencia difícil para el sistema tradicional de mensajería y correo de los Piskies. De esta manera, el Linaje contempla la tecnología Nocker con precaución, y a menudo los Piskies encuentran usos inesperados en los que ni siquiera sus creadores pensaban.

POOKA

Es muy divertido hablar con los Pooka, pero prepárate para saltar al momento, en cuanto empiezan sus bromas. Los pequeños son tremendamente monos y proporcionan muchas horas de diversión.

-Tom Franklin

¿Maravilla infantil? Desde luego, hasta que comienzan las bromas.

-Tisket Plumajusta

Para los Piskies los Pooka pueden resultar muy divertidos tanto como compañeros de viaje como otro tipo de compañía más ocasional. Sin embargo, más allá de alivio frente a la Banalidad, los Piskies consideran que hay momentos en los que es necesario ponerse serio, sobre todo a la hora de solucionar problemas, y muy a menudo los Piskies encuentran que la mejor solución frente a las bromas Pooka es tomarse un descanso durante un tiempo o dirigir a sus alegres compañeros hacia otros asuntos que atraigan su atención.

Sin embargo, los Piskies consideran que los Pooka son excelentes a la hora de templar y poner a prueba su paciencia. Después de pasar una temporada en compañía de ellos, un Piskey estará más que preparado para ocuparse de niños especialmente traviosos o revoltosos, y puede que haya aprendido un par de trucos para aliviar tensiones si surge la ocasión. La facción de los Animalarios parece llevarse especialmente bien con los Pooka, quizás porque comprenden mejor su naturaleza animal, y se dice que algunos han aprendido dones para cambiar de forma a partir de sus compañeros.

REDCAPS

Una vez vi una manada de perros locos, y que me parta un rayo si no me recordaron a los Redcaps. Son locos peligrosos sin un solo hueso generoso y amable en todo su cuerpo.

-Tom Franklin

¡Evítalos a toda costa! Si alguna vez existió amabilidad en este Linaje, posiblemente la masticaron y la engulleron hace mucho tiempo.

-Tisket Plumajusta

Cuando los Redcaps asoman en el horizonte, la mayoría de los Piskies prefiere hacer las maletas y poner tierra de por medio, usando sus dones de ligereza si es preciso. Solitarios y no demasiado belicosos, el Linaje no suele encontrarse en condiciones de hacerles frente.

Pero de la misma forma que hicieron con otros tiranos, los Piskies hacen en ocasiones frente común para enfrentarse a los Redcaps, a menudo uniendo a otros Linajes igualmente amenazados y organizando la resistencia, o utilizando sus talentos como espías y sabotadores.

Y en ocasiones la relación de Piskies y Redcaps no es necesariamente antagónica. Los Oscuros en particular tradicionalmente han encontrado acomodo en las bandas de incursores salvajes y nómadas, sin nada que envidiar a sus compañeros en ferocidad. Al fin y al cabo un pequeño “perro loco” más no suele destacar demasiado entre la manada. En estos casos los Piskies suelen actuar como avanzadilla, explorando el terreno para sus compañeros antes de regresar con ellos y preparar el ataque. Sin embargo, la mayoría de los Piskies encuentran que estas asociaciones se vuelven monótonas con demasiada rapidez, y cuando termina el ataque, a menudo aprovechan la confusión provocada para bajarse del tren y seguir su camino hacia otro lugar.

SÁTIROS

Son cosas bonitas y, además, retozonas; cantan algunas de las mejores baladas de viaje que he escuchado jamás. Pero en muchas ocasiones no saben cuándo tranquilizarse y tomarse un respiro.

-Tom Franklin

Cuando tocan una flauta o aclaran sus gargantas para cantar, acércate, porque quienes escuchan su canción normalmente experimentan algo único de verdad. ¡Sólo procura salir discretamente antes de que la fiesta se vuelva demasiado salvaje, porque los Sáticos nunca saben cuándo parar!

-Tisket Plumajusta

Como ocurre con otros Linajes, los Sátiros resultan entretenidos para los Piskies, al menos durante un tiempo, hasta que deciden seguir su camino u ocuparse de otros asuntos. El placer y la pasión que ofrecen los Sátiros resultan tentadores, pero un Piskey termina anhelando algo más, aunque sólo sea un descanso del exceso que le rodea.

Sin embargo, Sátiros y Piskies suelen llevarse bien, al menos porque la naturaleza extrovertida de los hombres cabra les permite aceptar a los viajeros con facilidad, y los Piskies son adaptables por naturaleza. Cuando la pasión de los Sátiros se convierte en placer por viajar y conocer ambos Linajes son capaces de convivir durante mucho tiempo, y de hecho son capaces de comprenderse mutuamente con facilidad. Los grupos de artistas itinerantes han sido un espacio tradicionalmente compartido por ambos Linajes durante siglos, y muchos Sátiros saben que para que la pasión permanezca el cambio es necesario, por lo que muchos hombres cabra convierten en un desafío mantener la atención de sus parejas Piskies proporcionándoles el cambio y la pasión que desean.

De esta manera los Piskies suelen ser una presencia frecuente en las bandas de Sátiros, ocupando posiciones complementarias y disfrutando del apoyo de sus compañeros, ya sea como músicos, maestros de ceremonias, o simplemente como amigos adicionales. Otros reparten su atención entre varios grupos, actuando o mostrando su talento de manera itinerante, pero siempre disponiendo de amigos y contactos a los que acudir cuando es necesario.

SELKIES

No hay nada tan cambiante cómo el mar, y las Selkies lo conocen muy bien. Una pena que nosotros hayamos sido creados para la tierra, pero podemos comprenderlas.

-Tom Franklin

¡Qué daría por pasar unas pocas semanas entre ellas! Es una pena que sin importar cómo y cuánto lo intente, nunca soy capaz de encajar con estas hermanas adorables.

-Tisket Plumajusta

Selkies y Piskies son dos Linajes amantes del cambio, pero la naturaleza de las Selkies es más primaria, quizás debido a su naturaleza animal y su conexión con el mar, mientras que los Piskies se encuentran muy vinculados a la humanidad. La necesidad de las Selkies de cambiar es similar al ir y venir de las mareas, mientras que para los Piskies constituye un vacío por encontrar un lugar nuevo en el que encajar, algo nuevo que conocer.

Ambos Linajes se comprenden a su manera, considerando que siguen caminos distintos, pero de vez en cuando coinciden, especialmente cuando los Piskies realizan viajes por mar o a lugares frecuentados por las Selkies, o simplemente desean conocerse. Comparten experiencias, aprenden y se separan sin rencores, en una especie de danza cambiante como dos peces que coinciden en las profundidades del mar pero no llegan a tocarse.

SIDHE (ELFOS)

Físicamente son perfectos, pero muchos de ellos no parecen darse cuenta de que hay un gran mundo más allá de sus castillos y sus fiestas. Esto es incluso más triste cuando te paras a considerar que puede que sólo tengan una oportunidad para vivir.

-Tom Franklin

Hermosos, pero en cierto sentido tristes, atados a sus Ducados, Baronías e identidades. ¿No saben que un mundo grande y amplio los aguarda más allá de los muros de su castillo?

-Tisket Plumajusta

Existe mucha tensión en las relaciones entre los Piskies y los Sidhe. De hecho, muchos Piskies siempre los llaman despectivamente “elfos” y sólo les guardan respeto cuando es necesario. La razón de

esta animadversión tiene raíces muy profundas, que se remontan a la época de la Ruptura y el exilio de los Sidhe.

Los Piskies fueron los primeros en percibir los planes de los Sidhe para huir a Arcadia y abandonar al resto de Linajes. Ya fuera por su perspicacia en su posición como mensajeros de los Feudos o según los rumores, porque un Piskey rompió su Juramento y leyó el mensaje que había jurado guardar, pronto la alarma circuló entre el Linaje.

La tensión llegó hasta tal punto que los Piskies se alzaron contra los Sidhe en muchos lugares, sembrando las semillas de la rebelión entre los Linajes plebeyos. Cornualles se convirtió en el símbolo del alzamiento de los Piskies hasta el punto que derrotaron a los nobles locales y nombraron a su propio Rey y Reina. Estos símbolos de rebelión contra la tiranía los acompañarían durante todo el Interregno.

Cuando se produjo el Resurgimiento y el regreso de los Sidhe la Ruptura quedaba lejos y muchos Piskies decidieron darles a los nobles una nueva oportunidad, pero la Noche de los Cuchillos de Hierro terminó con cualquier posibilidad de entendimiento entre ambos Linajes. La gran mayoría de los Piskies se unieron a los Plebeyos durante la Guerra del Acuerdo, y aún hoy en día son una presencia poco frecuente en las cortes de los Nobles Sidhe, otra de las razones por las que el Linaje parece menos numeroso de lo que realmente es.

Actualmente los Piskies han decidido apoyar la paz, y vuelven a actuar como mensajeros entre las cortes, simplemente porque aunque no es una solución ideal, es preferible a continuar la Guerra del Acuerdo. Como suele decirse “a mal tiempo, buena cara,” y el resentimiento del pasado permanece en silencio por el momento.

Otra de las razones de la tensión entre ambos Linajes es que en cierto sentido los Sidhe simbolizan para los Piskies un ideal que nunca podrán alcanzar. Los Piskies en el fondo son un deseo sin cumplir, mientras que los Sidhe son ese deseo cumplido, aunque como muchos Piskies razonan, en el fondo es un deseo falso, niños consentidos y mimados que han recibido todo y que demasiado a menudo terminan malcriándose.

Sin embargo, la naturaleza práctica de los Piskies también les lleva a no juzgar al conjunto de los Sidhe, y muchos aprecian a los Sidhe del Otoño que permanecieron en el mundo mientras sus congéneres huían a Arcadia. Otros también se dedican a actuar como preceptores y consejeros de los príncipes Sidhe, con la esperanza de convertirlos en buenos gobernantes y que no repitan los errores de los nobles que los precedieron.

SLUAGH

Aunque bastante egoístas y melancólicos, estos colegas a menudo desean compartir buenos cuentos. Nunca se sabe cuándo puede venir muy bien tener a un Sluagh como amigo.

-Tom Franklin

Pobres, tienen un exterior siniestro. No son los amigos más cálidos, pero algún día terminarás estándoles agradecido.

-Tisket Plumajusta

Los Piskies pueden comprender la situación de los Sluagh, aunque no la compartan. Los Sluagh sufren rechazo, desconfianza y cierto temor, en gran parte debido a su apariencia y sus extraños hábitos, pero permanecer perpetuamente en las tinieblas, acechando y escondiéndose no es su estilo. Los Piskies prefieren participar, adaptarse y esconderse a plena vista, y es la manera en la que obtienen aceptación entre el resto de Linajes. Ser discreto es una cosa, ser invisible es otra.

Cuando coinciden, Piskies y Sluagh se complementan bien, compartiendo información desde distintos puntos de vista, pero lo importante es que los Sluagh suelen poseer secretos e información oculta, mientras que los Piskies disponen de los medios para transmitirla. Cuando ambos Linajes colaboran son capaces de crear redes de espionaje y comunicación muy eficaces, procurando que la información adecuada llegue a los oídos adecuados en el momento adecuado.

Pero más allá de estas colaboraciones, ambos Linajes ocupan espacios muy distintos. Los Piskies quieren participar en sociedad, es más, lo desean, mientras que los Sluagh prefieren deslizarse en las sombras y procurar pasar desapercibidos. De esta manera los conflictos no suelen ser frecuentes...hasta que los dedos curiosos de un Piskey por casualidad encuentran un secreto valioso que no debería salir a la luz.

TROLLS

Los Trolls son probablemente la gente más fiable que haya por aquí. No dejes que ese serio aspecto exterior te impida ver sus grandes corazones y férrea determinación.

-Tom Franklin

Me he cruzado con muchas personas en mi camino, pero la amistad y lealtad de los Trolls es insuperable. Si te haces digno de la devoción de un Troll, entonces tu alma es digna de verdad.

-Tisket Plumajusta

A los Piskies les gustan los Trolls, y cuando se necesita una mano firme o una ayuda dispuesta suelen acudir a ellos, avisándoles de la aparición de una amenaza, de la presencia de un necesitado o de un problema que necesita solución. Existe cierta simbiosis entre ambos Linajes, y algunos Piskies se convierten en escuderos de los caballeros Trolls, mientras que otros actúan como mentores, presentándoles pruebas y ayudándoles a forjar su carácter.

La relación entre Piskies y Trolls se incrementó durante el Interregno, manteniéndose a lo largo de los sucesivos conflictos de los Kithain hasta hoy. Si no fuera por el carácter inquieto y nómada de los Piskies quizás habría sido posible una alianza más formal y estable, y por otra parte, con el tiempo muchos Trolls “echan raíces” en un Feudo o dedican sus vidas a determinados ideales, y los Piskies necesitan un cambio de vez en cuando.

De todas maneras, cuando un Troll decide convertirse en un caballero errante o viajar para combatir las injusticias del camino, a menudo encontrará un Piskey que le acompañe en su viaje, y todos saldrán beneficiados de la relación.

GALLAIN

Los Kithain del oeste no están solos. Los sueños adoptan muchas formas en muchos lugares, y el mundo está lleno de ellos. Lo mejor que puedo decirte es que viajes y aprendas.

-Tom Franklin

De la misma forma que las tierras lejanas ofrecen personas y costumbres exóticas, los sueños de esos lugares ofrecen su propio encanto desconocido. Como siempre, actúa con cuidado y respeto cuando te encuentres en una casa ajena.

-Tisket Plumajusta

Hasta hace poco muchos Linajes consideraban que los Piskies formaban parte de los Gallain, pero su número, o mejor dicho, su visibilidad, se ha incrementado hasta poder ocupar un asiento por derecho propio entre los demás Kithain.

A los Piskies simplemente el término “Gallain” les resulta un poco estrecho de miras. Hace mucho tiempo que viajaron y visitaron otros pueblos, contemplaron los sueños de otras tierras y se mezclaron con ellos, observando y aprendiendo en el proceso. Quizás con más frecuencia que otros Linajes, al encontrarse en la periferia de la sociedad Kithain a menudo han entrado en contacto con los “otros,” y los conocen mejor. Los Korred y Ghille Dhu de Europa, las Cortes de los Hsien del Lejano Oriente, los Nunnehi americanos, los Reinos Elementales...la diversidad de los habitantes del Ensueño es increíble, y la curiosidad de los Piskies suele llevarlos a relacionarse con ellos.

Con frecuencia los Piskies no son considerados una amenaza por los Gallain, ya que suelen aparecer de forma discreta y en escaso número, por lo que los intercambios y encuentros suelen terminar de forma pacífica, y cuando surgen malentendidos y conflictos, la ligereza de los Piskies les ayuda a dejar tierra de por medio y seguir el camino.

PRÓDIGOS

Muchos Changelings consideran que los Pródigos son hadas que olvidaron su verdadera naturaleza y se convirtieron en criaturas distintas, que se distanciaron cada vez más de los Kithain, especialmente tras la Ruptura.

Los Piskies no están tan seguros. Consideran que es posible que algunas de esas criaturas fueran hadas en su origen, pero posiblemente otras tengan un origen distinto, posiblemente debido al choque entre los mundos de la realidad y la magia. En sus viajes a menudo se cruzan con muchos seres extraños, y han visto demasiadas cosas como para dar crédito a las teorías de otros Kithain.

La mayor parte del tiempo los Piskies prefieren evitar a los Pródigos, pero en ocasiones, especialmente cuando surgen amenazas o intereses comunes, sus caminos se encuentran y se establecen extrañas alianzas y contactos. Los Piskies prefieren mantenerlos en secreto, como una vía de escape o una ayuda oculta a la que recurrir si es necesario.

VAMPIROS

Los vampiros horrorizan y disgustan a los Piskies por varios motivos. Son criaturas vacías, y para llenar ese vacío roban lo que tienen otros, ya sean sus vidas, sus recursos e incluso sus almas. Parasitan las ciudades y a menudo agravan los problemas de la humanidad o se aprovechan de los mortales, muchas veces por crueles caprichos y egoísmo.

Por estas razones los Piskies prefieren mantener distancias con los no muertos, y afortunadamente pocas veces se encuentran en el camino con ellos. No obstante se dice que en Europa del Este algunos Piskies se han convertido en cazadores de vampiros o enseñan a los humanos a defenderse de la plaga de los no muertos, recorriendo pueblos y aldeas ejerciendo su “oficio.”

Cuando se ven forzados a establecer contacto con los vampiros, los Piskies mantienen un pie en una vía de escape, pero a veces lo consideran necesario para poner a salvo a sus protegidos o disponer de información o contactos con los que no pueden contar, aunque por lo general sólo los Oscuros se atreven a establecer esas relaciones, sobre todo con individuos solitarios de los clanes Gangrel y Nosferatu.

HOMBRES LOBO

Los Piskies consideran que los cambiaformas son otro tipo de hadas, posiblemente emparentados con Kithain como Pooka, Selkies o Sátiros, pero que se han distanciado de la sociedad feérica para seguir su propio camino, una guerra milenaria contra un enemigo Oscuro que amenaza con devorar el mundo. Los Piskies no están seguros, pero a algunos les preocupa que los hombres lobo sean conscientes de un peligro que ignoran las hadas.

En cualquier caso, las relaciones entre Piskies y hombres lobo son fluidas, especialmente con las tribus Fianna y de los Caminantes Silenciosos. Los Piskies reconocen la conexión de los cambiaformas con la naturaleza a nivel primario, pero también les inquieta la furia interior que parece consumirles de vez en cuando, convirtiéndolos en máquinas de matar.

Los Piskies suelen actuar como intermediarios entre hadas y hombres lobo, aunque esta posición era más habitual en el pasado. En ocasiones ayudan a los cachorros perdidos a encontrar compañía y un lugar entre sus congéneres, y a cambio estos hombres lobo suelen acudir en su ayuda cuando surgen problemas a los que no pueden enfrentarse solos.

MAGOS

La curiosidad de los Piskies y su necesidad de sobrevivir en ocasiones los llevaron a aproximarse a los magos. En ocasiones terminaron esclavizados y otras sirviendo por voluntad propia, como asistentes de laboratorio, mensajeros, heraldos, buscadores de ingredientes e intermediarios ante las cortes feéricas.

A cambio disponían de un refugio seguro, cierta protección y ocasionales recompensas de magia. Estos “aprendices de brujo”, especialmente los que se encontraban retenidos contra su voluntad, llevaban existencias miserables, pues sus amos no solían permitirles abandonar su servicio y se aseguraban mediante ataduras, hechizos y juramentos mágicos.

Por esta razón los Piskies suelen mantener cierta cautela ante los practicantes de la magia, pues saben que su libertad puede encontrarse en juego, por no hablar de que pueden terminar en una mazmorra como curiosidad o en una mesa de experimentación.

De todas maneras, existen algunas Tradiciones que todavía valoran el servicio libre de los Piskies, como la Casa Merinita de la Orden de Hermes o algunas brujas de la Tradición Verbena. Sin embargo, en los últimos siglos, los Piskies también han establecido relaciones con magos Huérfanos, con los que a menudo pueden mantener relaciones de tipo más personal sin la política de las Tradiciones.

FANTASMAS

Como otros Changelings, es raro que los Piskies se relacionen con los espíritus del inframundo, y además saben que se encuentran ligados a ciertas personas, lugares u objetos, por lo que resulta sencillo distanciarse de ellos.

Sin embargo, algunos Piskies comprenden que los Sin Reposo no se encuentran en el más allá por elección propia o por lo menos no lo estarían de haber llevado existencias plenas y felices, y de vez en cuando y con precaución muestran cierta empatía hacia los fantasmas, especialmente los que sufrieron un destino trágico. Estos Piskies ayudan a los fantasmas llevando mensajes del más allá a sus seres queridos, o impidiendo que sus tumbas u objetos queridos resulten dañados. A cambio de estos servicios, estos Piskies de vez en cuando pueden contar con información privilegiada o un par de trucos de ultratumba si lo necesitan.

LOS SPRIGGAN

La Cosa Bajo la Cama asoma para compartir algunos pensamientos:

Buenas noches, queridos niños y niñas. Os veo aunque no podáis verme. Os veo con vuestras naricitas metidas en estas páginas siguiendo las palabras como patitas de insecto con vuestros lindos ojos. ¿Queréis un globo? ¿Unas golosinas? ¿Un helado? Aquí debajo tengo muchas cosas.

Pero lo que he venido a ofrecer os es conocimiento. Al fin y al cabo si estáis leyendo esto es porque lo queréis. Un viejo consejo gratuito que sigue siendo igual de útil ahora mismo: Tened cuidado con lo que deseáis...

Supongo que ya conocéis los cuentos de los Niños Perdidos, de cómo los deseos de un hogar que no tenían tomaron forma, y de cómo acudieron a los pobrecitos huérfanos e hijos de viuda para aliviarlos en su necesidad.

Pero también hay otros cuentos no tan felices, otros deseos que tomaron forma al mismo tiempo. A veces los Niños Perdidos se perdían por accidentes, siempre ha ocurrido, pero otras veces los padres se convertían en monstruos y abandonaban deliberadamente a sus hijos, cuando no los mataban o les reservaban destinos todavía peores. ¿Quién dice que los depravados y monstruos carecen de imaginación?

Nosotros somos esos deseos: los Niños Indeseados, los No Queridos. El rencor egoísta que surge cuando un mocoso se lleva el tiempo que un adulto podría utilizar para sí mismo, el sentimiento de que un niño nunca debería haber nacido cuando se comporta de manera cruel e ingrata; la sensación de que estabas mejor cuando no tenías hijos o que ser padre o madre no es tan fácil como creías. Son deseos, sentimientos y emociones, quizás nada agradables, pero con fuerza y que existen desde que el mundo es mundo.

Y ahí entramos nosotros.

Esos deseos también cobraron formas terribles y desagradables y regresaron. A veces los moroi y los espíritus de la noche se llevaban la vitalidad de los padres que habían abandonado a sus hijos. A veces cuando un padre maldecía a sus hijos y les deseaba que se lo llevaran los duendes acudíamos con presteza

y cumplíamos el deseo. Y a veces simplemente castigábamos el descuido, la negligencia y los malos tratos, encontrando nuestro camino y lugar.

Al contrario que otros Thallain, teníamos una función terrible pero que era muy apreciada. En los tiempos de la leyenda muchos señores de las hadas querían esclavos, juguetes humanos y nosotros estábamos más que contentos de proporcionárselos. Con el tiempo también ampliamos nuestro oficio y otras criaturas sobrenaturales acudieron a nosotros para que les proporcionáramos niños. Durante los tiempos de la Ruptura, cuando los Sidhe huyeron a Arcadia y los Plebeyos se quedaron solos les proporcionamos muchos niños para que pudieran utilizar sus cuerpos y protegerse del frío de la Banalidad.

Sólo nuestros hermanos Piskies vieron el verdadero peligro, y hay que reconocer que se esmeraron en combatirnos, ya fuera personalmente o volviendo a otros en nuestra contra, pero nunca pudieron eliminarnos por completo. Siempre ha habido quienes seguían acudiendo a nosotros y nos protegían a cambio, y los deseos que nos dan forma siguen estando presentes hasta hoy. Quizás el mundo sea más consciente ahora, pero también es más insidioso e hipócrita y prefiere desviar la vista que enfrentarse a la verdad.

Y la verdad queridos míos es que los Indeseados seguimos aquí, y seguimos ejerciendo nuestro cometido. A veces simplemente asustamos a algún mocoso, pero otras nunca vuelve a ser visto. Y por suerte, el mundo nos ofrece muchos aliados sobrenaturales y mundanos que están dispuestos a ensuciarse las manos en nuestro lugar o en los que descargar las culpas.

¿Y por qué?

Pues porque es lo que somos. Deseos rencorosos y egoístas, que vuelven para cobrarse su precio: la destrucción del futuro inocente. Otros dirían simplemente que somos unos miserables, y al fin y al cabo, como suele decirse, la miseria ama la compañía.

Y ahora que ya sabéis lo que habéis venido a buscar supongo que una semillita de intranquilidad y miedo se removerá en vuestro interior la próxima vez que veáis una carita infantil y penséis en lo que nosotros y este mundo en el que vivimos podríamos hacerle.

El Invierno se acerca. Nos vemos.

CAPÍTULO CUATRO: RECUERDOS IMBORRABLES

Los viajes en la juventud son una parte de la educación y en la vejez una parte de la experiencia.

-Francis Bacon

EL SEÑOR AJEDREZ

El Señor Ajedrez es el bufón de la Dama Eilin ap Eiluned, una hechicera y cortesana Sidhe, que a menudo recorre Concordia y otros reinos feéricos con su corte itinerante. Vestido elegantemente de negro y blanco y con un antifaz con una larga nariz afilada bajo el que brillan sus ojos, Ajedrez es un esbelto y consumado acróbata y malabarista, que sabe caer y tropezar de forma deliberada y divertida en el momento adecuado para provocar las risas de los concurrentes. También es un descarado parlanchín con ingenio afilado, que también asiste con su opinión a su señora cuando es requerido.

Menos conocido es su trabajo como espía para la Dama Eilin. Durante su estancia en los Feudos es capaz de asumir múltiples disfraces e identidades, tanto masculinos como femeninos, hasta tal punto que nadie sabe cuál es su verdadero sexo, algo que su semblante andrógino no contribuye a aclarar. Muchos creen que la corte de la Dama Eilin es más numerosa de lo que parece, pero eso se debe tanto a los disfraces del Señor Ajedrez como que a veces sustituye a personas reales con gran maestría.

Normalmente el Señor Ajedrez sólo se dedica a reunir información para su señora y amante, pero también sabe echar mano de la espada cuando hace falta. En tres ocasiones los asesinos que intentaron acabar con la dama se encontraron con un inesperado y sigiloso guardaespaldas que acabó con ellos en un abrir y cerrar de ojos antes de que se dieran cuenta de lo que ocurría.

DELPHINE ACHIDOU

Una joven Piskey nativa de Marvejols, Francia, Delphine se convirtió en amiga de la Dama Lillian durante su estancia en el lugar y ayudó a la Nocker a recuperar el Pergamino de Marvejols y protegerlo para que no fuera robado por una banda controlada por Lord Vandermere. Cuando los señores de la Casa Beaumayn le ofrecieron un título de nobleza en recompensa por sus acciones, Delphine sólo se rió y les dijo que estaba contenta con haberle hecho un favor a una amiga.

Ahora Delphine supervisa un Feudo en una cafetería. También actúa como guía y consejera para los miembros de la Casa Beaumayn que desean viajar a Francia y recuperar algunos de sus antiguos lugares de poder. Todos los amigos de Delphine saben que desaparece durante días o incluso semanas sin decir a dónde ha ido, pero siempre termina regresando con unas pocas historias que contar.

Como la mayoría de los miembros de su Linaje, Delphine es una mujer pequeña y delgada de ojos brillantes, que camina con paso ligero. Su sonrisa es contagiosa y sus manos nunca paran de moverse. Sin embargo, quienes creen que pueden abusar de ella por su pequeño tamaño pueden llevarse una desagradable sorpresa. Sus patadas han derribado a Trolls que la doblaban en tamaño. Le encanta bailar y suele insistir en que sus contactos se reúnan con ella en un club de baile. Quien consigue aguantar su ritmo de baile durante toda la noche se gana su respeto.

DOUWE EL HOLANDES ERRANTE

Desde hace siglos Holanda ha sido el hogar de un linaje familiar de Piskies que desde los Países Bajos han recorrido el mundo, acudiendo en ayuda de los necesitados, tanto personas como animales y criaturas sobrenaturales. Los Piskies holandeses siempre han sido famosos entre los Kithain por su ingenio a la hora de elaborar sencillos y prácticos objetos mágicos que llevan en sus viajes.

Douwe es uno de estos Piskies de Holanda. Nacido en un pequeño pueblo, desde que era joven y con el apoyo de su familia abrazó un estilo de vida errante, ya fuera a pie, en autobús y en tren, asistiendo a varios festivales musicales y visitando numerosos Feudos desde hace décadas, viviendo numerosas aventuras que añadir a su excelente reputación.

Ahora ya un venerable Gruñón, para Douwe eso no constituye un impedimento para seguir viajando, conservándose en buena forma pese a su edad, y pudiendo dar más de una lección de resistencia y fuerza a más de un jovenzuelo engreído. Douwe ha sido preceptor de varios niños de la nobleza feérica, ha frustrado en más de una ocasión los planes de la Corte Sombria y también se ha relacionado con varios magos que han sido amigos de su familia durante generaciones.

La llegada de Douwe siempre es motivo de alegría para los Kithain, pues siempre tiene alguna anécdota que contar y un par de regalos que repartir entre los Infantiles. Un pequeño anciano risueño y orondo, que viste con ropas remendadas y sencillas, siempre lleva un macuto al hombro y se ayuda de un bastón al caminar. En los últimos tiempos también se ha dedicado a recorrer los Feudos buscando Changelings voluntariosos para que le ayuden a solucionar los problemas que encuentra a su paso.

LADY ENID SLATER

Enid nació en la campiña inglesa, en una familia que se había enriquecido con la cría profesional de caballos de exhibición y carreras durante siglos, por lo que habían recibido un título de nobleza por parte de la reina Victoria a finales del siglo XIX. Desde que era pequeña la joven Enid se convirtió en una consumada amazona, y cuando superó la Crisálida se abrió para ella un mundo lleno de magia y posibilidades.

Sus padres, dos Kinain, consintieron la ilusión de su hija, y aprovechando la fortuna familiar viajó por los Feudos de la Isla de los Poderosos, donde se dio a conocer por su perspicacia y astucia. Cuando alcanzó la edad de Rebelde reunió en torno a sí a varios Changelings y se dedicaron a la investigación de crímenes en la sociedad feérica. Aunque últimamente se encuentra más ocupada, no ha abandonado a sus compañeros, y cuando se encuentra con un caso que la intriga, a menudo los convoca para que la ayuden. Su mejor amigo es Hemlock, un Pooka ratón, que a menudo la acompaña en el trabajo de campo.

Actualmente Enid se encuentra en Oxford, estudiando literatura inglesa en la universidad, al mismo tiempo que ha comenzado su propia carrera literaria bajo seudónimo, escribiendo varias novelas de intriga y misterio, basadas en los casos que ha solucionado y protagonizados por una mujer detective en el mejor estilo de las historias de Sherlock Holmes. Aunque con un éxito moderado, a Lady Enid no le interesa el dinero, sino que utiliza la escritura para desatar su creatividad, introduciendo en ellas algunos Changelings que conoce con identidades mortales inventadas.

Lady Enid es una joven pálida y delgada de largo cabello rizado de color rubio ceniza y ensoñadores ojos verdes. Suele vestir de una manera un tanto anticuada, pero añadiendo algunos toques modernos, y se protege del sol con un amplio sombrero. Quienes la conocen la consideran una joven Agatha Christie y enseguida caen rendidos ante sus buenos modales y empatía. Tanto nobles como plebeyos consideran un honor ser invitados a tomar el té en su apartamento particular en Oxford.

MELISA MANTOIRIS

Nadie conoce el origen de Melisa, y en gran parte constituye una tabla en blanco, que posiblemente oculte un episodio trágico y doloroso. La propia Melisa sólo sabe vagamente que se escapó de su casa cuando era pequeña y que algo la atrapó. Unos Piskies la encontraron cuando había atravesado su Crisálida, escondida en un callejón rodeada de gatos. Quienes la conocen mejor y la propia Melisa creen que fue secuestrada por los Spriggan, y que de alguna forma consiguió escapar de ellos...o la dejaron marchar, tras haberle arrebatado sus recuerdos y su pasado con magia oscura. De alguna forma, su experiencia ha dejado marcada su mente, y a veces habla sola y actúa de manera errática. Algunos incluso afirman que está recibiendo los efectos de una progresiva Confusión.

Melisa completó su educación con otros Piskies, vagabundos sin hogar en busca de trabajo. Ha pasado la mayor parte de su vida en la calle, y se ha endurecido como resultado. A lo largo de su vida se ha dedicado a vigilar las actividades de los Spriggan y a proteger a los niños mundanos y feéricos, viajando sin rumbo, pero con una considerable perspicacia para aparecer cuando se la necesita. A veces simplemente ofrece un poco de consuelo y un regalo, y otras se sitúa en medio de una refriega y comienza a repartir golpes de una forma sorprendente.

A pesar de su altruismo, Melisa no suele pasar mucho tiempo con sus protegidos, antes bien los encauza hacia los lugares y personas adecuados antes de seguir su camino. Quienes desean mostrarle su agradecimiento a menudo se dan cuenta de que se acaba de ir, pero a pesar de sus apariciones espaciadas y erráticas en varias décadas ha conseguido labrarse toda una reputación, pues muchos Changelings, especialmente los Infantiles, han recibido su ayuda desinteresadamente en momentos de necesidad. Los Spriggan prefieren mantenerse escondidos cuando saben que está cerca y buscar presas en otros lugares.

Melisa recibe su apodo de su largo abrigo de retales que parecen renovarse de forma constante y que están hechos con muchos colores y tejidos. También suele llevar un sombrero rojo y una especie de bastón o paraguas que en sus manos se convierte en un arma muy dolorosa y precisa, golpeando siempre en los lugares adecuados.

La vida en la calle y el camino han hecho que Melisa parezca más anciana de lo que realmente es. Su rostro del color del bronce oscuro y lleno de arrugas muestra una mezcla de rasgos muy diversos, con ojos brillantes y verdes y largo cabello blanco y plateado en las puntas. Aunque parezca frágil, quienes la han visto en acción afirman que tiene un esqueleto duro como el hierro, y que su fuerza y resistencia desde luego no se corresponden con su aspecto. Cuando ataca, se convierte en un remolino que enseña respeto a los oponentes rudos.

OBREY REDWINE

Este Piskey Rebelde nominalmente reside en el Reino de las Arenas Blancas, donde el circo de Kendricks y Moxford pasa el invierno preparando números y haciendo reparaciones. Normalmente Obrey visita la corte de la Reina Morganna, llevando y recogiendo mensajes que entregar cuando el circo se pone en movimiento. Trabaja como adiestrador de caballos y normalmente suele encargarse de todo el cuidado y alimentación de los animales del circo, pero también desempeña otros servicios: los acróbatas confían en su milagroso linimento cuando se trata de curar músculos doloridos. También actúa como payaso cuando es necesario y en ocasiones espolvorea el algodón de azúcar con algo especial, permitiendo que los niños vean su forma feérica. Técnicamente es una violación de la Retribución, pero los niños lo adoran y se llevan algo de ilusión adicional a casa.

Entre los Kithain Obrey tiene fama como mensajero de confianza. Si dice que entregará algo cumplirá con su palabra, aunque los trabajos veloces no son su especialidad. Menos conocidos son sus contactos entre los Pródigos, entre los que se incluyen hombres lobo de los Caminantes Silenciosos, magos Huecos y vampiros Gangrel.

Recientemente Obrey Redwine ha tenido conocimiento de la existencia de un extraño circo y carnaval con hadas y otras criaturas sobrenaturales que aparece de vez en cuando en Concordia, sembrando la confusión por donde pasa, por lo que ha pedido a sus contactos que mantengan los ojos abiertos. Cualquier Kithain que tenga la oportunidad de asistir al Circo de Kendricks y Moxford también debería tomarse algo de tiempo para conocer a Obrey.

EJEMPLOS DE PERSONAJE

LA DETECTIVE SOBRENATURAL

Cita: *Y voy yo y me lo creo. Chico, he visto caras como la tuya cientos de veces y es una mentira de libro. Sé que te han estado amenazando, pero créeme, yo puedo ser mucho peor. Y también sé que quien está detrás de esto no está vivo. Falta sangre.*

Trasfondo: Recuerdas una época más idealista, cuando con la ilusión de la infancia jugabas a policías y ladrones con magia. El juego se convirtió en realidad cuando ayudaste a tus amigos a solucionar problemas y misterios, y decidiste que ése sería tu camino. Te convertiste en una detective profesional entre los mundanos y en una investigadora feérica en tus ratos libres. Pasaste por varios Feudos y te hiciste una agenda de contactos y toda una reputación.

En cierto sentido te sentías como un personaje glamoroso de novela negra. Una chica dura e idealista intentando hacer un poco de justicia. Un poco áspera cuando hacía falta, pero con un gran corazón en el fondo. Entre los mundanos solucionabas casos de niños perdidos o secuestrados por padres

que no querían compartir su custodia, en el mundo sobrenatural seguías el rastro de los Spriggan y mantenías vigilados a los Infantiles.

En el fondo te enorgulleces de haber llegado hasta donde estás, y aunque la Banalidad haya enfriado un poco tu idealismo, siempre que te levantas te repites una y otra vez que estás en el lugar adecuado y que contribuyes a que el mundo sea mejor, o por lo menos un poquito menos malo.

Concepto: Eres una detective, que compagina su trabajo entre dos mundos. Frente a la dureza de la realidad te sumerges en la ilusión de tu personalidad en el Ensueño. Has contemplado esa realidad y en el fondo es lo que te anima a seguir adelante. Cuando te relacionas con otros Kithain juegas con tu estilo de mujer dura, comportándote como un personaje de película, atrayendo admiración y respeto. Pero a pesar de tu actitud no eres una Piskey Oscura, en el fondo reservas un gran corazón que mantienes oculto para que no lo tomen por una debilidad. Sin embargo, a veces tus actos compasivos rompen esa fachada y la delatan.

Consejos de Interpretación: Mantén una mirada altiva y seria. Actúa con profesionalidad cuando estés metida en un trabajo, y procura no dejarte intimidar. Disfruta de las oportunidades en las que puedas demostrar tu habilidad y de las ocasionales descargas de adrenalina. Sin embargo, recuerda que se trata de una apariencia. Prefieres demostrar lo que realmente eres con lo que haces, y disfrutar de tus éxitos desde la distancia, contemplando la alegría de tus protegidos.

Equipo: Gabardina o abrigo largo, sombrero de detective, cámara, libro de notas, un arma de fuego autorizada, grabadora de bolsillo.

Corte: Luminosa

Legados: Pragmática/Fatalista

Linaje: Piskey

Aspecto: Gruñona

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza (Manos rápidas) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Mentiras) 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Empatía 2, Sagacidad 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 2, Conducir 1, Etiqueta 1, Liderazgo 1, Seguridad 1,

Sigilo 2

Conocimientos: Ciencias 2, Cultura 1, Enigmas 2, Gremayre 2, Informática 2, Investigación (Secuestros) 4, Leyes 2

Trasfondos: Contactos 4, Recursos 2

Artes: Adivinación 2, Embustes 2

Reinos: Actor 2, Escena 1, Hada 2

Glamour: 3

Fuerza de Voluntad: 5

Banalidad: 5

LA EXPLORADORA

Cita: *Antes de la Ruptura los señores de los elfos dejaron muchos tesoros que todavía aguardan que los encontremos. Si conseguimos responder acertadamente al acertijo de la Esfinge podrá revelarnos el camino hasta la fortaleza donde fue escondido el tesoro del Rey Mirmidón. ¿Tenéis miedo de que la Esfinge os coma? Vamos, un poco de ánimo...*

Trasfondo: Tu infancia estuvo llena de historias sobre viajes y exploradores: “La vuelta al mundo en 80 días,” “20.000 leguas de viaje submarino”, y muchos otros. A medida que crecías leíste libros de Historia y Arqueología sobre los viajes de Cristobal Colón, James Cook, los hallazgos de la ciudad de Troya y la tumba del primer emperador de China...lamentabas haber nacido demasiado tarde para por lo menos haber participado en su descubrimiento.

Tu ilusión brilló con tanta fuerza que finalmente surgiste de tu Crisálida. Aunque todavía quedaban muchos tesoros mundanos por descubrir, el Ensueño te ofrecía muchos otros enigmas y oportunidades jamás soñados por los humanos. En el instituto devoraste los libros de arqueología y

folklore con profusión, y leíste antiguas leyendas y cuentos buscando indicios de la época mítica anterior a la Ruptura.

Tu sabiduría pronto hizo que otros Kithain acudieran a ti en busca de consejo, entre ellos los nobles locales y pronto ocupaste un lugar en la corte, dirigiendo a un grupo de Changelings encargado de la búsqueda de tesoros y la solución de antiguos enigmas.

Concepto: Hasta cierto punto eres la cronista local de los Kithain, y no sólo investigas sino que también recuerdas otros tiempos en que las hadas caminaban por el mundo. Eres una persona meticulosa y a la vez llena de curiosidad. Pasas mucho tiempo en las bibliotecas, librerías y museos locales, asistes a conferencias y consultas a profesores, eruditos y sabios locales. Utilizas tu conocimiento para investigar antiguos Feudos y lugares mágicos, y revisas tiendas de antigüedades en busca de Tesoros perdidos. Tu honestidad hace que otros Changeling te respeten, pero algunos de ellos consideran que es mejor que ciertos secretos permanezcan guardados.

Consejos de Interpretación: Aunque tu trabajo puede parecer Banal, lo cierto es que disfrutas persiguiendo pistas y reuniendo piezas perdidas de rompecabezas. El trabajo de campo es tu ruta de escape, ayudando a otros Kithain en búsquedas e investigaciones. Aunque prefieres las antigüedades, también tomas notas de los últimos acontecimientos, y a veces puedes encontrar extraños patrones que permiten solucionar misterios del presente.

Equipo: Libros, block de notas, cámara de fotos, un par de guantes de trabajo y un par de herramientas de bolsillo para abrir cerraduras y remover la tierra.

Corte: Luminosa

Legados: Sabia/Pandora

Linaje: Piskey

Aspecto: Rebelde

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza (Movimientos delicados) 4, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Rompecabezas) 4, Inteligencia (Memorizar) 4, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Persuasión 1, Sagacidad 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Artesanía 2, Conducir 1, Interpretación 2, Liderazgo 1, Supervivencia 2

Conocimientos: Ciencia 3, Cultura 3, Enigmas 2, Informática 1, Investigación 2, Leyes 2,

Lingüística 2, Política 1

Trasfondos: Contactos 2, Recuerdos 2, Recursos 2

Artes: Adivinación 2, Viaje 2

Reinos: Actor 2, Hada 1, Naturaleza 1, Objeto 1

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 4

Banalidad: 3

EL HOMBRE DE LOS MIL OFICIOS

Cita: *Muy buenas. Pasaba por aquí y me he preguntado si tendría necesidad de un buen par de manos trabajadoras. Un buen almuerzo y una buena cama no son mucho pedir. Y tengo buena mano con los animales y los niños. Y si quiere que le arregle el tejado también...*

Trasfondo: Naciste en un hogar humilde. Tu madre había deseado con todas sus fuerzas tener un hijo, pero el parto fue muy difícil y se quedó muy débil, muriendo unos años después. Te quedaste solo con tu padre y pronto aprendiste que estabas mejor fuera de casa, lejos de los gritos y las palizas que saltaban a la mínima excusa, y a veces sin ella.

Te sentías a gusto entre los demás niños del barrio. Ellos no te juzgaban ni hacían preguntas. Siempre volvías a casa sigiloso y cuando amanecía volvías a salir fuera. Sobrevivir era una aventura para ti, aunque por suerte tus amigos compartían sus almuerzos contigo. A pesar de la dureza en la que vivías eso no consiguió acabar con tu optimismo de que algún día conseguirías salir adelante.

Tu padre murió en un accidente de tráfico tras una noche de borrachera y los servicios sociales vinieron a por ti, pero no los esperaste. Recogiste unas pocas cosas y emprendiste el camino. Fue

entonces, en el porche de tu casa, cuando atravesaste tu Crisálida, y viste que varios de tus amigos veían en qué te habías convertido y te aguardaban con una sonrisa en los labios.

Ahora el camino es tu maestro y familia. Has aprendido muchas cosas de los Kithain, y siempre estás dispuesto a aprender y trabajar, lo cual te ha sido muy útil para encontrar trabajos temporales recogiendo fruta, arreglando tejados y vallas. No eres un experto, pero eres un trabajador útil que encaja en algún sitio por donde pasa.

Concepto: Eres un Piskey en estado puro. Tu vida te ha enseñado a improvisar y no parar de aprender. Nunca se sabe cuándo un determinado talento puede resultar útil. Ya sea como jornalero, aprendiz a cambio de cama y comida, o simplemente echando una mano cuando hace falta, te abres camino en la vida. En la sociedad de los Kithain te comportas igual, ayudando a los Boggan en trabajos cotidianos, como ocasional mensajero para los nobles locales...hay muchas cosas que puedes hacer.

Consejos de Interpretación: Para ti la vida es una aventura desde que te levantas, siempre pensando en qué puedes hacer y aprender. Al fin y al cabo tienes todo el tiempo para gastar y no quieres desaprovecharlo. Si una señora necesita un chico de los recados o unos Kithain un compañero para una misión en el Feudo, para ti es lo mismo. Si no sabes hacerlo, puedes aprenderlo.

Equipo: Mochila llena de objetos diversos y herramientas básicas, libros de oficios técnicos, varias recomendaciones.

Corte: Luminosa

Legados: Viajero/Proscrito

Linaje: Piskey

Aspecto: Rebelde

Atributos Físicos: Fuerza (Levantar pesos) 4, Destreza (Improvisar) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 1, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Callejeo 1, Empatía 2, Esquivar 2, Sagacidad 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Artesanía 3, Conducir 2, Interpretación 1, Seguridad 1, Supervivencia 2

Conocimientos: Cultura 1, Gremayre 1, Investigación 1, Lingüística 1, Medicina 1

Trasfondos: Contactos 2, Quimera 2, Recuerdo 1

Artes: Primal 1, Viaje 2

Reinos: Actor 3, Hada 1, Objeto 2

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 6

Banalidad: 2

LA SEÑORA DE LOS GATOS

Cita: *Te creías muy seguro de ti mismo, pero las cosas han cambiado. Tengo muchos amigos. ¿No dices nada? ¿Se te ha comido la lengua el gato? Miau...*

Trasfondo: Cuando eras pequeña te gustaban mucho los animales, y tras pensarlo bien tus padres te permitieron tener un pequeño gatito negro. Lo llamaste Carboncillo y se convirtió en tu mejor amigo. Creció contigo, y de un pequeño cachorro curioso pasó a ser un enorme y lustroso gato curioso. Aunque era muy receloso con personas extrañas contigo siempre era manso y no escatimaba en muestras de cariño hacia ti. Nunca lo llevabas a la escuela, pero Carboncillo conseguía salir de casa y seguirte, y a veces te lo encontrabas aguardando tranquilamente a la vuelta del colegio.

Cuando entraste en el instituto Carboncillo continuó siguiéndote. Sin embargo los chicos de instituto no eran tan comprensivos como tus amigos del colegio. Ofendiste a la chica equivocada y ella convenció a su novio y sus amigos para que te dieran una lección. Encontraste a Carboncillo muriéndose en la puerta de tu casa.

Pero esa noche Carboncillo regresó y te sacó de tu Crisálida para enseñarte un mundo nuevo. Ahora podía hablar y te enseñó el lenguaje secreto de los gatos y un par de trucos. Pronto te convertiste en la señora de los gatos del barrio y los utilizaste, vaya que sí, para rodearte de un aura de miedo y respeto. Ahora no tienes muchos amigos humanos y el resto del instituto te considera una chica rara y con fama de

bruja. Y la verdad es que a ti no te importa, tienes muchos pequeños amigos y más leales de lo que nunca serán ellos. Algunos Changelings Oscuros te han visto como una aliada potencial, y a veces requieren tus servicios, que cobras en alimento y ayuda para tus amigos. La mayor parte del tiempo prefieres mantenerte con ellos, y sigues el consejo de Carboncillo.

Concepto: Eres amiga de los gatos del barrio y te preocupas de ellos. Les ayudas a encontrar comida y golosinas, y los perros vagabundos han aprendido por las malas que no es el territorio. Algunos de ellos están sometidos por tu poder y hablas con ellos, pero otros acuden a ti simplemente por comida y cobijo. Aunque tienes un par en casa has establecido una colonia secreta en una pequeña casa abandonada que constituye el lugar donde te reúnes con tus amigos y preparas tus planes para llevar a los gatos al poder.

Consejos de Interpretación: Estás obsesionada con los gatos, y hasta cierto punto tu carácter refleja cada vez más el de ellos. Procuras ser independiente y caminas con elegancia y autosuficiencia. Si alguien te ofende puedes ser muy rencorosa, pero la mayor parte del tiempo ignoras a los “inferiores.” Si alguien se muestra amable contigo es porque te lo mereces, y te relacionas con los demás en función de las cosas que pueden proporcionarte.

Equipo: Abrelatas, montones de comida para gatos, la mochila del colegio.

Corte: Oscura

Legados: Cabecilla/Ermitaña

Linaje: Piskey

Aspecto: Rebelde

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza (Felina) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Detalles) 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 3, Callejeo 2, Intimidación 2, Pelea 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Etiqueta 1, Liderazgo 1, Sigilo 1, Supervivencia 2

Conocimientos: Ciencia 2, Cultura 2, Enigmas 2, Gremayre 2, Informática 1, Investigación 1, Lingüística 1, Medicina 2

Trasfondos: Quimera (Carboncillo) 4, Criados (6 gatos) 2

Artes: Embustes 2, Prestidigitación 2

Reinos: Actor 2, Escena 2, Naturaleza 3

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 3

Banalidad: 2

EL VIGILANTE DE LOS TEJADOS

Cita: *El Águila acaba de alzar el vuelo. Cambio. Llegará al Nido del Cuervo en unos minutos. ¿Qué? Según acordamos el Águila era Berto Manofirme, el Nido era el parque y tú eras el Cuervo, aunque mejor sería que te hubiera llamado Melón. Berto Manofirme se dirige hacia donde estás y con cara de pocos amigos. Sal pitando.*

Trasfondo: Naciste en un barrio de mala reputación, y pronto aprendiste a sobrevivir en las calles, teniendo cuidado con los chicos grandes y ayudando a tus hermanos a traer dinero a casa. Debido a tu pequeño tamaño te llamaban Comadreja por tu capacidad de escurrirte por los sitios más insospechados. En los ratos libres explorabas rincones donde esconderte y rutas secretas que nadie conociera, y tenías buen ojo para descubrir a los agentes de la policía y a los soplones.

Una noche te encontrabas en los tejados cuando te sentiste mareado y de repente viste unos ojos brillantes en la oscuridad. Varias cosas pálidas se arrastraron entre las sombras y te llevaste el susto de tu vida y te desmayaste. Cuando despertaste te encontraste con un grupo de Kithain, que te mostraron un nuevo mundo y varios talentos nuevos para sobrevivir.

Tus amigos te han ayudado a salir adelante en el barrio, y a cambio tú les has ayudado a enfrentarse a otros Kithain. Contrabando, secretos, sabotaje, os estáis haciendo un nombre en la sociedad feérica.

Concepto: Formas parte de una banda de Infantiles Oscuros, y tu función es servir de mensajero y espía. Tu conocimiento de los tejados de la ciudad y tu habilidad para desenvolverte en las calles te proporcionan una gran ventaja. Otros Oscuros mayores se han fijado en ti y ya están planeando reclutar tus habilidades.

Consejos de Interpretación: Aprecias el reconocimiento de los demás y procuras mejorar tus habilidades, pero en el fondo prefieres ser tu propio jefe. Reconoces a regañadientes la autoridad, pero cuando alguien se pasa de la raya comienzas a pensar en cómo devolvérsela con una jugarreta. Eres consciente de que sólo eres un niño y deseas crecer para poder seguir tu camino.

Equipo: Prismáticos, tirachinas, teléfono móvil

Corte: Oscura

Legados: Proscrito/Dandy

Linaje: Piskey

Aspecto: Infantil

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza (saltos) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Apuntar) 4, Inteligencia 3, Astucia (Ingenioso) 4

Talentos: Alerta 3, Atletismo (Parkour) 4, Esquivar 2, Pelea 2, Sagacidad 1, Subterfugio 2

Técnicas: Armas C.C. 2, Artesanía 2, Seguridad 2, Sigilo 3

Conocimientos: Enigmas 2, Gremayre 2, Lingüística 1

Trasfondos: Quimera 2, Mentor 2, Recuerdos 1

Artes: Embustes 1, Viaje 2

Reinos: Actor 2, Hada 2, Objeto 1

Glamour: 5

Fuerza de Voluntad: 3

Banalidad: 1

APÉNDICE: COSAS QUE TE ENCUENTRAS POR EL CAMINO

Todo pesa, todo es un lastre para el camino. Para el camino del viajero y de la vida hay que ir ligero de equipaje.

-Fernando Sánchez Dragó

MÉRITOS Y DEFECTOS

Los Piskies aman la libertad y la independencia del camino, por lo que muchas veces sobreviven tomando lo que encuentran con pragmatismo. Aunque otros duendes comparten sus ideales, ningún Linaje dispone de su capacidad de adaptación, integración y diversidad. Decir que cambian es quedarse corto. Cuando se examina la carrera de un Piskey desde el amanecer de sus años Infantiles hasta el Crepúsculo de los años de Gruñón se ven muchas caras diferentes, muchos lugares y habilidades. A menudo no se trata de ventajas y habilidades únicas, sino que asumen los comportamientos de otros y los hacen suyos.

DON DE TIRESIAS (Mérito de 3 puntos)

Todos los Piskies poseen una capacidad de adaptación asombrosa. Con tiempo, un Piskey comienza a adaptarse a su entorno, hasta el punto que poco a poco su cuerpo cambia: sus rasgos físicos, el color de piel, cabello, ojos, y de forma tan sutil que pocos son capaces de discernir el cambio (si no conocen esta capacidad del Linaje, claro está). La identidad del Piskey permanece y quienes están familiarizados con él podrán reconocerlo, pero otros pueden no estar tan seguros.

Los Piskies con el Don de Tiresias van un paso más allá. Quienes lo poseen afirman ser descendientes de un sabio y vidente que vivió como mujer durante siete años y que transmitió esta capacidad a su linaje. De esta manera un Piskey con este Mérito no sólo cambia de aspecto para adaptarse a su entorno, sino también de sexo. Normalmente el Changeling no tiene control sobre esta capacidad, sino que el cambio se produce en función de su entorno, o si ha pasado mucho tiempo bajo la misma identidad. En general el cambio es beneficioso, dirigido a encajar mejor, ya sea en un ambiente mayoritariamente masculino o femenino, o reaccionando ante el deseo de alguien enamorado del Piskey.

El Don es una derivación de la capacidad de adaptación de los Piskies y por tanto el cambio no es brusco e instantáneo, sino igual de progresivo, aunque el Piskey es consciente de cuándo comienza a producirse y puede prepararse, bien adoptando la identidad de un “pariente próximo” o anunciando su transexualidad.

FUEGO FATUO (Mérito de 3 puntos)

Esta capacidad es propia de los Piskies de Cornualles y de la facción de los Fuegos Fatuos. Gastando un punto de Glamour el Piskey es capaz de iluminar su cuerpo o una parte del mismo con una luz tenue y fantasmal, que no alumbra mucho más allá de tres metros, pero puede resultar muy útil para moverse en la oscuridad. De esta manera el Piskey se convierte en un farol o antorcha viviente, pudiendo encontrar su camino. Normalmente este don no dura más de una escena, pero en lugares de elevada Banalidad su duración puede reducirse o requerir un gasto más elevado de Glamour.

ORIENTACIÓN (Mérito de 3 puntos)

Algunos Piskies se encuentran tan armonizados con el camino, que de alguna forma sintonizan con la dirección y orientación correctas en cualquier circunstancia. Si conoce el lugar de su destino, un Piskey nunca se perderá, siempre terminará encontrando la dirección correcta, aunque tenga que dar rodeos o cambiar de sentido para evitar obstáculos inesperados. Si hay alguna interferencia especialmente intensa cuando el Piskey esté utilizando este don (como en medio de un huracán de una persecución)

puede tener que realizar una tirada de Percepción + Callejeo o Supervivencia para volver a encontrar el camino.

AÑORANZA (Defecto de 2 puntos)

Los Piskies son amantes del cambio, pero a algunos les cuesta especialmente seguir el camino, especialmente después de un tiempo prolongado. Cuando se vea obligado a cambiar de aires un Piskey con este Defecto pierde un punto temporal de Fuerza de Voluntad si deja alguien atrás o algo especialmente querido.

DESCONFIADO (Defecto de 2 puntos)

Quizás por una experiencia pasada o simplemente por precaución, te resulta difícil abrirte y confiar en los demás, a pesar de tus dones de adaptación. Normalmente permaneces distante y mantienes las relaciones justas. Siempre que inicies una relación con un extraño (más allá de un intercambio superficial) la dificultad de las tiradas Sociales se incrementa en +1 hasta que de alguna forma adquieras confianza.

CULO DE MAL ASIEN TO (Defecto de 3 puntos)

Los Piskies adoran el cambio de aires de vez en cuando, pero en el caso de algunos Piskies llega a convertirse en una obsesión, y no pueden permanecer mucho tiempo en un mismo sitio. Cada día el Piskey debe recorrer al menos un kilómetro o perderá un punto temporal de Fuerza de Voluntad. Además tampoco se encontrará tranquilo dentro de los espacios cerrados durante mucho tiempo. Si se ve obligado a permanecer encerrado en un espacio limitado durante un tiempo prolongado, comenzará a mostrarse inquieto y nervioso hasta el punto de la histeria.

TESOROS

Los Piskies no tienen mucho apego por los objetos, y normalmente no suelen crear muchos, pero cuando lo hacen son especialmente sencillos, ingeniosos y prácticos. Es más frecuente que utilicen los Tesoros creados por otros Kithain, pero a menudo les encuentran otras utilidades inesperadas. Por ejemplo, se dice que un Piskey de León, España, tiene una espada mágica que es capaz de partir las piedras y que ocasionalmente utiliza como arado cuando trabaja como jornalero.

MANTA FIRME (Tesoro de 1 punto)

Este Tesoro fue creado por Piskies nómadas que se dedicaban a la cría de caballos. A primera vista es una manta sencilla y áspera, pero cuando se coloca sobre el lomo de una montura, quien se sube en ella queda firmemente sujeto y no podrá ser descabalgado a menos que él o la manta sufran un daño considerable, o que el Piskey decida soltarse.

Aparte de servir para sujetarse a un caballo o para domar monturas especialmente difíciles, la manta proporciona cierta comodidad. Si se coloca en el suelo de un tren o sobre el techo de un vehículo, el Piskey y quienes se sienten en ella no notarán el traqueteo ni los movimientos bruscos y permanecerán firmes sobre la superficie sin problemas, salvo en las circunstancias mencionadas.

BOTAS MÁGICAS (Tesoro Variable)

Un buen calzado es necesario para el camino, y muchos de los Tesoros creados por los Piskies tienen la forma de zapatos, botas, zapatillas, mocasines, etc.

Las **Botas Saltarinas** son uno de los más sencillos (2 puntos), y normalmente sus poseedores lo utilizan para atravesar vallas y otros obstáculos, pero con suficiente pericia un Piskey puede ser capaz de saltar hasta la azotea de un edificio de diez pisos. Se rumorea que algunas botas están personalizadas de forma que cuando alguien que no es su propietario intenta utilizarlas comienzan a saltar de forma descontrolada.

En cierto sentido estos Tesoros son un recuerdo de la velocidad que podían alcanzar los Piskies en el pasado, y que hasta cierto punto recuperan cuando visitan el Ensueño Profundo. Las **Botas de**

Maratón (3 puntos) permiten al Piskey correr a una velocidad de hasta diez veces su velocidad normal hasta que se detenga (o sea detenido) o teleportarse en un instante hasta una distancia de diez metros en su ángulo de visión.

Las **Sandalias de Hermes** (4 puntos) permiten a su portador volar como si corriera sobre el viento.

Las famosas **Botas de Siete Leguas** son un Tesoro legendario, y se dice que tienen voluntad propia, dejándose utilizar sólo por los dignos. Existen muchos rumores sobre sus supuestos poderes, desde que permiten recorrer grandes distancias en un instante, hasta incluso que permiten saltar entre mundos. Según diversos testimonios en ocasiones las botas han aparecido para salvar a Piskies de un encierro sin salida, o para llevarlo a un lugar donde era necesario.

HATILLO MÁGICO (Tesoro variable)

Se cree que el primero de estos Tesoros fue creado por un Piskey holandés, que lo creó para ayudar a su hijo en su primer viaje por el mundo. Este hatillo era básicamente un trozo de tela atado a un palo, pero cuando se rebuscaba en su interior permitía sacar objetos mundanos, principalmente alimento y bebida para el camino, pero en ocasiones también ropa, herramientas, llaves y otros objetos.

Desde entonces los Piskies han creado Tesoros similares con forma de bolsos, mochilas, maletines, etc. Los más sencillos ofrecen poco más que alimento y bebida (2 puntos), otros también ofrecen otros objetos (3 puntos). Los más elaborados parecen poseer una voluntad propia, ofreciendo los objetos adecuados para una ocasión determinada (4 puntos), como la llave que encaja en una cerradura mundana. Sin embargo, los objetos no surgen a voluntad del poseedor, sino que debe confiar en el criterio de su Tesoro.

Los hatillos mágicos normalmente mantienen a su dueño y poco más, y no es conveniente abusar de su contenido. Sin embargo, cuando aparecen otros necesitados se sabe que algunos hatillos han creado alimento suficiente para todos los presentes. Los objetos de los hatillos mágicos no permanecen de manera indefinida, y si no son utilizados terminan desapareciendo. Los Piskies suelen devolver las “sobras” al interior. Por otra parte, los objetos creados por el hatillo siempre son de naturaleza mundana y no tienen nada especial.

LIBRO DE LINAJE: PISKIES

SUEÑOS EN EL CAMINO

Seguir el camino y la dirección del viento es el legado de los Piskies. Ignorados y marginados estos vagabundos siempre han buscado un hogar que siempre se les escapa, pero mientras tanto disfrutan del viaje hacia un destino que desconocen, aprenden y enseñan y en el proceso mejoran, caminando hacia delante, siempre más allá del horizonte que se extiende eterno ante sus ojos...

EL LIBRO DE LINAJE: PISKIES INCLUYE:

- Una serie de historias sobre los Piskies, desde sus orígenes en la leyenda y la suposición, hasta los viajeros del presente.
- Un vistazo a las diversas facciones, costumbres y opiniones de los Piskies.
- Piskies destacados, ejemplos de personaje, y nuevos Méritos, Defectos y Tesoros.