

EL CASTILLO DEL AGUA

Por Magus iuvens@hotmail.com

Betanzos es una población de origen medieval, que en el año 1219 fue trasladada desde su ubicación original hasta el lugar del Castro de Untía. Su período de esplendor fue la Baja Edad Media, prosperando con la pesca y el comercio de vino y pan, que permitió la presencia de una rica hidalguía y de gremios importantes. Fue declarada ciudad por el rey Enrique IV de Castilla en 1465, convirtiéndose en capital de provincia en los siglos siguientes. Su casco histórico, construido en estilo gótico, sus iglesias y pazos, dieron lugar a un importante barrio.

Betanzos se encuentra en la entrada de una ría, creada por la desembocadura de los ríos Mendo, Mandeo y Mero, que bordean la ciudad y crean una serie de marismas.

HISTORIA FEÉRICA

Hasta donde recuerdan las hadas y duendes del lugar, la ciudad de Betanzos se alza sobre un antiguo Feudo, conocido como Castelo da Auga (Castillo del Agua), fundado por un caudillo mítico llamado Breogán. Desde tiempo inmemorial fue el hogar de un linaje de señores feéricos de los Sidhe, aliados con la Casa Fiona. Con el tiempo su presencia dividió a las hadas del Castelo da Auga y los “Garelos”, que vivían en Betanzos. Con el tiempo, los Garelos crearon su propio Feudo, aunque debido a la presencia humana era mucho menos poderoso.

La situación cambió bruscamente en el siglo XIII, cuando los humanos trasladaron la ciudad de Betanzos al castro de Untia, donde se encontraba el Castelo da Auga. Hubo conflictos entre las hadas locales, dirigidas por el Conde Andrés ap Liam, que se resentían ante la llegada de los humanos y los duendes que les acompañaban, lo que provocó el debilitamiento del Feudo. Por su parte, las hadas que permanecieron en el antiguo emplazamiento de Betanzos prosperaron al alejarse la Banalidad humana.

Los conflictos entre hadas y duendes terminaron con la Ruptura. El Conde Andrés y sus partidarios se retiraron a Arcadia, y en el vacío que quedó se asentaron otras hadas de origen más humilde, que se convirtieron en los señores del lugar. Hubo enfrentamientos por hacerse con el poder, pero finalmente una alianza de Trasnós asumió el control del Feudo del Castelo da Auga. Durante esta época se produjo una división entre las hadas de Betanzos “nuevo” y Betanzos “viejo”, que formaron el bando de “As da Cidade” y “As do Monte”, cada una controlando su propio Feudo.

Pasaron los siglos, y salvo algunos momentos de tensión y enfrentamientos puntuales, eran más habituales los períodos de paz entre los Kithain de Betanzos. Durante este tiempo, los gobernantes feéricos se unieron a algunos linajes, que alcanzarían gran importancia con el tiempo. De hecho, en la primera mitad del siglo XX, las hadas de Betanzos colaboraron juntas para mantener en pie varios edificios históricos, y proteger los dos Feudos de la zona.

La llegada del Resurgimiento, como ocurrió en otros lugares, vio el regreso de los Sidhe, y Betanzos no fue una excepción. El Conde Andrés ap Liam fue uno de los primeros en regresar, y pronto reclamó el dominio del Feudo del Castelo da Auga. Sin embargo, dos linajes de Boggans y Nockers habían asumido su control, los García y los Naveira. En la Batalla da Ponte Vella, las hadas de Betanzos fueron derrotadas por el Conde Andrés y sus partidarios, que avanzaron sobre el Castelo da Auga. Sin embargo, la llegada de “As do Monte”, las hadas de Betanzos Vello, que tampoco estaban dispuestas a sufrir el abuso de la nobleza, decantó el enfrentamiento a favor de los Plebeyos, forzando un acuerdo para poner fin al conflicto.

El Conde Andrés fue reconocido como señor del Castelo da Auga, pero al mismo tiempo se formó el Consello Pechado, una asamblea formada por los líderes más destacados de los Plebeyos de Betanzos.

Pareció que la paz había regresado al Feudo, y durante unos años fue así. Sin embargo, a la altura de 1990, las tensiones entre Nobles y Plebeyos estaban resurgiendo, y el Conde amenazó con disolver el Consello Pechado. La verdad es que el gobernante del Castelo da Auga en gran parte actuaba a su antojo, situando en posiciones de poder a varios Nobles Sidhe que le prestaban su apoyo y daban un aire de

legitimidad a sus decisiones. Los Linajes Plebeyos veían cómo su influencia en el Feudo se debilitaba ante sus propios ojos.

Y tal como amenazaba, el Conde Andrés terminó disolviendo el Consello Pechado en 1993, poco después del nacimiento de su hija María Cristina. Comenzó entonces una revuelta, y aunque parecía que la Nobleza de los Sidhe tenía las de ganar, el Conde Andrés y su esposa Elvira fueron asesinados, descabezando el liderazgo de los Nobles.

O CONSELLO DOS REXENTES

El asesinato de los Condes de Castelo da Auga horrorizó a las hadas de Betanzos. A iniciativa de Xiraldo García, un líder Plebeyo, las distintas partes enfrentadas se reunieron para firmar la paz. Las investigaciones que se realizaron señalaron como culpable a Sacauntos Barral, un Redcap, quien fue ejecutado.

Se nombró un Consello de Rexentes para gobernar Betanzos durante la minoría de edad de la Condesa María Cristina, hija de los Condes asesinados. Dos parientes de los difuntos pasaron a formar parte del consejo, pero también tres representantes de los Plebeyos. A pesar de las divergencias de opinión, este Consello de Rexentes ha conseguido mantener la estabilidad en el Feudo del Castelo da Auga durante las últimas décadas. La mayoría de los Kithain del Feudo respetan sus decisiones, aunque “As do Monte” en gran parte se mantienen al margen, y simplemente contribuyen a la paz mientras nadie interfiera en sus asuntos.

Los miembros actuales del Consello dos Rexentes son:

Artús ap Fiona (Rebelde Sidhe Luminoso): Un primo lejano del Conde Andrés, este Noble Sidhe es bastante popular entre los Kithain de Betanzos, pero su popularidad no procede tanto de su sabiduría o buen gobierno, sino de su carisma y encanto personal. Para Artús, su posición es simplemente un medio que le permite disfrutar y pasarlo bien. En principio no parece contribuir gran cosa al gobierno, pero a menudo a mediado en conflictos entre facciones, y es amigo de varios de los Kithain más destacados del lugar. Como un joven y atractivo universitario más interesado por la fiesta y la juerga, en general se lo considera inofensivo, y prefiere que siga siendo así.

Baronesa Tareixa ap Liam (Gruñona Sidhe Luminosa): Sobrina y ahijada de la Condesa Elvira, Tareixa lamentó profundamente la muerte de su tía, y se ha dedicado por completo a cuidar del legado de su prima María Cristina. Es una administradora capaz, que desconfía de los Plebeyos, y es muy reticente a delegar tareas en ellos. Su preocupación por los asuntos mundanos y feéricos la ha hecho envejecer de forma algo prematura, pero es una mujer madura y soltera, que trabaja como directora de un museo local, y que posee su propio talento artístico. En cierto sentido, dejar el Consello dos Rexentes sería para ella una liberación, pudiendo quizás dedicarse a ordenar su propia vida.

Xiraldo García (Gruñón Boggan Luminoso): Xiraldo es el líder de la familia de los García, un largo linaje de Boggans de Betanzos que se extiende hasta la Edad Media. La familia García es la dueña de varios establecimientos de la ciudad, y Xiraldo es de alguna forma el “capataz” de sus familiares, ayudando a que el conjunto prospere y manteniendo el contacto. Un hecho menos conocido es que Xiraldo es un consumado casamentero y siempre tiene en mente uno u otro enlace para los miembros solteros de su familia. Aunque es el dueño de una tienda de moda, la verdad es que la mayor parte del tiempo se dedica simplemente a aconsejar aquí y allá, poniendo los ladrillos sociales que faltan para que todo funcione correctamente.

Carmiña Naveira (Gruñona Nocker Oscura): Carmiña es la matriarca de la familia Naveira, otro ilustre linaje de Nockers asentado en Betanzos desde la Edad Media. Una profesora de matemáticas, gobierna su familia de forma bastante estricta, vigilando firme cualquier amenaza a la misma. Si Xiraldo es amable con sus parientes, la “Tía” Carmiña puede mostrarse terrible. Aunque una presencia intimidante, sus familiares y amigos saben que en más de una ocasión ha intervenido en momentos de gran necesidad, apoyando a una sobrina que se quedó embarazada de soltera, defendiendo a un sobrino homosexual de los prejuicios de su familia... Muchos son los que la temen, cierto, pero también le están agradecidos...aunque sea a distancia.

Fanoi (Rebelde Pooka Oscuro): En el Consello dos Rexentes, Fanoi es el representante de “As do Monte,” los duendes que viven fuera de Betanzos, en torno al Feudo de Tiobre. Por lo general, no le hacen mucho caso, salvo cuando transmite algún aviso o preocupación de “As do Monte.”

El propio Fanoi es una presencia estridente en el Consello, criticando los “privilegios de la nobleza” y defendiendo una “república de representantes”. Como a medida que eleva el tono sus propuestas son cada vez más delirantes, a menudo termina ignorado...o una mirada de Tía Carmiña lo silencia. Siempre está a favor de los Plebeyos y en contra de la nobleza, pero no es consciente del poder que mantienen los Plebeyos dentro del Consello dos Rexentes, y para él poco menos que se vive bajo la tiranía de una monarquía absoluta. Sin embargo, más allá de su estridencia política, es un individuo bastante simpático.

Fanoi es un estudiante de Producción Agroecológica. Su familia dispone de una granja cerca de Tiobre. En sus ratos libres es el líder de una banda de músicos Pooka “Os catro de Tiobre”, que mezclan ritmos tradicionales y modernos. En su forma animal, Fanoi es un gallo grande, con una enorme cresta roja, y un plumaje castaño con reflejos dorados.

AS DO MONTE

Durante siglos hubo cierta rivalidad y enfrentamiento entre los Kithain “da Cidade” y “As do Monte”. El Resurgimiento y la llegada de los Nobles terminó uniendo a ambas facciones, aunque desde que se alcanzó un acuerdo para formar el Consello dos Rexentes, “As do Monte” han dado en gran parte la espalda a la política de la Estirpe. Ciertamente tienen representación en el Consello, pero mientras se les deje ocuparse de sus asuntos en paz, “As do Monte” están más que contentas con ignorar al resto.

Xoana Lourido (Rebelde Sluagh Luminosa): Xoana es la líder de “As do Monte”, descendiente de un largo linaje de hechiceras Sluagh. Recientemente, su tía abuela Xoana falleció, y la joven Xoana se convirtió en la heredera de su legado mundano y feérico. Aunque es una joven bastante amable, se esfuerza por crear una atmósfera de una reputación terrible a su alrededor para continuar con la tradición. A menudo utiliza tópicos de meigas y brujas para intimidar a otros Kithain, aunque algunos creen que exagera. A partir de las enseñanzas de su tía abuela y sus “experimentos”, también se está convirtiendo en una hábil hechicera.

Además de ocuparse de la granja de su tía, Xoana es poetisa y escritora, y una gran entendida en el folklore gallego. Cuando no se relaciona con otros Kithain en verdad es una persona bastante simpática y extrovertida, pero tiene una reputación feérica que mantener.

LÉXICO

Aunque por comodidad se utilizan los términos célticos y anglosajones de Changeling: El Ensueño, si quieres darle un “sabor” más local a la Crónica, a continuación se ofrecen algunos términos alternativos. En general, las hadas gallegas suelen utilizar el término “Trasno” para referirse a los Kithain locales.

Elfe: Sidhe

Encanto: Changeling

Estadea: Sluagh

Mouro: Troll

Rabeno: Sátiro

Sñar, O: El Ensueño

Tardo: Redcap

(Trasno) Burleiro: Pooka

(Trasno) Fiador: Boggan

(Trasno) Meniñeiro: Piskey

(Trasno) Oleiro: Nocker

NO SOY MÁS QUE TÚ

“No soy más que tú” es una aventura para **Changeling: El Ensueño**, pensada para un grupo de entre tres y cinco jugadores. La historia está ambientada en la pequeña ciudad de Betanzos, en la provincia de A Coruña, aunque se puede trasladar con pocas dificultades a otros escenarios similares.

TEMA

La historia trata temas muy diversos, aunque quizás el más importante sea el dolor de la pérdida. Muchos de los personajes de la historia han perdido su amor, a sus padres, y eso los ha marcado a lo largo de sus vidas. Con este tema también viene la necesidad de cerrar las heridas del pasado y dejar ese dolor atrás, tratando de encontrar la paz. Este dolor también está motivado por los pecados de los padres. Los actos del pasado tienen consecuencias importantes en el presente.

HISTORIA

Tras la formación del Consello dos Rexentes, la Condesa María Cristina ap Liam pasó a ser educada entre los Trasnos de Betanzos. Durante sus primeros años tuvo muchos compañeros de juego entre Infantiles Nobles y Plebeyos, y a pesar de algunas reticencias por parte de los Sidhe más conservadores, finalmente se aceptó que estos contactos contribuirían a su popularidad entre la población Kithain local.

Entre los compañeros de juego de la condesa se encontraba Alex Naveira, un Infantil Nocker, y un sobrino nieto de Tía Carmiña, una de los representantes del Consello dos Rexentes. Ambos niños crecieron juntos, estableciendo una relación muy estrecha.

Sin embargo, años después, Artús ap Fiona, sorprendió a los dos niños, ya adolescentes, besándose, y transmitió sus preocupaciones al resto del consejo. Los Rexentes decidieron que por el bien de la Condesa y del Feudo era necesario apartar a los dos niños, y comenzar los preparativos de un matrimonio concertado que beneficiaría a Betanzos. El elegido había sido James ap Liam, un Noble de origen inglés, y tomaron medidas para comenzar un romance entre ambos.

Los Rexentes separaron a los dos niños, Xiraldo García utilizó sus contactos para atraer el interés de María Cristina por James, que llegó para pasar unos días de verano, y Tía Carmiña intimidó a su sobrino nieto prohibiéndole que volviera a ver a María Cristina.

Sin embargo, Alex estaba decidido a no perder a la que consideraba su primer y definitivo amor, envió cartas que fueron interceptadas, intentó encontrarse casualmente con María Cristina, y en fin hizo todo lo posible. María Cristina se mostró atraída por sus avances, pero le dijo que no quería que sufriera daño alguno.

Pero Alex no se rindió, y cuando con quince años, María Cristina fue presentada en sociedad con James, y se anunció su compromiso oficial, tomó una decisión impulsiva. Esa misma noche, junto con unos amigos, acudió junto a María Cristina, y a pesar de sus reticencias, se la llevó para huir juntos.

Fueron interceptados cuando Alex comenzaba a pronunciar el Juramento de los Corazones Eternos. El Consello dos Rexentes estaba enfurecido, y algunos pedían la cabeza de Alex. Sólo la intervención de la Tía Carmiña impidió que la ejecución se llevara a cabo, prometiendo que tomaría medidas para evitar que su sobrino nieto volviera a obstaculizar la decisión del Consello.

Alex estaba desesperado, y Tía Carmiña vio que la Banalidad de su corazón roto terminaría destruyéndolo. Acudió junto a su amiga, Tía Xoana, una poderosa hechicera Sluagh, y ambas realizaron un hechizo que arrancó los recuerdos de Alex, y su Legado Oscuro, encerrándolos en un cristal mágico preparado para la ocasión. De esta manera, el joven Nocker se olvidó de su amor y de sus sentimientos por María Cristina.

Tía Xoana se hizo cargo de la custodia del cristal, ocultándolo en un lugar secreto. Poco tiempo después, Alex fue enviado a estudiar arquitectura a la ciudad de A Coruña, María Cristina y James ap Liam continuaron adelante con su romance y posterior matrimonio, y todo parecía haber terminado en paz.

Hasta ahora...

EL CRISTAL DE ALMAS

Tía Xoana custodió el cristal, tal y como había prometido, llevándolo siempre consigo. Sin embargo, la muerte la sorprendió de improviso, y parecía que el cristal terminaría enterrado con ella en una tumba del cementerio de Tiobre.

Pero no fue así.

Una vecina curiosa fue la primera en descubrir que había muerto, y la encontró tumbada, inerte en la cocina. Sin embargo, el terror inicial pronto fue sustituido por la codicia, al ver lo que parecía una sortija de azabache y grandes diamantes. En un impulso, se apoderó de la joya antes de avisar a los vecinos de que “La Bruxa” había muerto.

No le sirvió de mucho. En los días siguientes manipuló la joya, que fue apoderándose de la mente de la vecina, volviéndola loca con recuerdos dolorosos y tristes que la abrumaban y que no comprendía. Finalmente, se deshizo de la joya enterrándola en el cementerio, en una de las macetas de flores en ofrenda a la tía Xoana, esperando encontrar paz a las voces y recuerdos que resonaban en su cabeza. El Cristal de Almas había sido manipulado de forma inconsciente y de nuevo estaba activo, con consecuencias inesperadas.

Y así comienza la historia...

ESCENA UNO: UN CUMPLEAÑOS MUY ESPERADO

Uno de los acontecimientos más esperados entre los Kithain de Betanzos es el Gran Cumpleaños de Xiraldo, que se celebra cada año en un lugar de la ciudad. En esta ocasión, para celebrar el 80 cumpleaños se ha elegido como ubicación un prado cerca del Parque do Pasatempo.

El Parque do Pasatempo es un parque enciclopédico que se comenzó a construir a finales del siglo XIX, y en el que colaboraron muchas de las hadas y duendes de Betanzos, por lo que tiene un carácter emblemático entre los Kithain. Aunque el parque perdió mucho durante el siglo XX, los duendes se han ocupado de mantener su aspecto original y embellecido gracias al poder del Ensueño.

Sobre unas nueve hectáreas se muestran terrazas sucesivas, con estatuas, relieves y construcciones que reflejan lugares de todo el mundo, con una estética modernista y romántica dedicada a la cultura universal.

La puerta está flanqueada por dos grandes leones, con una avenida decorada con bustos de emperadores romanos, y famosos escritores, que dan lugar a un laberinto vegetal, un invernadero, fuentes y estatuas, distribuidos en cinco niveles. Hay varios relieves que muestran viajes a Egipto, China y el canal de Panamá.

El lugar es frecuentado habitualmente por los Kithain, y muy especialmente por la familia García, que lo considera una de sus contribuciones a la ciudad. En el Ensueño presenta un aspecto magnífico, aunque no es el corazón del Feudo del Castelo da Auga.

En cualquier caso, el parque ha sido elegido este año para celebrar el Gran Cumpleaños, y en el Ensueño ha sido engalanado tal y como la ocasión merece, con el gusto y la laboriosidad de los Boggans, y con la laboriosidad de los Demachiños (unas pequeñas Quimeras obreras que comparten la habilidad de los Boggans para trabajar laboriosamente cuando nadie mira). Por todas partes se respira un ambiente festivo, con largos estandartes, carpas, y sobre todo, y el principal aliciente, un banquete feérico.

Mesas recubiertas de entremeses, canapés variados y con un toque multicolor, carnes, pescados en formación, y para terminar una enorme tarta de merengue rodeada por un ejército de pastelillos de todos los colores y sabores, y con el toque de habilidad de manos humanas y feéricas.

Don Xiraldo ocupa un lugar de honor, invitando, por supuesto a sus familiares y amigos, pero todas las fadas y trasnos de Betanzos pueden considerarse invitados. Son muchos los que acuden simplemente por participar en la degustación, y también hay quienes se presentan sin ser invitados, aunque en medio de tantos asistentes, pasan desapercibidos.

El ambiente de fiesta, con chicos y chicas cargados de felicidad, es amenizado por una pequeña orquesta que combina ritmos tradicionales gallegos mezclados con los sonidos de la modernidad rockera. “Os catro de Tiobre” son conocidos en el entorno. Se trata de cuatro Pookas: Fanoi (gallo), Felis (gato), Farfán (perro) y Fariño (asno).

Los Trasnos de Betanzos interactúan entre ellos, y es buena ocasión para que los personajes jugadores se presenten y conozcan a algunas de las personalidades de la zona, o simplemente posibles contactos. Sin embargo, todo el mundo se gira y estalla en aplausos cuando el viejo Don Xiraldo, escoltado por el Consello de Rexentes, llega al lugar, y ocupa una posición preferente en un palco sobre el que se ha instalado una mesa en la cabecera del prado.

Detrás de ellos, y con otra salva de aplausos, llega la Condesa María Cristina y su consorte, el Conde James, con los emblemas de la Casa Liam, y una escolta de caballeros sidhe perfectamente preparados para la ocasión.

En ese momento, Os Catro de Tiobre interrumpen su música, pero de repente Fanoi comienza a cantar, con voz alta y clara:

*María Cristina quéreme gobernar
E eu sígolle, sígolle a corrente
Porque non quero que diga a xente
É que María Cristina quéreme gobernar*

Se trata de una clara burla hacia la nobleza, lo que provoca tensión en el ambiente y ciertos abucheos hacia los músicos. De repente, un tomate vuela hacia el escenario. Le siguen otros objetos. Se escuchan gritos y comienzan algunas peleas, entre partidarios y detractores de los Catro de Tiobre. Los personajes pueden participar, o mantenerse al margen, o quizás se vean arrastrados. En cualquier caso, se trata de peleas a manos y puños, no se trata de un conflicto letal.

La Condesa María Cristina y su consorte, visiblemente molestos, deciden retirarse del palco del Consello dos Rexentes y marcharse del evento. Don Xiraldo se alza todo lo que puede e intenta llamar a la calma, utilizando un megáfono que había traído para la ocasión.

-¡Oíd, oíd!

Algunos de los contendientes se detienen y miran al viejo cumpleaños. Algunos bajan la mirada, avergonzados.

-Hoy es un día especial, donde deben reinar la paz y la alegría. Lo mínimo que deseo es un buen ambiente y que...

En ese momento alguien se alza detrás de él. Es una figura encapuchada, alta y esbelta, envuelta en un manto rojo y con una máscara brillante. El viejo Xiraldo no parece darse cuenta hasta que es demasiado tarde. La figura extiende su mano y lo toca en la espalda.

-Para quien rompió el amor. Una mano helada.

El viejo Nocker se desmaya, con una mirada mezcla de sorpresa y temor.

Los miembros del Consello de Rexentes se encuentran estupefactos, pero algunos de ellos consiguen reaccionar e intentan atraparlo, pero la figura salta esbelta, y revolotea como una mariposa nocturna, evitándolos con facilidad.

Los personajes pueden intentar seguir a la figura, pero pronto queda claro que se encuentra fuera de su alcance. Varias hojas de otoño caen a su paso, y si se acercan, sentirán un escalofrío.

El viejo Xiraldo está siendo atendido por varios de los presentes. Se encuentra tumbado en el suelo, con sus ojos azules con una mirada estupefacta. Parece haber sufrido un infarto, pero pronto comienza a moverse cuando uno de los presentes cuando Diego, un enfermero Troll que ya lo ha tratado en otras ocasiones, consigue reanimarlo. Sin embargo, el enfermero no puede evitar dejar caer una lágrima y anunciar con voz triste y solemne:

-Hemos perdido a Don Xiraldo.

Entre los presentes se extiende una atmósfera luctuosa que termina con el ambiente festivo. La naturaleza feérica de Xiraldo García ha sido Deshecha. Los presentes deben realizar una tirada de Banalidad, sintiendo la llegada del invierno.

INTERLUDIO

Alex Naveira ha regresado recientemente de A Coruña, tras terminar la carrera de arquitectura. Ha olvidado en gran parte lo que ocurrió en Betanzos hace años, pero sus recuerdos, aprisionados en el Cristal de Almas, han reaccionado a su presencia, creando una criatura llena de sentimientos negativos y deseos de venganza. La primera de sus víctimas ha sido Xiraldo García, pero todavía quedan más. Es una criatura atrapada entre mundos, no del todo real, así que es intangible, pero tiene suficiente sustancia para absorber Glamour del que mantenerse.

Pronto la preocupación se extiende entre los Kithain de Betanzos. Los personajes jugadores deberían tener algún motivo para sumarse a la investigación. Si son amigos de Xiraldo o Boggans, puede

que se sientan impulsados a hacer justicia al líder de su Linaje, pero a medida que la criatura continúa con sus andanzas, pronto se convertirá en un problema para todas las hadas y duendes, al margen de su Linaje o Corte.

La Tía Carmiña Naveira tiene cierta sospecha de lo que está ocurriendo, y también decide comenzar a actuar por su cuenta.

ESCENA DOS: GALERÍA DE PISTAS

Las siguientes escenas están relacionadas con las investigaciones de los personajes. Algunas pueden producirse de forma deliberada, y otras pueden introducirse de forma aleatoria. El Narrador puede utilizar algún avistamiento indirecto de la criatura para añadir cierta sensación de urgencia o preocupación, así como sus propios indicios.

LA CONDESA MARÍA CRISTINA

La Condesa María Cristina y su esposo James habían abandonado el Parque do Pasatempo durante el ataque contra Don Xiraldo. Desde su palacio en el casco viejo de Betanzos han emitido un mensaje de condolencia y declarado tres días de duelo.

Si los personajes quieren una audiencia con los Condes, en principio deberán realizar una solicitud, que se demorará al menos un día. Por supuesto, si alguno de ellos es un Noble, la situación será más fluida. No obstante, sólo conseguirán ser recibidos por el consorte James ap Liam.

James ap Liam es un Noble Luminoso, aunque su majestad Sidhe se ve atemperada, ya que descende de los pocos Sidhe que permanecieron en el Mundo del Otoño antes del Resurgimiento. Viste con ropas feéricas sencillas, en azul y plateado, y ocupa un trono más sencillo que el de su esposa, ostensiblemente vacío.

James tiene poco que compartir, y se le ve visiblemente preocupado. Afirma que su esposa se encuentra indispuesta y afectada por lo que le ha ocurrido a Don Xiraldo, y que ha ordenado la búsqueda del atacante, así como declarar el estado de alerta en el Feudo. Si los personajes tienen algo que aportar o quieren colaborar, estará más que dispuesto a facilitar su labor y agradecerse.

Poco más puede aportar el Conde James. No obstante, si los personajes consiguen que confíe en ellos, añadirá que la indisposición de la Condesa se debe a que recuerda un intento de secuestro que ocurrió hace años, y el secuestrador se parecía al atacante de Don Xiraldo. No obstante añadirá que no puede ser el mismo, ya que fue ajusticiado.

Si los personajes quieren indagar por esa vía, el Conde James afirma que el Consello de Rexentes se encargó del juicio discreto y ejecución del secuestrador, cuya identidad desconoce, pero que él no estuvo presente en el mismo, por lo que no puede añadir más.

EL CONSELLO DOS REXENTES

Artús ap Fiona: Artús es el más accesible de los miembros del Consello dos Rexentes. Vive en un apartamento moderno no muy lejos del casco histórico de Betanzos. En estos momentos no tiene muchas visitas, así que no tendrá inconveniente en recibir a los personajes. En estos momentos viste informalmente, con ropa de andar por casa y un batín rojo y dorado con el emblema de la Casa Fiona. Es un individuo cordial, e invitará a los personajes a una copa y quizás encargará comida a domicilio por teléfono.

Artús preguntará a los personajes qué tal su estancia por el Feudo, y aunque es extrovertido, los estará tanteando para saber si son individuos de confianza para contar con ellos a largo plazo. Aunque sabe varias cosas del Feudo, la política le aburre y tampoco puede proporcionar demasiada información. Dispone de poca influencia en el Consello dos Rexentes, pero desde su punto de vista a pesar de sus diferencias todos están unidos en bien del Feudo. Pronto queda claro que le aburre la política.

Artús puede proporcionar algo de información sobre el secuestro de María Cristina si se le pregunta al respecto. Afirma que hace varios años había un grupo conocido como “Carantoñas”, una banda de Redcaps con capas rojas y máscaras plateadas que salían de noche por los caminos, para gastar bromas pesadas y a veces desvalijar a los viajeros. Después del intento de secuestro de la Condesa, fueron

disueltos y no se les ha vuelto a ver, aunque seguro que Zarramplón, el líder de los Redcaps de Tiobre conoce a alguno de ellos.

Tareixa ap Liam: La prima de la Condesa se encuentra ocupada, aunque atenderá una audiencia en un día o dos. Desde el ataque contra Don Xiraldo ha ordenado redoblar la guardia, y ha enviado a varios agentes a indagar. Si alguien de la Nobleza solicita verla, encontrará un hueco en su ocupada agenda.

Tareixa es una profesional, que combina el traje ejecutivo con un manto gris y plata con el emblema de la Casa Liam. Llegó al Consello dos Rexentes tras el intento de secuestro de su prima, pero como habitante del Feudo de Betanzos sabe mucho sobre las hadas y duendes locales. El secuestro fue apuntado a los Carantoñas, una banda de Plebeyos reaccionarios y anarquistas, que fueron perseguidos y disueltos después del incidente. Ella cree que el ataque contra Don Xiraldo de hoy tiene que ver con su regreso, y no está dispuesta a permitirlo.

Si los personajes le aportan información interesante o se muestran interesados en ayudar, Tareixa los aceptará, e indicará que cree que es posible que el atacante contara con la ayuda de algunos Plebeyos de “As do Monte”, y que es posible que se oculte entre ellos. Incluso señala a Zarramplón, el líder de los Redcaps de Tiobre, pues los Carantoñas eran una banda de Redcaps.

Respecto a la posibilidad de ver a la Condesa, por el momento no es posible.

Tía Carmiña Naveira: La Tía Carmiña es la matriarca de los Nockers (Trasnos Oleiros) de Betanzos, y se encontraba estrechamente unida a Don Xiraldo, por lo que su Deshacer la ha afectado. Será imposible contactar con ella. Algunos de los Nockers locales afirman que se encuentra muy preocupada por lo ocurrido.

TÍA XOANA LOURIDO

La Tía Xoana es una hechicera Sluagh (Estadea) y la líder de “As do Monte”, la facción de los Kithain de Tiobre. Es la guardiana de un Feudo, y goza de un gran prestigio. Es posible que los personajes oigan hablar de ella y de su sabiduría y necesiten consultarla, o cuando alguien señale “As do Monte” como responsables del ataque contra Don Xiraldo quieran hablar con ella.

En cualquier caso, pronto sabrán que existen toda una serie de relatos (en gran parte exagerados) sobre la Tía Xoana. Que es capaz de convertir en mueble a quien la molesta, que provoca tormentas de granizo sobre las cosechas de quienes la desairan, que convierte en tartamudo a quien habla mal de ella... Todas estas leyendas han tejido un aura de misterio y miedo a su alrededor.

La verdad es algo más prosaica. Hasta donde recuerdan los Kithain, siempre ha habido una Tía Xoana en Betanzos, todo un linaje de hechiceras tradicionales. La última llegó recientemente, tras el fallecimiento de su bisabuela, para ocupar su lugar como consejera y hechicera en Tiobre. Por supuesto, se preocupa de mantener su reputación, aunque la verdad es que cuando se la conoce bien, es bastante amable.

La Tía Xoana actual es una joven poetisa, de largo cabello teñido de verde, rostro redondo y blanco de luna, ojos verdes, y que viste con una mezcla de estilo gótico y un largo manto negro noche de su bisabuela. Se preocupa de mantener la tradición, así que lleva su pelo cubriendo uno de sus ojos, que nunca se le ve, y actúa con misterio.

Si acuden a verla en su casa de Tiobre la puerta de su vieja casa se abrirá sola, dando lugar a una cocina tradicional de piedra, con su lareira y puchero, con ristras de extraños ingredientes colgando del techo, el fuego ardiendo alegremente y llenando la estancia de humo que cambia lentamente de color. Tía Xoana se encuentra en compañía de otras mujeres Sluagh, que levantan la mirada de forma interrogadora. Si los personajes son amables, los invitará a sentarse, y de los rincones llegarán, moviéndose sobre sus patas, varios taburetes y banquetas, que se situarán detrás de los personajes. Cuando uno de los personajes se siente, uno de ellos soltará un silbido y dirá: “¡A ver si adelgazamos!”

A continuación la Tía Xoana removerá el puchero que está al fuego y con un cucharón irá rellenando varias tazas de porcelana blanca sin asa con un líquido oscuro, en el que baila una pequeña llama azul. Se trata de una bebida elaborada con las energías del Feudo, así que permitirá a los personajes entrar en calor y recuperar parte de su Glamour.

-Bebed, que no quema. El trasno negro del licor café quiere vuestras almas, pero conmigo estáis a salvo.

Y a continuación pronunciará un poema (es una bienvenida, no hay significado oculto...o sí, que los personajes se devanen los sesos sobre su significado si quieren).

*Ambiciono o equilibrio dos extremos,
que tanto pesan,
a cada lado.
Pero sempre hai un gañador, aunque perda.*

Tía Xoana es una hechicera joven, aunque sabe mucho de lo que le transmitió su bisabuela, y puede responder a muchas preguntas.

-No cree que el atacante de Don Xiraldo esté relacionado con los Kithain de Tiobre. Por lo que le dicen los personajes, cree que se trata de un duende del invierno. Por lo que le han dicho del ataque posiblemente se trate de una Chorona, un espectro feérico que se alimenta del Glamour de los Kithain. Si le preguntan cómo detenerlo, les dirá que descubriendo el objeto que guarda su alma y haciéndolo descansar en paz.

-Los Carantoñas eran un grupo de Plebeyos violentos, que lucharon durante la Guerra del Tratado, y que no se disolvieron hasta años después, cuando lo que era necesario era la paz. No sólo había Redcaps entre ellos. Otros Trasnos participaron de forma activa en la guerra.

-El líder de los Carantoñas era Sacauntos Barral, un Redcap, que fue ejecutado tras asesinar al Conde Andrés ap Liam. Sin embargo, muchos creen que Sacauntos no actuó solo y que simplemente fue un chivo expiatorio. Muchos Redcaps se sienten resentidos por este hecho, entre ellos su líder actual, Zarramplón, aunque no suelen provocar problemas.

SALTATRÁS

Saltatrás es un niño Piskey (Meniñeiro) de Betanzos. Es más probable que encuentre a los personajes que los personajes acudan a él. Si hay algún Infantil en el grupo de jugadores puede que la relación resulte más fluida. En cualquier caso, Saltatrás se mostrará curioso con ellos, y puede resultar de utilidad si andan algo perdidos.

A Saltatrás le encantan las historias de viajes espaciales, y cuando sea mayor, quiere ser un astronauta. De momento, se dedica a leer muchas historias de ciencia ficción, ver películas y series. Es un niño pelirrojo, de ojos azules, sonrisa pícara y pelo revuelto. A menudo lleva una máscara gris de un alienígena de grandes ojos oscuros, una pistola de rayos de juguete, y una Quimera, un pequeño platillo volante que revolotea con un zumbido a su alrededor, regalo de su padrino Nocker.

Este platillo, aparte de ser un bonito juguete, también puede sacar fotos, o mejor dicho, dibujarlas. Su tripulante es un “demachiño”, que cuando Saltatrás le transmite instrucciones con un pequeño walkie talkie a juego, dibuja lo que le pide.

Lo interesante es que Saltatrás estuvo presente en la fiesta del Parque do Pasatempo, y sacó varios dibujos con su platillo volante, entre ellos, uno del atacante de Don Xiraldo.

El dibujo, que tiene un estilo parecido al manga (al que Saltatrás es un gran aficionado) es el de un individuo envuelto en una gran capa roja con una máscara plateada, en la que destacan unos ojos violeta. Parece flotar en el aire, y no tiene pies.

Saltatrás puede decirles que el atacante es un Carantoña, y que su abuela le contó que eran Redcaps que lucharon contra los Condes de Betanzos hace tiempo. Aparte de eso, también puede contarles varios cotilleos sobre los trasnos de Betanzos y Tiobre si le caen simpáticos.

Si se han ganado la confianza de Saltatrás, los avisará si tiene noticias nuevas sobre el atacante de Don Xiraldo o información importante. El Narrador puede utilizarlo para llevarles alguna pista adicional si se encuentran bloqueados, como un nuevo avistamiento de la criatura, o los movimientos sospechosos de alguno de los Trasnos.

Si los personajes tratan de saber qué trasnos de Betanzos tienen los ojos violeta, varios de ellos pueden decirles que la Condesa María Cristina, que es un rasgo extendido en su linaje.

ZARRAMPLÓN

Varios de los trasnos interrogados por los personajes señalarán a los Redcaps (Tardos) de Tiobre, y a su líder, Zarramplón. Zarramplón vive en una granja propiedad de su familia, y es un hombre bastante rico, licenciado en Historia Militar, y con cierta influencia en la política local y el ayuntamiento, heredada de su padre, Xosé Antonio Barral, conocido entre los Kithain como Sacauntos.

Entre los Kithain de Betanzos, Zarramplón es el actual líder de los Redcaps locales, y muchos de ellos trabajan para él, en su granja o en sus múltiples propiedades. Aunque es una persona jocosa y campechana, quienes lo conocen saben que puede ser un enemigo peligroso y feroz con quienes se cruzan en su camino. La única a quien realmente respeta es a la Tía Xoana de Tiobre, y hará lo que sea necesario para protegerla.

Zarramplón es un joven Rebelde Redcap. Es un individuo pálido y especialmente obeso, rubio y de ojos azules, con cabello escaso en las sienes y una impresionante papada, que viste con una cazadora marrón, y unos pantalones de traje negros y lleva una corbata roja con un alfiler de plata con forma de calavera. Su sonrisa parece llena de anzuelos, y su mirada azul es la de un felino al acecho.

Los personajes que acudan a verle lo encontrarán en su casa, a punto de disfrutar de un tentempié. Hoy se encuentra de buen humor, así que invitará a los personajes a disfrutar de su festín personal, llevándose especialmente bien con cualquier personaje Redcap o con buen apetito. Bandejas de embutido de primera con corte grueso, chorizos viejos, fuentes de quesos variadas, una cazuela de callos y otras viandas que irradian una fuerte sinfonía de olores (y sabores). Todo regado con vino tinto y cerveza rubia artesana.

Zarramplón dispone del apetito de su Linaje, pero también sabe disfrutar de la comida entre gran bocado y bocado. Cuando termina, corona el festín con un enorme puro habano, mostrándose como un anfitrión generoso antes de hablar de negocios con los personajes.

En principio se mostrará solícito, formal y cortés, pero puede volverse amenazador, brutal y grosero en un momento si se le provoca. También es un individuo bastante astuto, analizando a sus invitados y dejándolos hablar de negocios.

-Si le hablan de los Carantoñas se carcajeará, diciendo que hace tiempo que la guerra terminó. Por supuesto que sabe mucho de ellos, él mismo fue uno hace años. Frente a la mala reputación de la que se le puede acusar, contará una historia muy distinta.

-Los Carantoñas eran Plebeyos que decidieron plantar cara a los Nobles durante la Guerra del Acuerdo. Mi señor padre, que en paz descanse, fue su fundador. Los demás dicen que eran Redcaps. Mentiras convenientes. Todos los buenos Trasnos que querían plantar el puño en la cara de los Condes participaron en ella. A mi padre lo mataron por acabar con el cabrón del Conde, pero más de uno se alegró cuando le arrancó la corona de su cabeza.

-El ataque contra Don Xiraldo no es cosa mía ni de ninguno de los míos, me creáis o no, me vale un figo. Alguien se ha hecho pasar por un Carantoña para llevarlo a cabo. A veces alguien que está harto de un abuso de los Nobles se disfraza de rojo para reivindicar sus actos. Y no me parece mal.

-La Condesa María Cristina nos deja en paz, y me parece bien, por la cuenta que le trae. No queremos comenzar otra guerra, pero si vuelve, la terminaremos.

Tras un tiempo de conversación, a medida que cae la tarde, las luces del salón de festines de Zarramplón comienzan a titilar, y algunas se apagan. De repente un viento gélido sopla, y surgiendo de las sombras de un rincón, aparece una figura encapuchada, envuelta en rojo, con una máscara de plata, que señala a Zarramplón y avanza diciendo:

-Para quien traicionó la amistad. Una mano helada.

Todo el mundo escucha las palabras en su mente. Varios de los servidores Redcaps de Zarramplón intentan atrapar a la figura encapuchada, pero ésta los evita, revoloteando rápidamente sin tocar el suelo. De hecho, uno de los Redcaps salta sobre ella con los brazos extendidos, y su boca llena de dientes afilados abierta, pero su mano atraviesa la figura, como un fantasma.

Zarramplón se encuentra sorprendido. Arroja un trozo de queso contra la figura, que la atraviesa, y ésta llega junto a él, con sus ojos violeta brillando amenazantes. De repente emite un chillido, y un vapor blanco comienza a salir de la boca de Zarramplón, que aúlla de dolor.

Los personajes pueden intervenir, si lo desean, pero la mayoría de los poderes son inútiles. Embustes puede utilizarse para distraer a la figura, o interponerse en su camino, pero eso significará la pérdida dolorosa de un punto de Glamour.

De repente la figura encapuchada se lleva las manos al pecho y suelta un terrible chillido ensordecedor. Se lanza contra la pared y la atraviesa, abandonando la estancia. Zarramplón está inconsciente, pero los personajes pueden reanimarlo compartiendo su Glamour con él, estándoles muy agradecido. Varias canas salpican su cabello.

Zarramplón guarda sus propios secretos si se le pregunta qué significa “Para quien traicionó la amistad”, se lo pensará, pero si los personajes han actuado para defenderle o salvarle la vida de alguna manera se confesará:

-Tras la muerte de mi señor padre, que en paz descanse, me convertí en el líder de los Carantoñas. La guerra había terminado, así que en gran parte utilizábamos las capuchas rojas para divertirnos y molestar a los nobles.

“Uno de mis amigos era Alexandre Naveira, quien me pidió ayuda para secuestrar a la Condesa María Cristina, que entonces había sido prometida. Alexandre estaba enamorado y pretendía huir lejos con ella. Le ayudé, pero cuando dieron una recompensa, le traicioné y revelé su paradero al Consello dos Rexentes.

“Algunos querían condenarlo a muerte, pero yo estuve entre quienes no querían que sufriera daño. En cualquier caso, creo que al final lo exiliaron. Por supuesto, no volvimos a dirigirnos la palabra. Por participar en el rescate de la Condesa fui debidamente recompensado.”

INTERLUDIO

La Tía Carmiña conectó el ataque contra Don Xiraldo con el regreso de su sobrino Alex, y buscó el Cristal de Almas. Acudió a la Tía Xoana pidiéndole “una joya que había prestado a su bisabuela.” Al no obtenerla, fue a buscarla al cementerio de Tiobre, donde la encontró, alertando a la Chorona, que abandonó el ataque que estaba realizando sobre Zarramplón.

Sin embargo, la visita de la Tía Carmiña despertó la curiosidad y desconfianza de Xoana, que sospecha que la anciana Nocker sabe más de lo que deja aparentar. Mientras tanto, la presencia de la Chorona alerta a los Kithain de Betanzos, y varios son los que escuchan su lamento. Quienes se cruzan en su camino pierden algo de su Glamour, aunque por suerte, los daños no son permanentes, ya que no son sus objetivos.

El Narrador puede provocar nuevos ataques o avistamientos para atraer la atención de los personajes, quizás avisándolos mediante Saltatrás o algún otro Trasno. Utiliza las entrevistas con los personajes no jugadores para ir dejando caer pistas sobre lo que está ocurriendo.

-La Condesa María Cristina fue secuestrada hace años.

-El secuestrador era Alex Naveira.

-El Consello dos Rexentes consiguió rescatarla mediante la traición de Zarramplón.

-Alex fue exiliado.

-La Chorona busca venganza y de alguna forma está relacionada con el secuestro.

Una vez hayan reunido las pistas, es el momento de pasar a la resolución final.

ESCENA TRES: SECRETOS AL DESCUBIERTO

Una vez los jugadores hayan recibido suficientes pistas, la trama puede continuar de formas diversas: el escenario final girará en torno a tres personajes:

LA CONDESA MARÍA CRISTINA AP LIAM

Desde el ataque contra Don Xiraldo, la Condesa del Castelo da Auga se encuentra indispueta. Es posible que los personajes crean que tiene algo que ver, pues el atacante tenía los ojos violeta como ella, y en el proceso puede que estrechen la vigilancia en torno a ella, o intenten acceder de alguna manera.

Si es así, descubrirán que la Condesa no se encuentra tan indispueta y que ha decidido tomar cartas en el asunto personalmente. María Cristina recuerda cómo fue secuestrada hace años, y recuerda también quién era su secuestrador, Alex Naveira, por lo que decide acudir a él de forma discreta, y solucionar las heridas de su pasado sin poner a otros en peligro. Sin embargo, su ausencia será

descubierta, y su marido James pondrá a todos sus servidores y agentes sobre su pista, localizándola cerca del Cementerio de Tiobre.

ALEX NAVEIRA

Alex es un hombre confuso. Regresó recientemente a Betanzos tras terminar sus estudios de arquitectura en A Coruña. Sin embargo, desde que regresó, no ha dejado de tener sueños dolorosos y vagos, de una noche de tormenta, de una capa roja y una máscara plateada...En cierto sentido, parece al borde de la Confusión.

Estos sueños le están afectando cada vez con más intensidad, sufriendo episodios de sonambulismo, que lo llevan a despertar en otro lugar sin saber muy bien lo que ha ocurrido. Sin que lo sepa, la Chorona lo está llamando cada vez con más fuerza. De nuevo, si los personajes, tras encontrar las pistas, de alguna forma lo vinculan con los ataques, descubrirán en su casa que ha tomado el coche y no ha dicho a donde iba. Sin embargo, otros pueden decirles que lo han visto dirigiéndose hacia Tiobre, por la carretera del cementerio.

LA TÍA CARMIÑA NAVEIRA

La Tía Carmiña se encuentra en apuros. Puede que los personajes hayan decidido seguirla, y en ese caso los llevará al Cementerio de Tiobre. Carmiña recuerda que hace años, para evitar que su sobrino nieto fuera condenado a muerte, consiguió que fuera exiliado y con la ayuda de la Tía Xoana realizó un hechizo para borrar los recuerdos de Alex, arrancándole en el proceso su Legado Oscuro y lo encerraron en el Cristal de Almas.

La muerte de la Tía Xoana y el regreso de Alex, así como la manipulación del cristal, han desatado la magia prisionera en su interior, provocando la aparición de la Chorona. Tras el ataque recientemente sufrido, la Tía Carmiña sospechaba que algo así podría estar ocurriendo, y se desplazó al Cementerio de Tiobre, donde estaba enterrada su amiga, creyendo que el cristal había sido enterrado con ella.

Y lo ha encontrado. Sin embargo, en su intento de volver a aprisionar las energías del cristal ha alertado a la Chorona, que a su vez ha utilizado su poder para convocar varias Quimeras oscuras en el cementerio a partir de los recuerdos de Alex, que toman la forma de varios encapuchados con máscara plateada.

Maneja el número de enemigos en función del nivel de poder de los personajes jugadores y de la Crónica, y utiliza algunos personajes no jugadores si necesitan ayuda.

Quimeras

Estas Quimeras son similares a la Chorona, figuras espectrales con mantos rojos y máscaras plateadas, como llevaban los Carantoñas. Levitan sin tocar el suelo y atacan con garras afiladas. Utiliza tantos como necesites en principio, pero su número no es infinito. La destrucción de una de estas Quimeras le cuesta un punto de Glamour a la Chorona, y al contrario que ella, son tangibles y vulnerables para los Changelings. Cuando todas sean destruidas, la Chorona se vuelve también tangible, y es posible debilitarla, aunque no destruirla definitivamente, pues comenzará a recuperarse para regresar en unos días.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Habilidades: Pelea 2

Daño: Fuerza +1

Fuerza de Voluntad: 2

Niveles de salud: OK, -1,-1,-2,-2,-5, Incapacitado.

Redes: Levitar. Estas Quimeras no tocan el suelo al desplazarse, y no pueden tropezar ni caerse.

LAS HERIDAS ABIERTAS

La escena final de la Crónica concluye en el Cementerio de Tiobre, o en cualquier otro escenario que el Narrador considere adecuado en función de los movimientos de los personajes. Puede ocurrir igualmente en el Parque del Pasatempo, donde todo comenzó, o en la Plaza Mayor de Betanzos. En

cualquier caso, la Condesa María Cristina, Alex y la Tía Carmiña, se encontrarán presentes, ya sea atraídos por el cristal o huyendo de sus perseguidores.

Asimismo, si consideras que alguno de los personajes de escenas anteriores, como alguno de los miembros del Consello de Rexentes, Saltatrás, la Tía Xoana o Zarramplón, o algún otro tienen motivos para aparecer en el Cementerio de Tiobre o donde hayas decidido presentar el clímax de la historia, adelante.

Casualidad o no, el cielo se ha oscurecido rápidamente, y comienza a llover, cada vez con más intensidad. La oscuridad del cielo se refleja en las sombras del cementerio, y los personajes pueden ver la figura alta y delgada de la Tía Carmiña, apretando una luz contra su regazo: El Cristal de Almas, mientras varias Quimeras espectrales tratan de rodearla.

En el escenario también se encuentran Alex y la Condesa María Cristina. La Condesa está lejos de ser una doncella en apuros. Ha venido vestida con la armadura de su Casa, y armada con espada y escudo, enfrentándose a las Quimeras que la rodean. Alex se tambalea, confuso y desorientado, llevándose las manos a la cabeza, pero las Quimeras no lo atacan.

-Yo...creo...que te quería –le dice en un momento dado a la Condesa.

-¡Me secuestraste! –le acusa con un grito María Cristina- ¡Viniste con tus amigos en la noche y me llevaste e intestaste hacerme jurar un amor que no sentía!

- ...lo siento...no recuerdo...

Las Quimeras tratarán de rodear a la Tía Carmiña, y la anciana Nocker utilizará su bastón para mantenerlas a raya. La Chorona también quiere apoderarse del Cristal de Almas, la fuente de su poder y existencia en este mundo.

La criatura se acerca amenazadora hacia la anciana Nocker.

-Para quien me obligó a olvidar. Una mano helada.

La Chorona intentará arrebatarse el Glamour de la Tía Carmiña, pero los personajes pueden interponerse o tratar de apartar a la anciana de alguna manera. Ella insistirá en aferrar el cristal entre sus manos, como si le fuera la vida en ello.

La única forma de acabar definitivamente con la Chorona es romper el Cristal de Almas, algo que la Tía Xoana puede haberles revelado, o que los personajes pueden deducir por la insistencia de la criatura en apoderarse del objeto. De hecho, si alguien se apodera del cristal, la Chorona y las Quimeras centrarán sus ataques sobre él.

La Tía Carmiña no quiere romper el cristal, pues teme que su sobrino Alex muera en el proceso, así que en principio se negará a aceptar esa posibilidad, salvo que la situación sea realmente desesperada.

Si el cristal se rompe (Es algo duro, pero un arma de metal o incluso una piedra, es suficiente para quebrarlo), también se rompe el hechizo que mantenía una parte del alma feérica de Alex aprisionada. La Chorona emite un alarido, y su manto rojo se deshace, revelando la forma espectral, luminosa e idealizada de la Condesa María Cristina.

Alex se acerca a ella y pregunta:

-¿Quién eres?

-No soy más que tú. Tu fantasía. Tantas veces soñaste que me hice realidad.

Ambos se besan, y el alma de Alex se recompone, recuperando su Legado perdido. Es un proceso doloroso y traumático, y los presentes podrían facilitararlo aportando parte de su Glamour. A medida que su alma vuelve a ser una, Alex se derrumba en el suelo, convulsionándose, y pasando de la edad impulsiva de la Rebeldía a la serenidad de Gruñón. Su cabello se vuelve blanco, y finalmente se incorpora despacio, y con una mirada de tristeza le dice a la Condesa María Cristina:

-Ahora lo recuerdo. Lo siento.

En ese momento, cesa de llover.

CONSECUENCIAS

Tras recuperarse, Alex Naveira permanece un tiempo en Betanzos antes de decidir marcharse a Nueva York, donde ha encontrado un empleo en el Feudo de Ciudad Trasgo. La Condesa María Cristina emite un perdón oficial, al mismo tiempo que el Consello de Rexentes aprueba una serie de medidas para reparar los daños que la Chorona pudo haber causado. La Tía Carmiña Naveira se retira del Consello de

Rexentes, y queda una vacante. Algunos creen que su sustituto será alguno de los Nockers de la Familia Naveira, pero otros no están tan seguros, y de hecho Fanoi exige una votación democrática.

En cualquier caso, la paz regresa al Feudo de Castelo da Auga, pero la Condesa y sus conselleiros no olvidan la labor de los personajes, que son debidamente recompensados, con tesoros, títulos, o lo que estimes conveniente. Algunos de los trasnos de Betanzos también pueden mostrar su agradecimiento personal, especialmente si fueron salvados por los personajes durante esta crisis.

APÉNDICE: LA CHORONA (BANSHEE)

Aunque tiene algunas características propias, la criatura formada por un Legado Oscuro y la magia feérica del Cristal de Almas es similar a una Banshee. La oscuridad del invierno la devora, pero puede alejar el tormento y la locura de su alma robando la esencia de otros.

Atributos: No posee Atributos Físicos, excepto Destreza 4. Todos sus Atributos están distorsionados por la Mortaja de las Pesadillas.

Glamour: 7 **Fuerza de Voluntad:** 7

Niveles de Salud: OK,-1,-1,-2,-2,-5

Talentos: Similares a los de la Condesa María Cristina, si bien alterados por la percepción distorsionada de Alex.

La Mortaja de Pesadillas: La Mortaja de Pesadillas es un poder innato de la Chorona, que causa una oleada de puro terror sobre sus víctimas. La Chorona tira su Glamour (dificultad 6) en una tirada enfrentada a la Fuerza de Voluntad de su víctima (dificultad 7). Por cada éxito adicional sobre su oponente, le drena un punto de Glamour. Si un Changeling pierde más de la mitad de su reserva de Glamour, puede entrar en un estado de Confusión (Tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad 6). Se necesitan al menos dos éxitos para resistirse a la Confusión.

Si la Chorona continúa drenando Glamour y drena toda la reserva de su víctima, comienza a absorber su Fuerza de Voluntad, y por último Niveles de Salud. La Chorona se queda con un punto del rasgo robado por cada dos que roba (La Mortaja se queda con el resto). Además, roba un recuerdo (a elección del Narrador).

Cada uso de la Mortaja le cuesta a la Chorona un punto de Glamour.

Naturaleza Incorpórea: La Chorona no tiene forma física, ni en el mundo terrenal, ni en el Ensueño. No puede ser dañada físicamente, ni afectada por ningún Arte. La única forma de dañarla es conseguir que se quede sin Glamour, momento en que se vuelve vulnerable, o afectando al Cristal de Almas.