

EL MONTE DE LOS TEJOS

Por Alexander Weiss

La sierra gallega de O Courel se extiende en los límites surorientales de Galicia hasta la vecina provincia de León. Es una tierra de montes y valles profundos, recubiertos de extensos bosques de castaños y robles, y con elevadas cumbres, de pizarra y caliza gris, donde se han formado numerosas cuevas naturales. El principal río es el Lor, afluente del Sil, en el que desembocan otros ríos y arroyos. Más de cuarenta aldeas salpican el territorio desde tiempo inmemorial, junto a las ruinas abandonadas de los viejos castros. En esta joya natural se encuentran prácticamente todos los árboles autóctonos de Galicia, entre los que merodean especies de fauna muy escasas.

Y en este rincón apartado, que ha permanecido en gran parte aislado de los ajetreos de las grandes ciudades y de la marea gris de la Banalidad todavía, viven antiguas leyendas. Duendes y hadas, expulsados de otros lugares, desde tiempo inmemorial han encontrado un refugio en los agrestes montes de O Courel, vinculados por su pasado y tratando de sobrevivir en un mundo donde la fantasía tiene un lugar cada vez más difícil. Sus viejos Feudos se ocultan en las profundidades, envueltos en la niebla de los mitos, y sus habitantes mantienen una actitud de vigilancia y resistencia, recordando historias que se han transmitido desde los inicios del tiempo hasta hoy.

LOS MOUROS

Como lo contó el viejo Éburos, Barbagrís Musgoso, Guardián del Cido:

Algunos grises y banales eruditos vinculan el origen de O Courel con la presencia de varias minas y yacimientos minerales explotados desde época romana, pero para las hadas y duendes locales, el origen de su país encantado se pierde en las nieblas del tiempo, antes incluso de la llegada de la humanidad.

Según cuentan los sabios feéricos, los primeros moradores o “mouros” de los bosques de O Courel eran criaturas mágicas en contacto con la naturaleza. Durante un tiempo insondable vivieron aferradas a sus tierras, creciendo en sabiduría y poder. Vivían en sencillos poblados de madera y piedra, utilizaban arados, tijeras y herramientas de oro, nunca enfermaban ni sufrían dolor y podían vivir miles de años, siguiendo el ciclo de las estaciones que pasaban a su alrededor, aunque realmente no tenían necesidad alguna de medir el tiempo. Aunque a veces surgían enfrentamientos entre ellos, preferían la paz, y así vivieron ajenos al mundo más allá de sus tierras, disfrutando de una edad dorada.

Inevitablemente, el poder y la riqueza de los mouros atrajeron curiosidad y envidia. Otros pueblos se hicieron eco de su existencia, especialmente de su oro y riquezas, y finalmente llegó un día aciago en que a la lejana Roma llegaron noticias sobre ellos. Los gobernantes romanos ambicionaban poseer todas aquellas riquezas y no dejaron pasar la oportunidad de conquistar aquellas tierras. Las legiones que portaban águilas de bronce se pusieron en marcha y atacaron a los mouros.

Los mouros resistieron, porque aunque amaban la paz, eran bravos y valientes, pero a pesar de su poder sus enemigos eran tan numerosos como las olas del mar y traían con ellos una marea de hierro que los ahogaba. Los mouros ganaron batallas, pero siempre llegaban más romanos, y detrás de ellos otros muchos, mareas de enemigos que portaban hierro y que fueron arrebatándoles sus territorios y arinconándolos en las montañas más apartadas.

A pesar de la resistencia de los mouros, los romanos eran tenaces y estaban decididos a apoderarse de sus riquezas, y tras años, décadas de guerra, los últimos mouros se refugiaron en la última de sus ciudades, que se alzaba en una cumbre de difícil acceso. Los romanos no se atrevieron a lanzar un ataque directo, pues sabían que perderían muchas vidas y podrían ser derrotados, así que fueron pacientes y aislaron a los mouros excavando un foso que los rodeó por completo.

El cerco fue largo y terrible. Los alimentos escaseaban y las gentes morían. Los mouros fueron reducidos a una sombra de lo que habían sido en su edad dorada, y supieron que había llegado el fin, y saberlo teñía de amargura sus días. Habían sido poderosos, sabios y valientes, y lo habían perdido todo.

Les habían arrebatado todo lo que tenían, así que decidieron que no se dejarían arrebatar lo único que les quedaba: sus propias vidas.

Se reunieron en asamblea y se prepararon para el final. En la montaña sobre la que se alzaba la última ciudad crecían numerosos tejos. De sus hojas y frutos extrajeron un veneno que provocaba la muerte. Cuando todo estuvo a punto, los mouros se reunieron en la noche bajo la luna llena. Entonaron un cántico antiguo, tan viejo como ellos, un llanto que rompió la noche e inundó, como una ola imparable, los campamentos de los romanos que rodeaban la montaña. Los que escucharon aquel canto lleno de dolor y pérdida se sintieron inundados por una fuerza imparable. Muchos legionarios romanos lloraron aquella noche sin saber por qué.

Terminó el canto y llegó el silencio. Los romanos callaban, sintiendo que estaba ocurriendo algo trascendental.

Un grito hirió la noche. Seguido de otro, y después de otro, y pronto la montaña entera fue un coro de gritos. En la ciudad, los padres cortaban las gargantas de sus hijos, las madres apuñalaban a sus hijas, y después todos los supervivientes bebían el veneno del tejo, que les provocaba fuertes convulsiones y dolores antes de morir. Se suicidaron para no ser sometidos, una ofrenda a sus dioses. Los mouros murieron libres. Hombres, mujeres, ancianos, niños...cuando los romanos llegaron a la mañana siguientes, sólo encontraron cadáveres.

Pero no todos desaparecieron. Algunos se ocultaron bajo tierra para convertirse en testigos del mundo desaparecido. Se adaptaron a vivir en las profundidades, ocultándose de la vista de sus enemigos, y los mouros pasaron a habitar bajo castros y túmulos, utilizando llaves invisibles para abrir las puertas de sus pasadizos y hogares bajo tierra, convirtiéndose en un pueblo por completo mágico.

EL REINO DEL OTOÑO

Tras la caída de los primeros moradores aparecieron nuevos mouros, sueños nuevos, distintos y divididos, que se asentaron en los agrestes montes y los convirtieron en su hogar. De ellos surgieron nuevas leyendas. Los romanos sometieron a los pueblos de los alrededores, que conservaron en sus mitos y leyendas la existencia de sus ancestros, que habían preferido la muerte antes que la esclavitud, y que de alguna forma seguían presentes, unidos en carne y sangre a la tierra en la que habían vivido.

Durante largos siglos los habitantes de O Courel dirigieron sus oraciones y trataron con respeto a los mouros, procurando evitarlos y no atraer su ira. Eran criaturas de savia y hoja, que corrían acompañando a las bestias de los montes, o que se fundían con la oscuridad y la luz, o ascendían a las nubes para provocar lluvia y tormentas.

Por supuesto, en aquella época los Linajes feéricos no eran como hoy en día. Los espíritus de la tierra recibían nombres de dioses, y se vestían con formas cambiantes. Se decía que custodiaban fabulosos tesoros, con los que recompensaban a sus aliados, pero también tenían una furia implacable contra quienes se atrevían a ofenderlos o no respetaban las antiguas costumbres.

A la sombra de Roma llegó un nuevo dios, celoso y solitario. Los viejos dioses y espíritus de los montes se apartaron todavía más de los humanos, en sus laberintos de piedra y bosque, donde muy pocos se atrevían a aventurarse, y menos todavía eran capaces de regresar, temerosos y maravillados por lo que habían visto. Aunque ya no eran venerados como dioses, los mouros seguían inspirando respeto.

Fue durante la Edad Oscura, cuando la marea de la Nada y la descreencia se extendía más y más, llegando incluso hasta los rincones más recónditos de la tierra, que los mouros descubrieron que sus formas menguaban. Fue entonces cuando se vistieron con los relatos y mitos de los alrededores. Los Musgosos, hijos de los tejos, robles y otros árboles, eran los más numerosos. Otros se vistieron con la piel de Trasnos, Meigas, y otros en fin se convirtieron en altivos señores, un espejo idealizado de la nobleza y la perfección.

Relegados a los cuentos y leyendas del lugar, muchos mouros decidieron quedarse en sus laberintos, apartados para siempre del mundo del Otoño, donde los árboles que lo sustentaban perdían las hojas de la ilusión y la maravilla, reducidos a carcasas desnudas y frías. En cambio, otros decidieron quedarse para mantener el recuerdo de lo que habían sido y custodiar los lugares sagrados por los que habían dado sus vidas. En esta ocasión se vistieron con cuerpos de sangre y carne y vivieron entre los

humanos, aprendiendo a comprender sus miedos y alegrías. Durante generaciones continuaron contando las antiguas historias y manteniendo los antiguos secretos ocultos.

Hasta el día de hoy.

EL FEUDO DE O COUREL

Entre todos los lugares de importancia para las hadas y duendes de Galicia, posiblemente sea O Courel el más poderoso, aunque también es el más discreto. Los mouros han tenido cuidado de mantener ocultos los antiguos pasos y claros, y han evitado acudir en gran número para evitar atenciones indeseadas, especialmente de sus enemigos. Mantener la naturaleza prístina no es suficiente, sino también desviar a posibles competidores, como los cambiaformas y místicos que sin duda querrían apoderarse de los lugares de poder y los tesoros que custodian.

Por el momento las hadas y duendes gallegos han tenido éxito, y aunque varios de ellos acuden a O Courel en ocasiones, sólo unos pocos conocen una parte de lo que en esas tierras se oculta, la última ciudad de los antiguos mouros, escondida mediante una compleja telaraña de magia e ilusiones, y en la que muchos han quedado atrapados. Sus Guardianas son pocas, pero suficientes, procurando desviar la atención de los ocasionales buscadores de tesoros, o simplemente dejando que se pierdan, pues el Laberinto sabe protegerse a sí mismo. Ni siquiera las Guardianas conocen todo el lugar que custodian. Aunque las puertas están presentes, los caminos cambian de forma aleatoria, los árboles parecen moverse y ni siquiera las criaturas que lo habitan permanecen mucho tiempo en el mismo sitio.

¿Y qué protege el Laberinto?

Los Guardianas creen que en el centro se encuentra la ciudad de los mouros, enterrada en un laberinto de piedra bajo el suelo, que se ha convertido en la tumba de sus ancestros. Aunque son muchos quienes fantasean con legendarios tesoros de riquezas y objetos mágicos, nadie sabe con certeza qué se oculta en ese lugar. En cualquier caso, las Guardianas creen que su secreto debe permanecer guardado, y que llegado el caso la Tumba o el Tesoro decidirá manifestarse por sí mismo cuando llegue el momento.

Actualmente, las Guardianas son tres, y muchos creen que siempre ha sido así, pero las propias Guardianas saben que hubo un tiempo en que fueron siete, hace muchos siglos. A principios del siglo XIX unos ladrones atacaron y mataron a las Guardianas, intentando que revelaran dónde se encontraba el Tesoro, y sólo sobrevivió una, que transmitió el conocimiento sobre la ciudad de los mouros a sus sucesoras. El período de la guerra civil también fue bastante convulso, pero las tres Guardianas habían aprendido de sus antecesoras y supieron capear aquellos tiempos difíciles. En décadas posteriores, salvo por la aparición de algún ocasional buscador de tesoros o un arqueólogo con ansias de gloria, no han sido especialmente problemáticos.

LAS TRES GUARDIANAS

Las Tres Guardianas son tres poderosas Changelings, que mantienen una estrecha alianza para mantener protegido el Feudo de O Courel. En principio se mantienen atentas sobre los visitantes que recibe el Feudo, ofreciendo su ayuda cuando es necesario y manteniendo ocultos sus secretos. Si llegan enemigos, entonces la situación puede ponerse más seria, pero por lo general las Guardianas preferirán utilizar hechizos de ocultación y confusión, y sólo como último recurso recurrirán a la violencia física, en cuyo caso aparecerá Abelá, protegida por la magia de sus compañeras y posiblemente con la ayuda de varias Quimeras y aliados feéricos. Por otra parte, si alguien consigue salirse con la suya y atravesar los portales que llevan al Laberinto y el Ensueño, las Guardianas no los perseguirán, considerando que ese lugar dispone de sus propias protecciones y pruebas para detener a los incautos. En alguna ocasión han ayudado a los viajeros extraviados, especialmente si han mostrado buena voluntad, pero no moverán ni un dedo a favor de quienes las han ofendido o tienen motivaciones perversas.

Actualmente las Tres Guardianas son:

Avelaiona: Una fabulosa hechicera, Avelaiona se muestra como una anciana llena de arrugas y recia como los árboles centenarios que crecen en O Courel, vestida con eternos y gastados vestidos de color negro y gris. Durante muchos años ha llevado una vida sencilla, dedicada al cultivo de su huerta y el cuidado de los animales en una casa tradicional de dos plantas, que se encuentra en las afueras de una

aldea de la zona. En otoño sus castaños dan abundante fruto, que recoge a mano y que vende a sus vecinos, para poder mantener su estilo de vida.

Con fama de curandera y bruja, María “A Laiona” goza de un reverente respeto entre la vecindad de las aldeas de los alrededores, donde la consideran un elemento constante del paisaje, que han aprendido a valorar con el paso del tiempo, pues a pesar de su carácter gruñón, a menudo ha ayudado en varias ocasiones sin pedir nada a cambio, presentándose sin avisar, y marchándose sin esperar agradecimientos. Aunque algunos jóvenes con “ideas de ciudad” no creen ni la mitad de lo que se dice sobre la bruja Laiona, no obstante, la respetan, aunque sólo sea por lo que dicen sus mayores.

Avelaiona es la principal fuente del antiguo conocimiento sobre los mouros, y conoce varios ritos para comunicarse con los espíritus de los ancestros, y también es una hábil adivina, capaz de usar su “magia de telarañas” para saber lo que se avecina, nublar el sentido o apartar a los incautos de lo que no deben ver.

Linaje: Sluagh

Artiga: Si Avelaiona es temida por su carácter seco, Artiga es completamente su opuesta, conocida en las aldeas de los alrededores como Esperanza, una señora maternal y amiga de los niños de la localidad, conocida no sólo por su excelente mano en la cocina, sino por su fama como curandera y comadrona, que siempre se muestra laboriosa y con una sonrisa en un rostro rubicundo y curtido por el sol, vistiendo con ropas verdes y un mandilón a cuadros. Aunque en estos tiempos de medicina moderna ya son pocos los que requieren sus servicios, todavía quedan quienes confían en sus remedios tradicionales, y en alguna ocasión ha recibido visitas de herbolarios, cuentacuentos y personas interesadas en la conservación de la tradición oral.

En la intimidad de su casa, Artiga mantiene una enorme cocina en la que elabora sus muchas recetas y sus remedios, conociendo todas las hierbas que crecen en la comarca y algunas más secretas, que hace crecer bajo sus manos. Su magia está unida a la naturaleza y el ciclo de las estaciones, con considerables poderes curativos y de crecimiento. Algunos dicen que los niños que acuden a verla y a merendar, se marchan habiendo crecido uno o dos centímetros de golpe.

Artiga también conoce los caminos del bosque, y sabe mucho de lo que ocurre gracias a los espíritus de las cosas que crecen en la tierra.

Linaje: Ghille Dhu.

Abelá: Abelá no nació en O Courel, pero vino con sus padres de visita cuando era pequeña y cuando tuvo la oportunidad regresó para quedarse. Es una mujer joven y hermosa, que viste con vaqueros gastados, botas de caminar, camisas y cazadoras. Aunque a menudo frecuenta la compañía de los jóvenes de la zona, de momento prefiere no comprometerse para dedicarse plenamente a su pasión: la naturaleza.

Tras estudiar biología en la universidad, Sabela se convirtió en una zoóloga estudiando la fauna de la comarca y publicando varios libros al respecto. En ocasiones actúa como guía de colegios y escuelas, mostrando la belleza de los montes de O Courel y la necesidad de protegerlos. También da clases en una pequeña escuela.

Siendo la más joven de las Tres Guardianas, Abelá también representa los intereses de un linaje de la Casa Scathatch. Hace tiempo, un caballero de la Casa fue rescatado por las Guardianas, y desde entonces un representante de la Casa se ha comprometido en la defensa del Feudo de O Courel. Abelá conoce las artes de la guerra, además de varias formas de defensa personal, y conoce las palabras necesarias para invocar a las bestias de la naturaleza e incluso bestias legendarias, incluyendo su corcel quimérico. Su forma feérica es la de una guerrera céltica, con larga cota de malla y yelmo, una larga lanza y escudo. Abelá constituye la defensa más firme del Feudo si los enemigos consiguen atravesar las barreras mágicas de ocultación y confusión que han tejido sus compañeras.

Linaje: Sidhe de Otoño de Casa Scathatch.

OTROS HABITANTES FEÉRICOS DE O COUREL

En cierto sentido, O Courel constituye un lugar de peregrinación para los Changelings de Galicia. Un Feudo neutral, protegido por hadas y duendes de la Corte Luminosa y la Corte Oscura, así como de diversas facciones. La Casa Scathatch, a través de Abelá, constituye la principal protectora del Feudo, y si surgiera una amenaza grave, varios caballeros del Unicornio Negro acudirían para protegerlo.

De la misma forma, a lo largo del tiempo varios Changelings han acudido para consultar a las Guardianas, en busca de consejo y ayuda. Sus dones adivinatorios y curativos son muy respetados, lo que les ha proporcionado favores que sabrán utilizar llegado el caso.

Pocos Changelings residen de forma permanente en O Courel, aunque siempre se pueden encontrar varias hadas o duendes de visita. Aunque a lo largo del tiempo han pasado por la zona Linajes muy diferentes, los Ghille Dhu y Sátiros son especialmente numerosos, y de hecho, algunos se consideran descendientes de los Mouros que habitaban el lugar.

La intensa aura de Glamour del Feudo también ha atraído a algunos Inanimae, especialmente elementales vegetales y de piedra. Normalmente disfrutan y se asientan en rincones apartados del Feudo, siempre con el permiso de las Guardianas, y contribuyen a la protección del lugar.

Las Quimeras también son habituales en el Feudo, entrando y saliendo del Ensueño por varios de los Pasos, aunque cada vez se muestran menos a menudo en el Mundo del Otoño. En ocasiones los árboles de los bosques cobran vida, susurrando y cantando, y las serpientes quiméricas, muy frecuentes en el Laberinto, aparecen de vez en cuando en el mundo real, escurriéndose entre las rocas u ocultándose bajo tierra.

Breixo: Breixo es uno de los pocos niños nacidos en las aldeas de O Courel. Su padre era uno de los pastores de la zona, pero murió al poco de nacer, dejando a su esposa sola. Con la ayuda de los vecinos, Breixo salió adelante, siendo criado un poco por todos los habitantes de su aldea. Poco amigo de la escuela, Brais encuentra la felicidad acompañando a las ovejas, corriendo por prados y bosques, explorando con entusiasmo. Es un niño alegre de unos diez años, lleno de curiosidad, y que de alguna forma consigue caerle bien a todo el mundo.

Desde que su naturaleza feérica salió a la luz, Breixo se ha hecho amigo de las Tres Guardianas. Avelaiona le enseña cuentos y leyendas, disfruta de la cocina de Artiga y Abelá es su profesora de ciencias naturales. A menudo actúa como mensajero y aprende de ellas, pero al mismo tiempo también ha descubierto secretos por su cuenta. Con el tiempo, ha terminado encontrando un túnel subterráneo que comunica con el Ensueño...y el Laberinto.

Linaje: Piskey

Eloi: Eloi es uno de los guardas forestales de O Courel. Nació en una aldea de la zona hace años, y aparte de trabajar en la casa familiar, decidió buscarse la vida como guarda forestal. Desde que era pequeño fue consciente de su naturaleza feérica y de las leyendas de las Guardianas, y desde entonces se ha esforzado por mantenerse en contacto con el Ensueño. Utilizando su conocimiento sobre la naturaleza y su forma atlética decidió que proteger la naturaleza como guarda forestal era el trabajo más adecuado para alguien como él.

Eloi es un hombre joven, mediada la veintena, alto, recio, con cabello ensortijado y negro, y una incipiente barba. Normalmente, cuando no se ocupa del trabajo en la oficina del ayuntamiento, se encuentra con sus compañeros, vigilando las sierras de O Courel ante posibles incendios o furtivos. Su trabajo también le permite vigilar los lugares feéricos, y dispone de varios contactos entre las hadas y duendes de la zona, que enseguida organizarían una milicia a sus órdenes si surgiera una amenaza.

Linaje: Sátiro

EL LABERINTO

Cuatro portales feéricos llevan directamente a la entrada de lo que las hadas y duendes conocen como “El Laberinto”, aunque existen otras rutas más secretas que conocen las Guardianas. Estos portales suelen estar vigilados por Quimeras que darán la alarma si aparecen intrusos, y tratarán de distraerlos o enfrentarse a ellos llegado el caso. Se trata normalmente de extraños lobos, osos y gatos monteses, aunque se dice que una enorme sierpe esmeralda de unos seis metros acecha al otro lado de los portales.

En cualquier caso, sólo si alguien atraviesa los Portales para entrar en el Ensueño encontrará el comienzo del camino que lleva hacia el laberinto. En principio se trata de senderos que reflejan la exuberancia del bosque que crece en el Mundo del Otoño, con árboles de todas clases que crecen entrelazando sus ramas y creando bóvedas naturales que se extienden en todas direcciones. Aunque resulta sencillo dar marcha atrás y regresar; tras unas horas de viaje, los personajes habrán entrado en el interior del Laberinto.

LA MURALLA VERDE

Llega un momento en que resulta evidente que se ha entrado en el Laberinto. Los árboles crecen cada vez más pegados unos a otros, la maleza y el follaje de arbustos y espinos prácticamente impide salirse de los senderos, mientras las ramas se entrecruzan en lo alto. El problema es que los caminos se entremezclan y a medida que pasa el tiempo cambian, con los árboles y maleza moviéndose lentamente, con el objetivo de que los viajeros no lleguen al centro.

La fauna quimérica está formada por diversas versiones de los animales de O Courel, aunque las serpientes son especialmente numerosas, y sus siseos inquietantes constituyen uno de los sonidos habituales junto a los cantos de los pájaros. Si alguno de los viajeros intenta atravesar esta parte del Laberinto volando, será recibido por nubes de polen y esporas, que lo dormirán y harán caer en el bosque, donde despertará en un tramo desconocido del camino.

Para resolver esta parte del Laberinto existen algunos hechizos conocidos por las Guardianas, pero también hay Quimeras dispuestas a hacer de guías, así como algunos Inanimae, a cambio de un precio. Otras desafían el coraje o el ingenio de los viajeros, y los encuentros pueden pasar de lo amistoso a lo hostil en un abrir y cerrar de ojos. Por otra parte, tratar de abrirse paso a machetazos o dañando el bosque, es una forma segura de atraer la atención de sus protectores y buscarse problemas.

EL MONTE DE LOS TEJOS

Rodeado por la Muralla Verde se encuentra un monte elevado y cubierto de tejos, entre los que sobresalen piedras y ruinas cubiertas de musgo. Las casas son de muros redondos, y pocas han conservado su tejado, encontrándose invadidas por la maleza. En algunas se encuentran esqueletos muy antiguos.

En cualquier caso, la ascensión del monte no es fácil. Los árboles susurran entre ellos y las sendas parecen torcerse. A medida que la ascensión continúa, las ruinas adoptan formas extrañas y algunas parecen haber sido construidas al revés. La arquitectura se complica, con escaleras invertidas que no llevan a ninguna parte, y poco a poco las ruinas van formando un nuevo laberinto de piedra.

Varias Quimeras con forma de oscuros tejos podrían guiar a los personajes, pero en su lugar les advertirán de que es mejor que den la vuelta, que no es bueno turbar el descanso de los muertos, que ese monte es un lugar sagrado y de descanso, y que ninguna búsqueda merece romper la paz del misterio y la maravilla.

En este lugar la protección está a cargo de varios Inanimae vegetales y de piedra, que tratarán de dificultar el camino de los viajeros, pero que no se mostrarán especialmente hostiles a menos que sean atacados primero.

EL POZO

En lo alto del Monte de los Tejos se encuentra un amplio pozo de piedra que desciende en la oscuridad. Desde arriba es imposible medir su profundidad, pero existen varios escalones en el lateral que descienden en espiral hacia las profundidades.

Varias serpientes quiméricas y otros protectores flanquean este lugar, protegiendo sus secretos. Un laberinto subterráneo oculta el misterio del centro. Nadie, ni siquiera las Guardianas, saben lo que aguarda, y correspondería al Narrador definir cuál es el final de un largo viaje no exento de aventuras y peligros:

La Tumba de los Mouros: En el centro del Laberinto podría encontrarse el lugar donde fueron enterrados los antiguos Mouros. Quizás sin saberlo, los viajeros lleguen a un punto en el que el Ensueño y el Inframundo se tocan. Quizás los ancestros de los moradores de O Courel se muestren enfadados porque su descanso haya sido perturbado, o quizás al despertar sigan su camino, incluso reencarnándose como nuevos Changelings en el Mundo del Otoño...o dando lugar a una invasión de muertos vivientes. Quizás alguno de los Mouros posea algún conocimiento buscado por los viajeros y que podría ser decisivo para proteger el Ensueño.

El Tesoro de los Mouros: ¿Y qué hay de las fabulosas riquezas? Quizás los personajes encuentren antiguos objetos feéricos, incluso artefactos de poder legendario, pero si se los llevan posiblemente muchos Changelings los perseguirán para arrebatárselos, o simplemente para que los

devuelvan a su lugar. Otra opción es que el tesoro consista en joyas y riquezas más mundanas, como torques de oro, brazaletes y otros objetos, pero quizás al retirarlos de su lugar arruinen el poder del Feudo, provocando la ira de los Changelings gallegos, que exigirán su restitución, y quizás un castigo ejemplar.

IDEAS PARA AVENTURAS

El niño curioso: Los personajes jugadores llegan a O Courel, donde pronto atraen la atención del simpático y travieso Breixo. Sin embargo, si tienen suficiente paciencia, se encontrarán con un guía dispuesto a mostrarles los mejores lugares de la zona...e incluso algún lugar inesperado, como la entrada del Laberinto. Sin saberlo, los personajes podrían perderse y tropezarse con encuentros inesperados.

La sabiduría de las Guardianas: Un conocido de los personajes o uno de ellos, necesita pedir consejo a las Guardianas, quizás como parte de una Crónica en curso. Las Guardianas aceptan, pero a cambio quieren un servicio de los personajes, quizás enfrentarse a uno de sus enemigos, o recuperar un objeto robado de la zona.

El visitante de otro mundo: Una de las Quimeras del Ensueño se abre paso accidentalmente hasta O Courel, quizás una gran serpiente u otro tipo de criatura. Los personajes jugadores tendrán que enfrentarse a ella, y o bien devolverla al Ensueño o tomar medidas más drásticas para evitar que cause daños irreparables.

Lección de arqueología: Un equipo de arqueólogos ha decidido organizar una campaña de excavaciones en O Courel. Las Guardianas piden ayuda a los Changelings locales para detenerlos. Magia bromista, obstáculos inesperados y otras artimañas deberían bastar para que se lo piensen dos veces. Sin embargo, a los arqueólogos los acompaña algo más insidioso, quizás un Dauntain y sus esbirros, que los está utilizando para encontrar el corazón del Feudo y hacerse con su poder.

Dentro del Laberinto: Alguien, ya sea los propios personajes jugadores o alguna otra facción, desea descubrir los secretos del Monte de los Tejos, y trata de abrirse paso frente a las Guardianas. Los personajes jugadores tendrán que emprender una épica carrera para evitar que sus rivales lleguen primero y se lleven el premio, o quizás impedirles que alcancen su objetivo, si los avisos de las Guardianas sobre una catástrofe si eso ocurriera, llegan a ser ciertos.