

LIBRO DE LINAJE: SELKIES

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, y que hoy ocupan un lugar renovado junto a los duendes originales del manual básico.

Las Selkies son uno de estos Linajes, criaturas con piel de foca que viajan entre tierra y mar 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: Selkies 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 Mario, lleno de ilusión, y uno de los grandes guías del Ensueño.

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 colleja.

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

EL VIEJO Y EL MAR

CAPÍTULO UNO: OLAS QUE VIENEN Y VAN

CAPÍTULO DOS: BAJO LA PIEL

CAPÍTULO TRES: MAREAS ALTAS

CAPÍTULO CUATRO: PIELES DORADAS

APÉNDICE: TESOROS EN LA PLAYA

EL VIEJO Y EL MAR

Cuando Eve Sinclair comenzó a trabajar en el asilo Mayfair, una residencia de ancianos de Portsmouth, agradeció haber conseguido un trabajo. Recién salida del instituto y sin dinero para continuar su educación, no había muchas salidas laborales para una chica que no tenía todavía muy claro cuál iba a ser el futuro. Tenía cierta vena artística, pero nunca se había considerado demasiado buena como ilustradora. Algunas de sus amigas habían decidido trabajar en el sector de la peluquería, pero a Eve no le atraía demasiado la perspectiva. Quizás la mala relación con su tía peluquera tenía algo que ver, pero en cualquier caso, no se veía cortando, lavando, tiñendo y peinando pelo día tras día.

Sin tener nada claro su porvenir, Eve había encontrado trabajo ese verano en el asilo Mayfair. Un trabajo de...un poco de todo. Ayudaría y aprendería a limpiar, a trabajar en la cocina, y en lo que hiciera falta, mientras encontraba un lugar más adecuado para ella.

Y aquel día se había presentado, no precisamente entusiasmada, pero sí con ganas de comenzar y unos pocos nervios y dudas.

Sus padres le habían dicho que fuera vestida de manera presentable, y allí estaba. Una chica bajita y pálida con largo cabello rizado y castaño, y un pequeño rostro redondo como una luna clara, con enormes ojos verdes, y una sonrisa enigmática. “Sonríe, siempre sonríe, pero sin exagerar.” Vestía unos vaqueros negros y una camiseta naranja. Un poco informal, sin parecer demasiado estirada.

Glory Norman, la directora de la residencia Mayfair, la saludó, con aire tranquilizador. Ella estaba acostumbrada a recibir a los nuevos trabajadores, y percibió en Eve un poco de timidez, que enseguida procuró relajar con un poco de charla y distensión. Aquella muchacha, aunque inexperta, satisfizo sus expectativas. Si se espabilaba un poco puede que incluso terminara trabajando fija, pero Glory sabía que la mayoría de las personas que venían en busca de un trabajo de verano iban y venían todos los años. El tiempo diría cuál era el potencial de Eve.

-Muy bien, srta. Sinclair. Espero que disfrute de su primer día de trabajo.

-Gra...gracias –contestó Eve, tratando de superar la barrera cristalina de su timidez.

Pasó la primera hora con la sra. Norman. Era una mujer paciente y amable, que le mostró las instalaciones. El asilo Mayfair era una institución que ya tenía sus años, como sus clientes, pero se mantenía limpia y actualizada, disponiendo de internet, televisión por cable y otras comodidades modernas. El ambiente era luminoso y agradable.

Se sintió algo nerviosa cuando Glory la llevó a la sala de estar principal, donde varios ancianos se dedicaban a pasar el tiempo. Algunos miraban la televisión, otros jugaban a las cartas, y otros tomaban un desayuno tardío. Varios trabajadores del asilo charlaban entre ellos en un rincón de la estancia.

-Ven, Eve –dijo la sra. Norman-, deja que te presente. Ésta es Eve Sinclair, vuestra nueva compañera.

Eve se sonrojó ligeramente y sonrió de manera algo forzada.

En los días siguientes, Eve se familiarizó con su trabajo, y descubrió que le gustaba. Al principio, procuraba pasar desapercibida, haciendo su trabajo en silencio. Pero un café con sus compañeros de trabajo y las palabras amables de varios de los clientes del asilo la sacaron poco a poco de su cascarón. La pereza de las mañanas era despejada por la ilusión de comenzar a trabajar, adaptándose poco a poco a la rutina y los horarios del asilo Mayfair.

Muchos ancianos tenían muchas historias que contar y ganas de hacer oír “sus batallitas,” como decían sus compañeros. Pero si algo se le daba bien a Eve era precisamente escuchar. Y lo que muchas de las personas del asilo necesitaban era precisamente eso: un poco de atención, alguien que conociera sus anécdotas, sus inquietudes, y un oído amable, especialmente quienes carecían de amigos o parientes que los visitaran con cierta frecuencia. Cuando tenía tiempo, entre una tarea y otra, y en el asilo siempre lo había, Eve se sentaba con alguien y lo miraba con sus ojos verdes, al tiempo que asentía, o reía, o respondía a la conversación. Sin siquiera darse cuenta, poco a poco su timidez innata se fue

resquebrajando como el hielo bajo la luz del sol del verano, y poco a poco el trabajo le sirvió para crecer, para madurar, de alguna manera para sentirse más ella misma.

Si alguien destacaba entre los clientes del asilo Mayfair, ése era Desmond Crockett. Desde hacía años, el viejo Desmond había sido una presencia continuada en el asilo. Nadie recordaba cuándo había llegado, pero para la administración su dinero era bueno y nadie hacía preguntas incómodas. Podía ser un poco extraño, pero nunca había causado problemas.

Lo más destacado en su rostro eran sus enormes ojos azules. Según el momento del día podían ser azules como un mar tranquilo en un día soleado, pero cuando se irritaba o su ánimo se volvía sombrío, se oscurecían, como las aguas agitadas por una tormenta, y el brillante tono azul parecía adquirir un matiz gris, aunque por suerte, pocos lo habían visto enfadado, cuando se convertía en un hombre determinado y feroz. Y esos ojos parecían mirarte el alma.

Su cuerpo de estatura media era el de un hombre de unos setenta años...o quizás algo más...o algo menos, como si su edad se bamboleara sin decidirse a situarse en un punto fijo. Caminaba algo encorvado, con sus hombros huesudos apuntados hacia delante, y vestía con una colección de prendas informales que cambiaba de forma periódica como si se vistiera con lo que encontraba por ahí. La moda y el estilo eran cosa de otros. Únicamente un viejo gorro de lana negra, que el tiempo había convertido en gris, era la única constante en su vestimenta.

El viejo Desmond había sido marinero. Había cierta mezcla de palabras que sólo podía conocer alguien que había visitado varios países, algo de jerga de la gente del mar que soltaba de vez en cuando, y sus alusiones a haber “cabalgado los océanos” cuando era más joven. Canturreaba canciones marineras cuando se dedicaba a sus labores cotidianas, y conocía muchas historias y anécdotas para cada ocasión, para animar corazones o atemorizarlos. Tenía amigos entre los residentes del asilo, pero también gente que fruncía el ceño al verle y procuraba evitarlo, a lo que el respondía con una sonrisa de dientes amarillentos y una breve inclinación de cortesía.

Por lo que se refiere al servicio de la residencia de ancianos, tanto cuidadores, como enfermeros y empleados miraban con simpatía al viejo Desmond, aunque pocos mantenían mucha confianza con él. El viejo marinero era un espíritu libre, que iba y venía cuando quería. A menudo salía por la mañana y regresaba por la noche, antes del cierre, sin rendir cuentas a nadie, oliendo a mar, pescado y tabaco.

La primera vez que Eve se encontró en el viejo Desmond el anciano se encontraba de pie junto a la ventana abierta. Lo primero que pensó la muchacha es que estaba fumando a escondidas, como tantos de los ancianos, un vicio difícil de combatir, y ante el que la mayoría de las enfermeras reaccionaban con firmeza y paciencia.

Eve sonrió para sí misma y soltó una pequeña tosecilla traviesa para anunciar su presencia. Muchos ancianos reaccionaban con susto culpable al ser pillados dando rienda suelta al acto clandestino de quemar tabaco, pero no fue así. El viejo Desmond se dio la vuelta con tranquilidad, sonrió y miró a Eve con sus enormes ojos azules, dos lagos en calma en un rostro arrugado y curtido por la edad y los elementos.

-Muy buenos días. ¿Qué se le trae esta mañana, señorita? -Preguntó, arrastrando un poco las erres, con un acento indefinible del norte de Inglaterra, o quizás del sur de Escocia.

Y la sorprendida fue Eve. Había pensado que sorprendería al anciano con un enorme cigarro, pero el viejo Desmond no estaba fumando nada. Y sin embargo, el olor a tabaco estaba ahí, mezclado con la sensación indefinible, salada y fresca...¿del mar?

-No...nada -de repente, la vergüenza tiñó de rojo sus mejillas.

Y el viejo Desmond sonrió, afable. Era una sonrisa atemporal y sincera, pero que daba el buen resultado de tranquilizar a quien la veía.

-Bueno, por aquí nunca hay mucho que hacer. ¿Querría acompañarme a un paseo por la playa?

El asilo Mayfair había sido construido en una vieja finca que dominaba la costa, y tenía una vista magnífica del mar. Para los ancianos que todavía conservaban salud y espíritu constituía un agradable paseo ir y venir por el camino que llevaba a la playa de Eastney, donde rompían las olas. La mayoría, con la compañía atenta de los enfermeros del asilo, y más ocasionalmente a solas. De todas maneras, salvo que hiciera mal tiempo, era raro el día en que algún paseante no recorría aquella larga franja de guijarros que el mar acariciaba incesantemente, como las teclas de un piano de piedra.

Era un día de viento, pero el viejo Desmond iba bien abrigado con su chaquetón de marinero, y actuaba de improvisado cicerone para Eve Sinclair, que no podía dejar de sentir la fría caricia de la brisa de la mañana.

-Me gusta venir aquí, y charlar con este viejo amigo -y señaló las olas que rompían mansamente en la playa de guijarros-. El mar. Él y yo hemos sido compañeros durante mucho, mucho tiempo, y ahora que estoy retirado, no podemos dejar de charlar. Escuche, escuche.

Y Eve escuchó el sonido de las olas rompiendo en la orilla, el murmullo de la brisa marina, el graznido lejano de las gaviotas en el cielo, y de alguna forma se sintió conmovida. Hacía tiempo que no iba a la playa.

-He viajado por muchos mares -prosiguió el viejo Desmond, declamando como un poeta-, cada uno tiene su color, su voz y su sabor, y todos son uno y el mismo a la vez. Una vez que el mar le llega a uno a los huesos, señorita, es imposible librarse de él.

De alguna forma, Eve lo comprendía. O quizás aquel día se sentía especialmente inspirada, pero aquel paseo por la playa había sido una idea excelente. De repente, la brisa del mar sopló, y sintió un temblor fresco y salado que recorría su cuerpo, y los sonidos a su alrededor se le antojaron una extraña música, como si de alguna forma las palabras del viejo Desmond tuvieran su parte de razón.

A partir de aquel día, Eve Sinclair trabajó con más ilusión, poniendo más atención a los detalles. El viejo Desmond tenía un repertorio de anécdotas, canciones y ocurrencias que había recopilado en sus viajes por los siete mares. Y por encima de todo, le enseñó a amar el mar. Aunque hasta entonces no había sido muy amiga del sol y la playa, cuando tenía un rato libre se acercaba a pasear a la playa de Eastney, sola o en buena compañía. Mientras otros llegaban exhaustos del trabajo, Eve atesoraba sus vivencias y anhelaba el día siguiente.

Además de los paseos por la playa, tomó por costumbre darse refrescantes chapuzones, que aliviaban el calor del verano. Sabía nadar, pero aquellos baños la ayudaron a mejorar su salud mediante el ejercicio. El trabajo en el asilo Mayfair se estaba convirtiendo en una experiencia que deseaba que no terminara, y ya no le preocupaba lo que ocurriera cuando terminara el verano y tuviera que plantearse seriamente su futuro laboral.

Y el mar se convirtió en un amigo. Desde el frescor de las olas y el sabor a sal, pasando por las criaturas y la belleza que hasta entonces había ignorado como algo nimio e irrelevante, pero había belleza en los pequeños detalles sencillos, que sólo aguardaba que la descubrieran.

Otros compartieron su nuevo entusiasmo. Hizo amigos en el asilo y en la playa. Aunque seguía paseando sola, a menudo se le unía la gente del lugar que también había descubierto aquel rincón de paz, entre los guijarros, el mar y el cielo.

Una tarde de domingo, Eve salió del trabajo. Estaba cansada y había sido una jornada especialmente fatigosa, pero no quería terminar el día sin un chapuzón en la playa. Se puso un bañador azul y se apresuró para llegar al agua, donde las primeras franjas anaranjadas señalaban que el día estaba llegando a su fin. Un par de brazadas, no muy lejos, y de vuelta para casa.

No quedaba nadie en la playa, y el mar estaba tranquilo. Eve sintió el frescor del mar de la tarde en los pies, en las piernas, y decidida, combatió el temor al frío, lanzándose a las aguas. Pasado el primer choque de la temperatura, el agua fresca que la rodeaba la llenó de tranquilidad y paz, alejando las preocupaciones y el cansancio. Apartó cualquier pensamiento molesto y cerró los ojos, concentrándose en aquel momento de tranquilidad, atesorándolo para sí misma.

Quizás se dejó llevar de más, o quizás el mar no se encontraba tan en paz como Eve, pero en cualquier caso, en apenas unos minutos, se vio envuelta por una corriente marina, y su natación tranquila se convirtió en una lucha inesperada. Trató de no perder la calma y concentrarse en regresar a la orilla, pero era como si el mar la hubiera apresado y se negara a soltarla. Determinada, nadó hacia la playa, que de repente parecía más lejana de donde la había dejado.

De repente, el mar se alzó, elevándola, formando una ola que la arrastró hacia arriba, azul y oscura, con una cresta de espuma blanca. Al principio Eve se dejó llevar, esperando que la depositara en la playa, pero de repente el miedo hizo presa en ella. La corriente la arrastraba hacia las rocas, que se mostraban amenazadoras en un extremo. Eve luchó, agitó sus piernas, tratando de vencer al miedo, pero la ola la empujaba inmisericorde, dispuesta a embestir aquellas rocas desafiantes y la joven se encontraba entre ambas.

Las rocas estaban recubiertas de lapas, mejillones y algas, y Eve se dirigía hacia ellas sin poder evitarlo. Y fue entonces cuando creyó ver una especie de relámpago oscuro que saltaba de la superficie rocosa y se dirigía hacia ella. Algo la golpeó, algo vivo y pesado, y por un momento pensó en que la había atacado un tiburón. Finalmente, el miedo terminó por vencerla y se desmayó.

Eve despertó en una habitación desconocida, pero a la vez familiar. El recinto blanco y esterilizado de un hospital. Sentía la pesadez y el cansancio de un sueño forzado, y se esforzó por alejar las telarañas de la somnolencia, mientras trataba de reenfocar la vista, al mismo tiempo que de forma instintiva trataba de incorporarse.

Una enfermera de guardia se dio cuenta de que la chica había recuperado la consciencia, y de inmediato acudió a ayudarla. Eve se sentía débil, muy débil, y con un mareo que le hacía zumbear la cabeza, pero poco a poco comenzó a recordar sus últimos momentos, luchando con el mar agitado antes de perder el conocimiento. De alguna forma el mar había renunciado a su presa, y las olas la habían depositado en la playa...

Una amable médica apareció y la informó de la suerte que había tenido. La habían encontrado desmayada en la orilla, donde rompían las olas. Alguien había avisado al cercano asilo, y poco después los servicios de urgencia habían sido puestos sobre aviso, que la trasladaron al hospital. Allí habían certificado que aparte de algunas magulladuras y un poco de agua de mar en los pulmones, se encontraba prácticamente incólume. Sin duda había tenido mucha suerte.

Eve se sintió desbordada y lloró de alivio y alegría.

El asilo Mayfair se encontraba de luto. El fallecimiento de uno de sus usuarios no era algo excepcional, al tratarse de personas de avanzada edad, pero eso no lo hacía menos triste. Y en el caso de Desmond Crockett, que por así decirlo, era toda una institución dentro de la institución, era un evento que había provocado muchas lágrimas, tanto en los usuarios del asilo como de sus cuidadores.

Se fue en silencio y discretamente. Una enfermera lo encontró tumbado sobre la cama de su habitación, vestido como el viejo marinero que era, con una imagen de paz y placidez en su rostro arrugado, como si estuviera dormido. Tenía un moratón en la mejilla, como si hubiera sufrido una caída.

Se siguió el protocolo habitual, informando a las autoridades médicas para que procedieran al levantamiento del cadáver y las honras fúnebres debidas. De todas maneras, el viejo Desmond había sido previsor a la hora de organizar su sepelio, y la sra. Norman trató de contactar con amigos y parientes del difunto. Y aunque no consiguió encontrar a nadie, para su sorpresa, una larga hilera de variopintos hombres y mujeres de diversas edades, vestidos de negro y gris, pasaron por el velatorio para presentar sus respetos y dar el último adiós. Había tristeza en el ambiente, pero de alguna forma también había una sensación indefinible de esperanza y consuelo.

Entre todas aquellas personas se encontraba Eve. Se sentía triste por la muerte del viejo Desmond, y de alguna manera se sentía sola entre aquella muchedumbre de desconocidos, que no obstante, charlaban entre ellos de forma cortés y honesta, despidiendo a su amigo. Hubo discursos de duelo y recuerdo, e incluso algunos brindis discretos.

No le quedaba mucho por hacer, y estaba a punto de marcharse a casa, cuando sintió que le tocaban el hombro, con un gesto suave como patas de araña. Eve se dio la vuelta y se encontró con una dama alta y delgada, que llevaba un vestido elegante y negro, quizás excesivamente barroco para su gusto, pero que no desentonaba en aquel ambiente de luto. Una mujer joven y pálida con rasgos consumidos se inclinó suavemente y le habló con una voz susurrante:

-La Srta. Eve Sinclair, supongo.

-Sí...

-Encantada de conocerla. Mi nombre es Danielle Davis. Era una amiga de Desmond, y en cierto sentido, su albacea.

-Encantada -Eve se quedó mirando los ojos negros de Danielle, llenos de inteligencia y curiosidad.

-Desmond me habló de usted y me pidió que le diera algo en caso de su fallecimiento. Un legado.

-¿Legado? -Eve se encontraba sorprendida. No pensaba que el viejo Desmond la tuviera en tanta estima como para nombrarla su heredera.

-Sí. Legado. Quizás lo que más valoraba.

El vestido de Danielle se removió, con una suavidad sedosa y en un momento la mujer le ofreció con sus manos blancas de largos dedos un estuche rectangular de madera rojiza y gastada del tamaño de un violín.

-Ahora es suyo. Ha tenido mucha suerte, Srta. Sinclair. Mucha, mucha suerte.

Al llegar a casa tras el funeral, Eve preparó un café y se sentó llena de expectación y curiosidad con el estuche de madera rojiza ante sí. ¿Qué le había dejado el viejo Desmond? ¿Tan importante la había considerado en su vida como para dejarle una herencia?

Buscó una cerradura, pero en cuanto puso sus manos en el estuche, y como si obedeciera a su deseo, la tapa se abrió, con suavidad, revelando en su interior...

...¿Una piel gris moteada de manchas oscuras? Eve se sintió extrañada, y tocó la piel, pero al sacarla del estuche...¿Estaba cambiando? Lo que tenía en las manos era un vestido de baño de color gris con topos negros. Había algo raro.

Y debajo del vestido había un libro, o mejor dicho, una serie de papeles amarillentos y escritos con una letra apretada y elegante, envueltos en unas gastadas tapas de cuero oscuro e impermeabilizado. A primera vista parecía el diario del viejo Desmond, pero a medida que Eve lo ojeaba descubrió que se trataba de mucho, mucho más. Era una especie de manual que explicaba muchas cosas, cosas que le habrían parecido imposibles en otro momento, pero a medida que leía se hicieron cada vez más verosímiles. Leyó hasta que el sol se puso, y cuando finalmente concluyó la lectura habían salido las estrellas.

Y Eve lo comprendió todo.

El verano terminó y Eve Sinclair había decidido seguir su camino. Con su nuevo conocimiento y el legado que había recibido aprendería muchas cosas. Todavía no tenía la certeza de qué aprendería o de qué le depararía el futuro, pero una cosa estaba segura:

El mar la acompañaría a donde fuera.

CAPÍTULO UNO: OLAS QUE VIENEN Y VAN

*Pronto el ballenero vendrá
Y azúcar, té y ron traerá
Cuando cese nuestro cantar
Será hora de zarpar.*
-El ballenero, canción popular

De los escritos de Desmond Crockett, viejo lobo de mar:

Bienvenidos a todos. Ahora que el tiempo se ha pasado lo suficiente por mi espalda, ha llegado el momento de juntar unas pocas letras y compartir lo que he aprendido para quienes vienen ahora y han de venir después. He viajado por los siete mares (y alguno más que no aparece en los mapas), he conocido muchas personas y lugares, y antes de que la Última Marea me lleve, voy a contar unas cuantas cosas. Así que acercad el ingenio, leed lo que escribo y aprended. Sobre todo aprended, y por mucho que creáis saber y libros que hayáis digerido, recordad que no hay mejor maestra que la vida y la experiencia, así que echad un granito de sal a todo lo que os cuente; este viejo marinero no pretende saberlo solo.

Compartimos muchos nombres y muchas historias en muchas costas extrañas, y aunque conozco bastantes, no son todos los que hay, así que simplemente usaré aquellos con los que estoy más acostumbrado. Habitualmente nos conocen como Selkies, el nombre de las mujeres que se vestían con piel de foca en las historias y leyendas de los hombres del Norte, y en verdad es un nombre tan bueno para referirse a nosotros como otro cualquiera, y por algún lado habrá que comenzar...

EL PRIMERO

Los griegos lo llamaron “Proteo”, aunque nosotros nos referimos a él como “El Primero de Todos,” pero también se lo conocía como “El Viejo del Mar,” y los egipcios le dieron el nombre de Cetes. Proteo era un viejo dios del mar, y según los griegos era hijo de Poseidón. Vivía en la isla de Faros, una isla a un día de viaje del delta del río Nilo, donde cuidaba de un rebaño de focas sagradas.

Además de ser un dios de los mares, Proteo también tenía el poder de adivinar el futuro y de cambiar de forma. Nadaba en el mar hasta mediodía, cuando salía para descansar a la sombra de las rocas rodeado de focas y criaturas legendarias del mar. Algunos acudían para consultarle como un oráculo, pero los ponía a prueba, cambiando de forma hasta que conseguían capturarlo. Por supuesto, Proteo tenía suficiente poder para negarse, pero parece que el Viejo del Mar disfrutaba jugando con las visitas.

Pero en lo que a nosotros se refiere, la mayoría de nuestra familia remonta sus raíces hasta Proteo, o simplemente “El Primero.” Heredamos sus dones, y muy especialmente el del cambio de forma, aunque a día de hoy sólo nos convertimos en las focas que apacentaba. No obstante, se dice que otros de sus descendientes podían transformarse en otras criaturas del mar. Quizás los Linajes que sobreviven en costas lejanas y tienen vínculos con animales de las aguas también sean descendientes de este dios cambiaformas...o quizás de otros dioses.

En cualquier caso, Proteo tuvo hijos e hijas, y ellos también heredaron sus dones. Algunos se convirtieron en héroes de la antigüedad, y se mezclaron con los pueblos del Mediterráneo. Otros también se dedicaron como su padre a guardar las costas y especialmente a las focas. Por aquel entonces nos llamaban Telquines, Cabiros y con otros nombres, y a menudo acompañamos a los navegantes y marinos de la época, comenzando una tradición que continúa hasta hoy en día. Algunos, motivados por la curiosidad, viajaron más allá del Mediterráneo, visitando los mares del Atlántico y del Índico...y no volveríamos a verlos en mucho tiempo, pero por donde quiera que pasaban, dejaron nuestros dones y conocimiento.

Por aquel entonces también conocimos a otros de los hijos del Ensueño, tanto en el mar como en tierra firme. Visitamos las cortes de los orgullosos Tritones y de los altivos Sidhe, y cuando nuestra presencia no era bien recibida, seguíamos nuestros viajes a donde nos llevarán las corrientes. A veces también actuábamos como intermediarios entre la tierra y el mar, pero con el tiempo decidimos que reclamaríamos nuestro propio lugar. Y así fueron creadas las primeras Colonias, en lugares seguros y aislados, entre el mar y la tierra, entre el Ensueño y el Mundo del Otoño.

¿Y Proteo? Él era el Viejo del Mar, el Primer Rey, al que respetábamos y acudíamos en busca de ayuda y consejo, y fue un monarca benévolo que prefería dar libertad a sus descendientes mientras él se dedicaba a disfrutar de la paz de su refugio en la isla de Faros, un santuario para nosotros.

OTRAS HISTORIAS

Por supuesto, ésta es la historia que me han contado, pero no es la única. Ha pasado mucho tiempo, y hemos llegado a muchos lugares, así que no es de extrañar que se cuenten muchas historias del primero de nosotros, o simplemente de cómo llegamos a ser.

Entre los inuit se dice que hubo un tiempo en el que vivió una joven llamada Sedna, hija de Anguta e Isarrataitsoq. Sedna no estaba dispuesta a aceptar como esposo a un hombre elegido por su padre Anguta, y para desafiarlo, se casó con un perro. Su padre se enfureció tanto que la arrojó al mar, y al intentar subir al kayak de su padre, éste le cortó los dedos y se hundió. Sus dedos se convirtieron en focas y otras criaturas del mar, y Sedna en una diosa marina. Las Selkies de las regiones polares a menudo consideran a Sedna como la primera de nosotros.

Según los antiguos pueblos de Chiloé, hubo un tiempo en que Cai Cai y Ten Ten, las grandes serpientes del mar y de la tierra, lucharon entre ellas, sumiendo el mundo en un cataclismo. Durante la guerra, una mujer cayó al mar y fue salvada por un león marino. Ambos se enamoraron y el hijo de ambos fue Millalobo, una criatura de pelaje dorado, mitad hombre y mitad león marino. Cuando terminó la guerra, la serpiente Cai Cai le cedió su poder sobre el mar. Así el Millalobo se convirtió en rey de las criaturas marinas. Las Selkies sudamericanas remontan al Millalobo la creación de su Linaje.

Otra historia apócrifa habla de un cazador sin nombre del lejano norte de Canadá, que en busca de alimento para su esposa y su hijo mató a una foca y se llevó su carne y su piel. Sin embargo, mientras dormía, la piel del animal lo envolvió y lo convirtió en una foca, y tuvo que huir de su poblado perseguido por otros cazadores. En el mar se encontró con la cría de la foca que había matado y que buscaba a su madre. Cuando aceptó ayudar a la pequeña foca pudo recuperar su forma humana, y durante toda su vida vivió entre los humanos y las focas, ayudando a unos y otros, utilizando la piel para cambiar de forma. Cuando envejeció, entregó la piel a su hijo, y con el tiempo otros recibirían el mismo don.

LA GUERRA DE LAS PIELES

Pero aunque éramos mediadores entre la tierra y el mar, no todos éramos gente amable. Algunos se regodeaban en su poder, utilizando sus dones del mar para tomar lo que quisieran. Algunos se erigieron como feroces dioses del mar en apartados puertos costeros, exigiendo tributos y adoración para no desatar su ira. Otros atraían barcos y marineros a los escollos, o simplemente los hundían, y se alimentaban de los despojos...Así se crearon muchas leyendas sobre los horrores que habitaban las profundidades del mar.

Y entonces llegó la guerra.

Hay quienes hablan de una gran guerra entre los Tuatha de Danaan y los Fomorianos, las fuerzas del Orden y el Caos, la Luz y las Tinieblas, y nosotros también participamos en ella, y nos dividimos entre ambos bandos. Para nosotros fue la Guerra de las Pielles.

Fue un conflicto largo y despiadado. No sólo había vidas en juego, sino que a veces se actuó con crueldad excesiva. Hubo quienes perdieron sus pieles, o que fueron desollados vivos, y ninguna parte dio cuartel. Proteo y sus hijos luchaban al lado de los Tuatha de Danaan, mientras que un monstruo llamado Nuckelavee lideraba a quienes se habían aliado con los Fomorianos.

No estábamos solos. Otras criaturas del Ensueño luchaban con nosotros, como los Tritones, y otras también se enfrentaban a nosotros, como los Merrow. La lucha fue larga y sangrienta, pero al final, los Tuatha y sus aliados se terminaron imponiendo, y los Fomorianos y sus huestes fueron derrotados y maldecidos. No pudimos acabar con todos, y algunos se escondieron en rincones lejanos, especialmente bajo los hielos del norte, o remontaron los ríos y se escondieron en lagos y corrientes apartadas y se convirtieron en los Kelpies.

NUCKELAVEE EL SIN PIEL

El nombre del Diablo del Mar se pronuncia con temor, incluso en estos días. Sus orígenes son nebulosos, como los mares sin fondo de los que surgió, y durante mucho tiempo las Selkies y otros Kithain han debatido al respecto. Algunos dicen que era un mortal que envidiaba los dones de los Hijos de Proteo, y que terminó recurriendo a los poderes oscuros. Otros dicen que era un brujo, un hechicero, o incluso uno de los cadáveres que han regresado de la muerte. Otros en fin afirman que era un criminal que fue desollado vivo como castigo y arrojado al mar como sacrificio para apaciguar a los dioses. Y en fin, otros dicen que siempre fue así, una criatura monstruosa de la estirpe de los Fomorianos.

Según se dice, Nuckelavee era como un gigante tuerto y desollado, con hinchadas venas amarillentas y sangre negra. Además de agitar las olas con furia, también podía exhalar su aliento hacia la tierra, creando nubes venenosas que provocaban plagas y agostaban las cosechas.

Pero Nuckelavee no estaba solo. Reclutó un ejército y compartió con ellos el don de cambiar de forma, con un hechizo en el que utilizaba algas putrefactas y cadáveres de humanos y caballos. Fue así cómo fueron creados los Kelpies, nuestros acérrimos enemigos.

Se dice que al final de la guerra entre los Tuatha de Danaan y los Fomorianos, Nuckelavee fue aprisionado, pero otros afirman que huyó para curar sus heridas en el fondo del océano. A medida que se acercan los tiempos del Invierno sin Fin, es posible que haya regresado.

BAJA LA MAREA

Tras la derrota de los Fomorianos y sus esbirros, las Selkies se extendieron por los mares del mundo. Aunque la isla de Faros, donde residía el anciano Proteo, seguía siendo su principal santuario, cada vez más se aventuraban más allá de las columnas de Hércules y creaban otras colonias, en los gélidos mares del norte y los cálidos mares del sur, siguiendo a las focas en sus migraciones.

Y a medida que las Selkies se extendían, el Mar Mediterráneo se hacía cada vez más pequeño. Cada vez más humanos recorrían sus rutas, cada vez más barcos viajaban entre un puerto y otro, y nosotros los acompañábamos. Las leyendas de Proteo y los rebaños de focas de Poseidón se extendieron entre los antiguos egipcios, griegos y romanos.

Al mismo tiempo acudíamos a las cortes de los dioses del mar, y actuábamos como embajadores ante los dioses de la tierra, diplomáticos, comerciantes y aventureros. Fuimos marineros y piratas, participando en muchos viajes y batallas. Fue una época magnífica para nuestro Linaje, pero como todos los buenos tiempos, tenía que acabar algún día.

Comenzó de forma sutil en Oriente Medio, en un pequeño culto de pescadores judíos, pero fue la semilla de la que creció una creencia que se extendió por todas las tierras del Mediterráneo y más allá. Esta creencia era celosa y no toleraba ninguna otra, convirtiendo a los viejos dioses en demonios, monstruos y falsedades.

Y un día, en algún momento después de que el Imperio Romano fuera bautizado en la nueva fe, la cruz llegó también a nuestras tierras. El viejo Proteo vio el peligro, e hizo que la isla de Faros se alejara del Mundo del Otoño. Todavía podíamos llegar a ella a través de los caminos del Ensueño, pero desapareció a ojos de los mortales.

Viendo la amenaza que se avecinaba, muchos de nosotros optamos por una solución sencilla: el mar era extenso y podíamos alejarnos de los celosos cristianos. Durante los últimos siglos del Imperio Romano muchas Selkies atravesaron las columnas de Hércules y crearon nuevas colonias en el océano Atlántico. Habíamos ganado tiempo y demorado el peligro, pero no desapareció.

OTROS CAMBIAFORMAS

Existen algunos entre nosotros que afirman que otros Linajes que pueden transformarse en animales también han sido creados por Proteo, o que robaron nuestros dones...yo no lo creo así.

Vamos, puedo aceptar que el Primero fuese de los primeros en recibir o crear el don de cambiar de forma, pero también pienso que a varias personas se les puede ocurrir una buena idea, aunque no tengan nada que ver entre ellas.

Algunos dicen que somos parientes de los Pooka, aunque más especializados, pero los miembros de este Linaje no guardan relación con Proteo. De hecho, creo que es más probable, si fuese el caso, que el Viejo del Mar surgiera entre ellos. Algunos entre los nuestros me considerarían un hereje por

semejante pensamiento. Además, el mundo es grande, y existen muchas familias capaces de cambiar de forma como para pensar que todas surgieron de una isla frente a las costas de Egipto.

Sin ir demasiado lejos, hubo un tiempo en que compartíamos los mares con un Linaje de hombres y mujeres capaces de convertirse en delfines, que afirmaban haber recibido esa capacidad de una maldición del dios Dionisos o de otros. Hace tiempo que desaparecieron con la Ruptura, pero sé que al menos algunos de ellos sobrevivieron en los ríos americanos.

Y en mis viajes por el mundo he visto otros Linajes relacionados con pájaros, murciélagos y serpientes, en rincones lejanos donde nunca se ha oído hablar de Proteo y que tienen sus propias leyendas sobre bendiciones -y maldiciones- de otros dioses.

¿Y qué decir de Sátiros, Tritones, Cinocéfalos y otros pueblos en los que se mezclan hombres y bestias? Parece que de alguna forma han quedado “atrapados” en una forma intermedia, sin poder cambiar del todo. Algunos de los nuestros afirman que aprendieron una versión imperfecta del don de Proteo, pero he oído suficientes leyendas sobre los dioses Pan, Tritón y otros como para pensar en que recibieron sus dones de otra fuente.

Seamos humildes. En verdad podemos enorgullecernos de descender del Viejo del Mar, pero pensar que eso nos hace únicos en nuestros dones o que otros no pueden haberlos aprendido sin nuestra enseñanza, es simple arrogancia.

LA MADRE DEL MAR Y EL REY FURIOSO

Como ya he mencionado, con la desaparición de la isla de Faros y la expansión del cristianismo en el Imperio Romano, cada vez más y más Selkies dejaron el Mar Mediterráneo (aunque no todas) y viajaron al Océano Atlántico, uniéndose a otras compañeras que ya se encontraban allí desde mucho antes, ya fuese durante la Guerra de las Pielas o simplemente como exploradoras de otros mares. En cualquier caso, la costa del Atlántico se convirtió en el principal dominio del Linaje durante este período. En cierto sentido, fue allí cuando las leyendas sobre las Selkies cobraron forma.

Como siempre, nos extendimos entre los pueblos marítimos, especialmente entre pescadores y marineros, pero siempre ha habido una tradición de saqueadores y piratas en nuestra familia, y cuando los vikingos comenzaron a saquear los monasterios e iglesias que los cristianos habían construido sobre nuestros auténticos santuarios sagrados...muchos no se lo pensaron dos veces y aprovecharon la oportunidad de recuperar terrenos y tesoros perdidos. Y los vikingos consideraban buenos reclutas a quienes conocían bien los mares.

No estábamos solos. Como habíamos hecho en épocas anteriores, nos relacionamos con otros pueblos que también comenzaban a sentir la separación entre el Ensueño y el Mundo del Otoño, y que habían viajado a los confines de Europa buscando alejarse del cristianismo. Cooperamos con otros Linajes, actuando con nuestro papel de mediadores y mensajeros, pero en ocasiones también gobernamos como nobles y reyes, especialmente en las costas e islas.

En medio de nuestra prosperidad, y con el Viejo del Mar cada vez más apartado de los asuntos del Mundo del Otoño, decidimos nombrar un gobernante entre los nuestros. Las colonias de ambos lados del Atlántico se reunieron o enviaron representantes, y finalmente eligieron una Madre del Mar para dirigir nuestros asuntos. Otros Linajes la llamaron Reina, pero el título que nosotros le dimos fue *Sea Mither*. Sin embargo, las Selkies Oscuras no quedaron satisfechas, y finalmente se decidió nombrar un gobernante adicional que gobernara durante el otoño y el invierno, el *Teran* (“Furioso”).

De esta manera, los Luminosos y Oscuros se alternaron en el gobierno del Linaje. Durante la primavera y el verano, la Madre del Mar calmaba los mares y facilitaba la reproducción de las criaturas marinas y la pesca, mientras en otoño e invierno, el Furioso toma el control de los mares y a menudo daba rienda suelta a las tormentas y mareas.

La Madre del Mar situó su corte en la Isla de Achill, que las hadas conocían como Isla de los Sueños. En ella se encontraba un poderoso Paso, la Puerta de Plata, y los Reyes de las hadas de Irlanda confiaron a la Madre del Mar y a las Selkies su vigilancia y cuidado. A cambio, la Madre del Mar fue reconocida como Reina.

Por su parte, el Furioso estableció su corte frente a las costas de Noruega, en el fondo del peligroso remolino conocido como Maelstrom. Allí, el Rey Oscuro de las Selkies se rodeó de monstruos

marinos y era una presencia muy temida. Se dice que de la misma forma que los Reyes de la Isla Esmeralda habían aceptado a la Madre del Mar como los suyos, los Reyes del Hielo también coronaron al Furioso como Rey, un monarca terrible y peligroso.

LA LEYENDA DE LA SELKIE

Había una vez, hace mucho tiempo, un pescador muy pobre que vivía en una isla del norte, donde la vida era muy dura y apenas daba para mantenerse. Un día, mientras caminaba cerca de la costa, escuchó unas voces, y decidió acercarse para ver quién era, pero por precaución, decidió esconderse detrás de unas rocas.

Desde allí vio a dos mujeres morenas y de cabello negro, que jugaban en la playa a perseguirse, corriendo desnudas. Entonces el pescador vio dos pieles de foca extendidas en las rocas detrás de las que se escondía y decidió tomar una para examinarla. En ese mismo instante las dos mujeres interrumpieron su juego, y gritando, acudieron en busca de sus pieles. Una de ellas tomó la piel que seguía extendida en las rocas y echándosela encima se arrojó al mar, donde desapareció rápidamente. La otra, al ver que el pescador tenía su piel en las manos, se echó a llorar, suplicándole que se la devolviera.

Sin embargo, el pescador vivía solo y hacía tiempo que deseaba una esposa, así que se llevó a la mujer a su casa y escondió la piel de la foca para que no se marchara.

Pasó el tiempo y nadie era tan feliz como el pescador en la aldea en que vivía. Todos los días salía muy temprano a pescar en el mar, volviendo con sus redes llenas de peces, y siempre que volvía se encontraba con su amante esposa, que cocinaba sabrosos platos y durante la noche calentaba su lecho. Y con el tiempo llegaron dos hijos que alegraron todavía más su hogar.

Pero un día que el pescador fue a pescar, uno de sus hijos encontró la piel de foca que había escondido, y se la enseñó a su madre. Cuando el pescador dejó su barca en la playa se encontró con una foca, que para su asombro, se irguió y habló con voz humana:

-He encontrado la piel que me arrebataste para hacerme tu mujer. No te guardo rencor porque fuiste un buen marido. Ahora contéplame por última vez.

Lo miró con sus ojos negros e intensos, y cuando el pescador trató de acercarse, la foca se hundió rápidamente en las aguas del mar. El pescador regresó triste a su hogar, donde lo aguardaban los dos hijos que la Selkie le había dado.

EL MAR HELADO

Tardamos más tiempo en percibirlo que otros Linajes, pero primero los rumores, después las noticias, y finalmente las evidencias incontestables, terminaron por llegar: el mundo estaba cambiando, y no para bien, cada vez más frío y gris con el avance de la Banalidad. Los sueños eran cada vez más débiles, y sin ese sustento, el Ensueño se tambaleaba y distanciaba del Mundo del Otoño.

Pero incluso los lugares que frecuentaban las Selkies comenzaron a cambiar: las islas del Ensueño se convirtieron en yermos de rocas, arena y algas. Los caminos que llevaban a nuestros santuarios eran cada vez más tortuosos y difíciles. Llegar hasta la isla del Viejo del Mar era toda una odisea, y al principio simplemente pensamos que el Primero se estaba atrincherando para protegerse de los estragos de la Banalidad.

Nuestros parientes de tierra firme, los Kithain, se encontraban en primera línea de este cambio, y algunos comenzaron a desaparecer. La nobleza se escondió en sus Feudos y cerró las puertas, y el miedo, el descontento y la desconfianza se extendieron entre los Linajes.

Hubo una reunión de emergencia entre los nuestros. Nos reunimos en la Isla de los Sueños, donde se encontraba el Feudo de la Isla de Plata, y la Madre del Mar, que en esta época era la Reina Merala, nos escuchó y tomó una decisión.

No estamos seguros de qué fue lo que ocurrió después. Merala acudió a los nobles de las Casas de los Sidhe y llegó a un acuerdo con ellos. Como plan de contingencia la Nobleza había decidido optar por el exilio a Arcadia, antes de que los portales y pasos al Ensueño se cerraran. Merala y las Selkies habían protegido la Puerta de Plata durante siglos, y la Madre del Mar pidió refugio para nosotros.

Pero los Nobles reaccionaron con frialdad y evasivas, y continuaron con su exilio a Arcadia, tal y como habían planeado. Sin embargo, cuando sólo quedó la Puerta de Plata abierta, los Nobles rezagados

se reunieron con la Reina Merala y aceptaron que las Selkies también los acompañaran a Arcadia. Estábamos preparados para decir adiós al Mundo del Otoño y emprendimos la senda del exilio. Algunos tenían sus reservas, y otros decidieron quedarse y afrontar las consecuencias.

Sin embargo, quienes habían decidido emprender el camino a Arcadia fueron traicionados. Cuando llegaron a la Isla de los Sueños había desaparecido.

No estamos seguros de qué pasó, pero se rumorea que el acuerdo de la Reina Merala con los Sidhe fue traicionado por dos hermanos que lucharon entre ellos y bloquearon la Puerta de Plata, que finalmente se cerró con el peso de la Banalidad. Enfurecida, Merala los maldijo, pero el poder de la maldición también la dejó atrapada.

Enfurecidas, las Selkies renunciaron a los Juramentos que las habían vinculado a la Nobleza Sidhe. Muchas se dejaron llevar por sus Legados Oscuros y se unieron al Rey Teran, que ahora era el líder del Linaje. Por dondequiera que iban, utilizaban sus dones de forma terrible, convocando tormentas y arrastrando barcos a los bajíos. Culpaban a los nobles por haberles abandonado, y también culpaban a los humanos por haber provocado aquella marea de Banalidad que amenazaba con devorarlo todo.

Las más pragmáticas de nuestra familia emprendieron su propio exilio como habían hecho sus ancestros siglos antes: viajaron al oeste, donde sabían que encontrarían otras tierras donde la Banalidad todavía no había llegado. Nuestros exploradores habían seguido a las focas y peces en sus migraciones y el camino era bien conocido, y ya había algunas colonias de los nuestros establecidas allí, mucho antes de la llegada de los europeos. Otros buscaron refugio en las cortes bajo el mar de los Tritones, y llevaron noticia de lo que estaba ocurriendo en tierra firme.

Aquel exilio nos proporcionó un respiro, pero los más pesimistas sabían que la amenaza de la Banalidad terminaría llegando.

SELKOLLA Y EL OBISPO

Hubo una vez en Westfjords, en Islandia, un hombre y una mujer que llevaban una niña para bautizarla. Durante el camino se detuvieron para descansar y se retiraron tras una piedra para tener relaciones, dejando a la niña sola, pero cuando regresaron se encontraron con que la niña había muerto y tenía un aspecto aterrador, por lo que no se atrevieron a acercarse. Fueron hasta su granja para buscar a más gente, pero cuando regresaron al lugar, la niña había desaparecido.

Éste sólo fue el primero de los actos de Selkolla, una mujer extraña que podía tomar la forma de una foca, pero también la de otras mujeres, que utilizaba para tentar a los granjeros de día y de noche con entusiasmo, dejándolos cansados y exhaustos y afligidos sobre su virilidad. Cuando alguien le negaba lo que quería, o trataba de cazarla, los vencía y golpeaba hasta dejarlos inconscientes.

Los granjeros, desesperados, llamaron al obispo Gudmundur Arason, que se encontraba en los fiordos del oeste de Islandia, y que acudió a la granja del matrimonio que había perdido a su hija por culpa de Selkolla, decidiendo quedarse con ellos.

Cuando el obispo se fue a dormir se dio cuenta de que en su estancia se encontraba una mujer, que se inclinó para quitarle los zapatos como una sirvienta, pero Gudmundur se dio cuenta inmediatamente de que era Selkolla y la ahuyentó diciéndole: “¡Vete, diablo, y no vuelvas!”. Al día siguiente Selkolla intentó atacar por sorpresa al obispo, pero éste la alejó de nuevo utilizando la cruz.

La mujer foca se marchó de Westfjords, pero comenzó a atacar y hundir los barcos que salían a pescar. El obispo Gudmundur tuvo que intervenir de nuevo, y bendiciendo los barcos, impidió que Selkolla causara más daño.

PIRATAS Y SIRENAS

En la confusión de la Ruptura, aunque entramos en conflicto con otros Linajes, nos resultaba más fácil apartarnos o huir a la seguridad de islas o santuarios ocultos entre las olas. No éramos cobardes, y cuando se trataba de defender a nuestras familias, a menudo mostrábamos una ferocidad que podía aterrorizar hasta a los Redcaps más terribles. El hecho de que muchos nos hubiéramos vuelto Oscuros para sobrevivir en el Mundo del Otoño contribuyó a hacernos más temibles. Ni siquiera hoy te conviene estar cerca de una foca enfurecida.

Durante el Interregno confiamos en nuestras familias mortales para protegernos, parientes que nos habían acompañado durante siglos en muchos puertos, islas y comunidades pesqueras. Nos envolvimos en tradiciones y procurábamos pasar desapercibidos, transmitiendo en secreto el don de cambiar de forma. Nuestras pieles nos resultaban más valiosas que nunca, fragmentos del Ensueño que nos protegían del frío de la Banalidad.

Pero quizás no hubiéramos sobrevivido tan bien de no ser por el descubrimiento de la Senda del Changeling, que se adaptaba muy bien a nuestra propia naturaleza, a medio camino entre el Ensueño y el Mundo del Otoño. Fueron otros quienes descubrieron este valioso don para sobrevivir, y contribuimos a extenderlo por todas partes a las que íbamos. De hecho, cuando los Tritones y sus reinos bajo el mar comenzaron a ser amenazados por la Banalidad, compartimos con ellos este don. La frontera entre Luminosos y Oscuros se difuminó ante la necesidad de sobrevivir...¡Al fin y al cabo nos encontrábamos todos en el mismo barco!

Y llegó un tiempo de velas y exploradores. Los europeos no estaban contentos en tierra firme, y comenzaron a viajar buscando otras rutas y lugares. A menudo acompañamos a las tripulaciones, procurando apartar a los barcos cargados de Banalidad de nuestros refugios, y al mismo tiempo también descubrimos nuevas tierras en África, Asia y América...o no tan nuevas, pues también tenían sus propias gentes y costumbres, que habían evolucionado por su cuenta al margen de los europeos.

De la misma forma que se habían enfrentado en tierra firme, los reyes de Europa comenzaron a luchar entre sí, y enviaron a sus barcos a la guerra. Algunos de nosotros, especialmente nuestros Oscuros, participamos en los conflictos, encontrando especial entusiasmo uniéndonos a tripulaciones de piratas, corsarios, bucaneros y filibusteros ansiosos de oro y de ron. Sin embargo, la mayoría preferían viajar en compañías más tranquilas, como pescadores y mercaderes, o explorar el mar con nuestras pieles de foca.

No sólo se descubrieron nuevas tierras, sino también nuevas leyendas. Las Selkies entraron en contacto con colonias de focas que desconocían, y también encontraron otros Linajes de duendes que habían convertido las aguas del mar y de los ríos en su hogar. Algunos parecían parientes lejanos, mientras que otros eran completamente distintos. Hubo encuentros amistosos, malentendidos y enfrentamientos, pero a menudo encontrábamos vínculos en común en los mares del Ensueño y haciendo frente a la Banalidad que se cernía sobre todos.

Y cuando regresábamos a casa a menudo volvíamos cargados de tesoros de Glamour, contando historias sobre los lugares que habíamos visitado y que inevitablemente se extendían y adornaban, convirtiéndose en leyendas. Más de una taberna de puerto o un corrillo de pescadores siempre contaba con una Selkie dispuesta a contar sus aventuras sobre los peligros de los hielos del Norte o las alegres sirenas de los Mares del Sur. Estos relatos a menudo inflamaban la chispa de la imaginación entre los mortales, contribuyendo a mantener encendida la llama del Ensueño, aunque fuera de forma tenue.

EL REY DORADO

Las Selkies encontraron colonias de focas en otros mares del mundo, y entre ellas también había quienes podían cambiar de forma. En el extremo sur de América, en el archipiélago de Chiloé, habitaba el Millalobo, el Rey Dorado, que desde tiempo inmemorial había recibido el dominio de los mares de la zona. Sus descendientes también podían tomar la forma de humanos y focas, y habitaban entre las comunidades nativas de la zona.

Pero el dominio del Millalobo no se limitaba a sus descendientes, sino también al de otros espíritus del mar, Tritones e Inanimae de Agua, conocidos en la zona como Pincoyes. El dominio del Millalobo se convirtió en un refugio para algunas Selkies que huían de Europa, y que compartieron con sus parientes de Chiloé la Senda del Changeling para protegerse de la Banalidad.

Actualmente las Selkies siguen siendo numerosas en Chiloé, conocida en el mundo del Ensueño como la Isla de las Gaviotas, y toman la forma de los leones marinos que nadan en las aguas del archipiélago, y donde se encuentran varios Feudos y Claros importantes. Su gobernante sigue siendo el Rey Dorado, cuya posición ocupa uno de los descendientes del primer Millalobo. Sin embargo, las Selkies locales afirman que el primero se muestra de vez en cuando, habiendo alcanzado la inmortalidad propia de los Síochain al haberse convertido en una leyenda viva entre los pueblos locales.

BARCOS DE HIERRO

¿Cuándo nos dimos cuenta? Posiblemente siglos antes, cuando los europeos dieron la vuelta al mundo en el siglo XVI. Fue entonces cuando supimos que no podíamos escapar de la Banalidad.

Desde entonces estuvimos a la defensiva. Como he mencionado, algunos de nosotros desviamos a los exploradores de lugares “interesantes”, pero no éramos suficientes ni nuestros dones bastaban. Había otros, incluyendo otros Linajes, que empujaban en sentido inverso, emprendiendo viajes de descubrimiento y exploración que ampliaban las fronteras del Mundo del Otoño y hacían retroceder el Ensueño. En todos los lugares se repetía el mismo proceso: saqueos, colonias, esclavitud y explotación de recursos. Fue demasiado para algunos Linajes, que no aguantaron y desaparecieron para siempre.

Los humanos construían cada vez más barcos, y más grandes, y la guerra se hacía cada vez más compleja. En el siglo XIX comenzaron a construir barcos completamente de hierro, que dejaban estelas de humo negro e inmundicia a su paso. Con las nuevas tecnologías, los balleneros también emprendieron una matanza de ballenas por todo el mundo, amenazando a nuestros Rorcuales, cetáceos que transportaban el Ensueño en su interior.

Los pequeños puertos pesqueros de nuestro agrado no podían competir con los grandes puertos industriales rodeados de aguas negras y hediondas. Aún así, seguíamos trabajando en los barcos de los humanos, y seguíamos contando nuestras historias en las tabernas portuarias.

Lo peor llegaría un siglo después. Las guerras en el mar nunca habían sido tan cruentas como en tierra firme, pero a medida que pasaba el tiempo más y más barcos, más grandes y modernos, se hicieron cada vez más habituales. Las batallas de las dos guerras mundiales dejaron el fondo de los océanos llenos de barcos hundidos y de sangre negra y venenosa derramada. Las pruebas nucleares dejaron varias islas del Pacífico y las aguas que las rodeaban llenas de muerte. En algunos lugares se sembraron minas explosivas, grandes campos de esferas metálicas que dejaban las aguas silenciosas.

Y no sólo la guerra. A algunos humanos se les ocurrió convertir el mar en un parque de atracciones. El turismo masivo arrasó la naturaleza de las playas, construyendo enormes edificios como hormigueros al borde del agua, derramando suciedad y contaminación. Por el bien de la fauna, las focas fueron expulsadas a lugares donde no molestaran a los turistas, o eran sacrificadas a miles para “proteger” la pesca.

Quizás sobrevivimos mejor que otros Linajes, que se encontraban en primera línea de esta carrera de destrucción de la humanidad, aferrados a nuestros pequeños rincones aislados, tratando de evitar que la Banalidad nos alcanzara, pero inevitablemente también sufrimos.

LA CAZA DE FOCAS

Muchos Linajes ven con envidia nuestra facilidad para movernos entre tierra y mar con nuestras pieles de foca. Por supuesto, la realidad no es tan idílica.

Imagínate una foca toda tranquila tomando el sol junto al mar en una playa paradisíaca cuando de repente es atravesada por un arpón o un disparo de un cazador. Estas situaciones no son frecuentes, pero a veces uno de los nuestros ha muerto de esta manera, pues no somos inmunes a los peligros que afectan a las focas corrientes.

Por supuesto, podemos aceptar que algunos pueblos de cazadores como los inuit, de vez en cuando incluyan algunas focas en su festín. Tenemos una relación de amor y odio con ellos por esta causa, e incluso podemos ser comprensivos, aunque tomemos medidas para evitarlo.

Pero los humanos son criaturas egoístas por naturaleza y siempre parecen querer más y más, y parecen pensar que si en el proceso se llevan a toda una especie por delante, pues bueno, siempre habrá otras que aprovechar. Los pescadores siempre han odiado a las focas, pues son una competencia por los bancos de peces.

La caza de focas para aprovechar su piel y grasa ha sido una constante a lo largo del tiempo, pero desde el siglo XIX, con el avance de la tecnología y las necesidades de la industria, alcanzó su auge. Cientos de miles de focas eran cazadas cada año para alimentar la hambrienta industria de pieles, que constituía un lucrativo negocio. Y llegó hasta tal punto, que a finales de ese siglo comenzaron las primeras medidas para regular la caza de focas, creando reservas protegidas, no tanto por una cuestión ecologista como por una preocupación económica.

Por supuesto, algunos de nosotros apoyamos los primeros esfuerzos para acabar con la caza de focas, e incluso nos situamos en el frente, participando activamente en varios movimientos ecologistas. En 1911 varios países prohibieron la caza de focas en mar abierto, y en 1972 los Estados Unidos aprobaron un acta de protección de mamíferos marinos que fue imitada por otros países.

Hoy la caza de focas continúa en algunos países como Canadá, Groenlandia, Noruega, Namibia y Rusia. En otros países la caza está limitada a comunidades nativas que siguen utilizando medios tradicionales. En cualquier caso, la caza casi ha llevado a la extinción de algunas especies como la foca monje del Mediterráneo y la desaparición de la foca caribeña en 1994.

Un amigo me ha dicho que algunas Selkies han ocultado a varios ejemplares de la foca caribeña en santuarios secretos para evitar su extinción. Temo que se trate más de un deseo cargado de buenas intenciones que de una realidad, pero no pierdo la esperanza.

EL RESURGIMIENTO (Y LO QUE VINO DESPUÉS)

Nos encontrábamos en una situación nada optimista cuando el 20 de julio de 1969 los humanos llegaron a la Luna. Era otra muestra más del ansia de exploración de la humanidad, a la que la Tierra ya no le bastaba. Y sin embargo, hay que reconocer que ese momento tendría consecuencias para todos nosotros. La fascinación, la ilusión y todo lo que rodeaba un suceso que fue transmitido por televisión y radio a millones de personas, agitó las fronteras entre los mundos, y los portales al Ensueño se abrieron de nuevo.

Y los Sidhe regresaron.

Nuestro Linaje se había oscurecido en su ausencia. La huida por piernas de la nobleza y la traición a la Madre del Mar no habían sido olvidadas entre los nuestros, y al principio, procuramos mantener distancias.

No tardaron en comenzar los roces y rencillas entre los Nobles que querían recuperar sus dominios y los Plebeyos a quienes habían abandonado. En este aspecto, no fuimos muy afectados. Siempre habíamos permanecido en la periferia de la sociedad féérica, y entre nuestro Linaje raros eran los que habían reclamado los Feudos abandonados por los Sidhe.

Cuando estalló la guerra procuramos mantenernos al margen. Pocos guardábamos aprecio por la Nobleza, pero tampoco teníamos mucho que ganar de la guerra. Aún así, unas pocas Selkies, especialmente resentidas por el comportamiento de los Nobles, participaron ayudando a los Plebeyos, ayudando a transportar tropas y transmitiendo mensajes a través del mar. He oído que más de un barco del bando de los Nobles fue hundido de forma misteriosa, pero al menos abiertamente, nuestra participación en la Guerra del Acuerdo fue mínima.

Y con la llegada de la paz continuamos con nuestros modos de vida habituales. Es necesario reconocer que el nuevo orden trajo prosperidad, con la apertura de nuevos Feudos, la reaparición de nuevas Quimeras y Linajes que habían permanecido olvidados, y la reapertura de Pasos en el Ensueño.

De la misma manera, la aparición del Ojo de Balor y la Evanescencia no nos han afectado tanto como al resto de Linajes. En cierto sentido, nos encontramos en la misma situación que en el pasado: debido a nuestra forma de vida en el mar hemos superados los peores estragos, pero a no tardar mucho terminaremos afectados por la Banalidad que se cierne sobre el Mundo del Otoño. Sin embargo, hemos atravesado otras tormentas y aquí seguimos, recorriendo los mares.

Poco más tengo que añadir. Este viejo lobo de mar tiene los huesos cansados, ha escuchado demasiadas historias y ha llegado el momento de descansar. Espero que el futuro sonría a mis sucesores, y que las Selkies sigan nadando en los mares del Ensueño.

EL REGRESO DE LA MADRE DEL MAR

A finales del siglo XX, el Rey Oculto de Hibernia y un grupo de héroes consiguieron romper la maldición de la Madre del Mar, y elevar la Isla de los Sueños del fondo del océano. En el proceso, nuestra Reina Merala fue liberada, aunque ya no posee el poder de antaño y tiene mucho que aprender del mundo moderno. El Rey Furioso de Noruega y el Rey Dorado de Chiloé ya han enviado a sus embajadores y le han presentado sus respetos.

Muchas Selkies han acudido a Irlanda para presentarse ante nuestra Reina. De momento, mantenemos su regreso en secreto, aunque poco a poco la Madre del Mar ha comenzado a mostrarse a unos pocos escogidos de otros Linajes, trazando alianzas y adaptándose al Mundo del Otoño. Hay quienes dicen que podría terminar eligiendo una sucesora, alguien más joven y mejor conocedor de estos tiempos, pero sus planes constituyen una incógnita.

En cualquier caso, el regreso de la Madre del Mar constituye un motivo de alegría y esperanza para todas las Selkies.

CAPÍTULO DOS: BAJO LA PIEL

Los escritores se encuentran un poco por debajo de los payasos y un poco por encima de las focas amaestradas.

-John Steinbeck

De los escritos de Desmond Crockett, viejo lobo de mar:

Así que ahora formas parte de la familia...

Como habrás podido comprobar, no es un camino de azúcar y rosas, pero eso no quiere decir que no tenga sus recompensas. Desde los tiempos del viejo Proteo hemos sobrevivido y disfrutado en la periferia, a menudo ignorados hasta que no ha quedado más remedio que reconocernos, yendo y viniendo como las olas, a veces en calma y otras enfurecidos, como el mar cambiante...

Somos las Selkies, y entre nosotros ha habido alegres damiselas, viejos marineros, pescadores pensativos, y más recientemente nadadores olímpicos, surfers, ecologistas de todo el mundo...y en medio de personas tan diferentes entre sí, el mar que nos une a todos. Desde el momento en que cambiamos, e incluso antes de cambiar, descubrimos que tenemos una conexión que no nos abandona durante el resto de nuestros días, y que forja nuestro carácter.

Como he dicho, no es un camino fácil, pero si escuchas las dos o tres cosas que tengo que decir, posiblemente evites tropezar innecesariamente. Aunque bueno, de los errores también se aprende.

Bien, comencemos...

LA PIEL QUE LLEVAMOS

Aunque puede parecer que todo comienza cuando nos ponemos la Piel por primera vez (sí, Piel con mayúscula), es necesario hacer algunas precisiones.

Otras hadas y duendes experimentan su Crisálida de forma más o menos espontánea, pero al contrario que los demás, nosotros podemos controlarlo más o menos, cuando renunciamos a la Piel y la ofrecemos a nuestro sucesor. He oído historias de objetos legendarios y de otros Linajes que también podían hacer lo mismo en el pasado, pero en las noches actuales somos las Selkies quienes más recurrimos a este proceso.

LOS ELEGIDOS

¿Y a quién elegimos? Como mínimo, a alguien que se sienta atraído por el mar, no tanto profesionalmente, como de forma personal. Personas que viven al lado del mar, que viven del mar, que trabajan en el mar, o en resumen, personas que tienen el mar como una parte importante de su existencia. En cualquier caso, la elección nunca se hace a la ligera, o por lo menos nunca debería hacerse. La Piel es muy valiosa para nosotros porque...hablaré de ello un poco más adelante.

Muchas Selkies recurren a sus familiares y descendientes a la hora de elegir un sucesor para que lleve la Piel, y de hecho existen varias familias entre las que ha circulado una Piel durante varios siglos. Los linajes familiares más antiguos proceden de Europa, especialmente del norte del Atlántico, aunque también hay algunos en América y Australia, y unos pocos y escasos sobreviven en las costas del Mediterráneo. Las familias mortales son muy importantes, y las Selkies suelen vigilarlas y protegerlas si tienen la oportunidad.

Pero a veces elegir a un familiar no es posible. Algunas Selkies prefieren una vida de soledad y sin familia, y en ese caso pueden recurrir a hijos de amigos íntimos, o incluso de un círculo profesional. Hay marineros que han cedido sus Pielas a jóvenes grumetes de confianza, y pescadores que al retirarse del oficio ceden la Piel a quien les releva en su barca.

Y por último están los momentos de urgencia. La vida en los mares es dura, y en ocasiones una Selkie en apuros cede la Piel de forma apresurada. Estas elecciones excepcionales a veces resultan acertadas...y a veces se trata de una medida temporal, mientras aparece una candidatura más apropiada para surcar las olas.

Cuando hay tiempo para ello, es habitual guiar al elegido antes de que reciba la Piel, enseñarle a amar el mar, y quizás revelarle poco a poco un par de secretos del Ensueño y abrir sus ojos como Encantado. No siempre es posible, pero la visión de la maravilla suele hacer la transición mucho más sencilla.

En ocasiones, hay quienes han intentado robar Piel o tratado de obligar a una Selkie a que la ceda contra su voluntad. Sin embargo, el Ensueño siempre es testigo. Si alguien roba una Piel, no podrá utilizarla, pues seguirá vinculada a su dueño. La Piel siempre debe cederse voluntariamente o simplemente se negará a ser utilizada. Y si alguien mata a una Selkie para utilizar su Piel...el castigo será terrible. La Piel queda “manchada de sangre”, marcando al asesino, y no se le podrá dar uso hasta que renuncie a ella. Y según algunas leyendas, el Ensueño a veces ejerce justicia, convirtiendo al asesino en foca por primera y última vez, dejándolo atrapado en esa forma durante el resto de su vida.

Cuando llega el momento de jubilarse y ceder la Piel, nunca debe hacerse la ligera. Es tanto una parte del Ensueño como de nosotros mismos, y aunque el camino al desastre esté sembrado de buenas intenciones, sé sabio cuando llegue el momento y no dejes tampoco de escuchar a tu corazón.

LA PIEL

No hace falta que insista en la importancia que tiene nuestra Piel para nosotros. A lo largo del tiempo han surgido distintas teorías y creencias, aunque muchos creemos que es el Don de Proteo a sus hijos y descendientes. Desde tiempos inmemoriales hemos recibido nuestras Piel, que son una parte de nosotros y nuestro vínculo con el Ensueño?

¿Pero qué es la Piel? No existe un Peletero Mágico que se dedique a despellejar focas y crear pieles mágicas que reparte entre las Selkies, y si alguien lo hiciera, desde luego no lo contaríamos entre los nuestros. No, la Piel es parte del Ensueño, pero no es un objeto, sino que tiene vida propia.

Nadie sabe de dónde surgen ni cuántas hay, y quizás sea mejor que permanezca en el misterio. Las leyendas apuntan a las focas de Poseidón, el dios del mar, que fueron confiadas al cuidado de Proteo. Aunque hace tiempo nadaban en los mares del Mundo del Otoño, ahora sólo se las ve, y muy raramente en el Ensueño. Si alguna vez encuentras una la reconocerás al instante, pues son criaturas hermosas, de pelaje dorado e inconfundibles. Cualquiera que intente hacer daño a una de ellas se enfrentará a la ira de todas las Selkies, por muchas diferencias que haya entre nosotros.

Ya sea por la voluntad de su pastor Proteo, o por alguna otra razón desconocida, existe un pacto antiquísimo entre estas criaturas y nuestro Linaje. Como he mencionado viven en el Ensueño, y cuando quieren manifestarse en el Mundo del Otoño recurren a nosotros...convirtiéndose en nuestras Piel, y concediéndonos el don del cambio de forma. Como he dicho, aunque parezcan pieles inanimadas, tienen vida propia, concediéndonos sus recuerdos y sus habilidades, para que podamos sentir las aguas de los mares como nuestro hogar.

Y finalmente, una vez con la Piel, podemos cambiar de forma, utilizándola como si fuera un traje o un vestido. Para tomar la forma de foca debemos ponérsela, para recuperar la forma humana debemos quitárnosla. Pero la Piel tiene algo más que la forma de foca, también tiene nuestros dones, y sin ella no podemos utilizarlos. Debemos al menos estar en contacto con ella, de alguna manera.

El paso del tiempo nos ha enseñado a ser discretos. Por supuesto, llevar encima una piel de foca nos delataría, o por lo menos llamaría la atención, algo que nunca es aconsejable. Aunque existen algunas Selkies “tradicionales”, especialmente en lugares apartados donde se han conservado las costumbres y formas de vida de antaño, con un poco de ingenio podemos hacer que la Piel cambie en sí, adoptando la forma de bañadores, trajes de baño, monos de neopreno, abrigos y prendas que pasan desapercibidos. Algunas Selkies se vuelven especialmente paranoicas en lo que a sus Piel se refiere, y raramente se las ve sin ellas...aunque pienso que lavar de vez en cuando y conservar la higiene nunca está de más.

Cuando nos unimos a nuestra Piel, nos unimos de forma perfecta, en cuerpo y alma. El vínculo del Ensueño está ahí, irrompible y valioso, y por eso tenemos especial cuidado protegiéndolo y transmitiéndolo cuando llega el momento. Por suerte, la Piel tiene una resistencia sobrenatural y es difícil de destruir. El daño mundano se puede remendar con un poco de habilidad y Glamour, bien sea por nuestra parte o exponiendo la Piel a la energía de un Feudo o Claro.

Pero que sean resistentes, no quiere decir que sean invulnerables. Existen heridas que ni siquiera el Ensueño puede curar. El fuego y el hierro frío son especialmente mortales, y pueden llegar a destruir la Piel. Si eso ocurre, es como si te cortaran una parte del alma, y quienes lo sufren quedan irremediabilmente heridos, no simplemente Deshechos. Algunas Selkies ni siquiera pueden soportar la destrucción de sus Piel, y o bien mueren, o se quitan la vida.

Ojalá nunca tengas que sufrir o presenciar una tragedia semejante.

ELEGIDOS POR LA PIEL

La Piel tiene vida propia, y va mucho más allá de permitir que te conviertas en una foca. A veces ha ocurrido que algunas Selkies han “encontrado” sus Pielles, aparentemente por azar, y aunque no conocemos el motivo, existen algunas sospechas al respecto.

A veces una Selkie muere de forma inesperada o accidental, sin que pueda transmitir su Piel como quisiera. En ese caso, la Piel busca por su cuenta un nuevo portador, manifestándose ante él cuando llegue el momento, como un sorpresivo legado. A veces se trata de un descendiente o conocido de la Selkie, alguien con quien quiso compartir su don, pero también existen completos desconocidos que se han encontrado con el regalo sorpresivo de su don. Y quienes son “Elegidos por la Piel” no suelen decepcionar al Linaje.

Por otra parte, nadie sabe cuántas Pielles existen o han existido. Es verdad que a pesar del cuidado de sus portadores, varias han sido destruidas con el paso del tiempo, pero de alguna manera el Ensueño parece velar por nuestro Linaje. Las focas de Poseidón siguen nadando en los mares del sueño, y de vez en cuando alguna de ellas parece buscar un elegido en el mundo físico.

De todas maneras, los Elegidos por la Piel aparecen con poca frecuencia, y cada vez más son más raros con el paso del tiempo, posiblemente debido al aumento de la Banalidad en el Mundo del Otoño.

LA FOCA

Cuando tomamos la forma de foca adquirimos todas las habilidades y el ingenio de estas criaturas, aunque también conservamos nuestros recuerdos y capacidad para pensar y razonar. Nuestra mezcla de instintos e inteligencia nos permite adaptarnos fácilmente a los cambios y gastar más de una jugarreta a los cazadores desprevenidos.

Pero aunque como focas nos desenvolvemos bien en el mar, no os creáis que somos invulnerables. El mar no siempre es un hogar feliz, y puede cambiar en un momento. Aunque con un poco de tiempo los depredadores naturales pueden intuir lo que somos, y mantener las distancias, no siempre tenemos tanta suerte. Los accidentes ocurren, ya sea un ataque por sorpresa, el impulso del hambre o cualquier otro motivo. Por eso es necesario estar tan atento al peligro como cualquier foca. Un sueño plácido en el mar puede terminar bruscamente con la dentellada de un tiburón o una orca. Las orcas son especialmente ingeniosas, y pueden embestir de repente en la orilla del mar para atrapar focas desprevenidas entre sus dientes y darse un festín, o atacar por debajo de una plataforma de hielo para cazar una foca que se encuentra tranquila sin percibir el peligro que se acerca.

Dicho esto, la forma de foca resulta muy útil para desenvolverse en el mar, moverse por la costa o llegar a lugares donde normalmente no pueden otros Linajes. Algunas Selkies, especialmente las más experimentadas, a veces pasan más tiempo en su forma de foca que en forma humana, y también Gruñones que tienen problemas de movilidad en tierra firme.

Hay quienes creen que existen varias “especies” de Selkies, tantas como focas, pero se trata de una suposición errónea. La Piel no pertenece a ninguna especie en particular. Cuando una Selkie cambia por primera vez, es el mar quien “tiñe” la Piel, y adopta la forma del tipo de foca más cercano. En ocasiones los rasgos se definen de forma más lenta, especialmente si la Selkie es de los raros individuos que nunca han visto una foca. En cualquier caso, las Selkies mediterráneas suelen adoptar la forma de la amenazada foca monje, mientras las atlánticas asumen la forma de la foca común y la foca gris, y quienes viven en los hielos del norte, de la foca arpa. En el Pacífico hay Selkies que adoptan la forma de la foca hawaiana o de los leones marinos americanos, pero con un poco de esfuerzo y la ayuda del Ensueño las Selkies pueden cambiar los colores de su piel y los rasgos de su forma de foca para adaptarla a las especies con las que cohabitan. Si cambias de aguas, y pasas mucho tiempo en otro mar, el Ensueño te ayudará a adaptarte si es necesario para no desentonar entre sus habitantes.

UN POCO DE SISTEMA

A grandes rasgos, la forma de foca de las Selkies dispone de los mismos Atributos Físicos que su forma humana, con ciertas limitaciones: En tierra firme, la velocidad de la Selkie no puede ser superior a su velocidad de paseo, además de las incapacidades de su forma animal. En cambio, en el mar su velocidad de movimiento se duplica, pudiendo alcanzar hasta 30 km/h en distancias cortas, aunque su velocidad de movimiento habitual en el agua es de 10 km/h.

Habitualmente las focas pueden aguantar hasta una hora bajo el agua sin respirar. Cada punto de Resistencia permite una media hora de respiración adicional.

Habitualmente las focas bucean hasta profundidades de 100 m, y menos habitualmente, entre 100 y 300 m. Una vez más, la Resistencia para soportar la presión es importante, permitiendo soportar 50 m adicionales por cada punto de Resistencia.

Para cazar en las aguas turbias y oscuras de las profundidades, las focas pueden utilizar sus bigotes para detectar los movimientos de sus presas o de posibles enemigos. Mientras se encuentre sumergida, una foca puede utilizar su puntuación de Percepción con normalidad para detectar los objetos y criaturas a su alrededor.

La forma de foca también carece de Atributos Sociales para relacionarse con los humanos, mientras que los Atributos Mentales y el raciocinio se mantienen de forma normal.

PRIVILEGIOS Y FLAQUEZAS DE LAS SELKIES

FORMA DE FOCA

Ya se ha mencionado que cuando se ponen la Piel, las Selkies pueden convertirse en una foca o en un león marino. Para utilizar este don simplemente deben envolverse en su Piel y tocar el agua del mar, aunque no tienen que sumergirse en ella. La salpicadura de una ola o un charco en la orilla es suficiente para permitir el cambio.

GRACIA DEL OCÉANO

Cuando se encuentran en el agua, al margen de que se encuentren en su forma de foca o su forma humana, las Selkies se mueven con una agilidad facilitada por su naturaleza, reduciendo la dificultad de sus tiradas de Destreza en 2. Además nunca pueden fracasar en una tirada relacionada con la natación, ya sea para moverse a toda velocidad, o realizar algún tipo de acrobacia acuática.

Por otra parte, al igual que las focas pueden aguantar varias horas sin respirar bajo el agua y detectar objetos en la oscuridad submarina, las Selkies conservan estas habilidades en su forma humana, ya sea en el agua o fuera de ella.

ABRIGO DE FOCA

La Piel de las Selkies es su mayor bendición, y también su debilidad, conteniendo su conexión con el Ensueño. Cuando una Selkie no lleva ni toca su Piel, no puede utilizar ninguno de sus dones, incluyendo sus Privilegios y la capacidad de utilizar Cantrips. Sin embargo, sí retiene sus recuerdos feéricos. Si pierde o cede su Piel, sus recuerdos como Selkie comenzarán a desaparecer, aunque pueden pasar años antes de perderlos del todo.

Por suerte, las Piel es resistente y difíciles de destruir. Son resistentes al fuego, recibiendo un daño mínimo cada turno y se necesita una tirada de Fuerza (dificultad 9) para dañarlas, y al menos tres éxitos para partirlas por la mitad. El contacto casual con una llama no las quema y las rasgaduras o cortes pequeños desaparecen por sí solos con el tiempo. La Piel se considera destruida si se quema por completo o se hace trizas con hierro frío. En el caso de que sea destruida, la Selkie pierde su yo feérico, y se ve invadida por la tristeza, pudiendo incluso morir.

Una Piel dispone del equivalente a siete niveles de salud antes de ser destruida. Hasta cierto punto se regenera por sí sola, pero cada "nivel" tarda un mes en regenerarse. Esta curación puede acelerarse mediante el gasto de puntos de Glamour, a razón de un punto por nivel cada día, representando el esfuerzo de la Selkie por repararla por sí misma, o tendiendo la Piel en un Feudo o Claro. El daño causado por el fuego o el hierro frío necesita dos puntos de Glamour y un punto de Fuerza de Voluntad por cada nivel "curado".

LA RETRIBUCIÓN

EL DERECHO A LA HEREDAD

Muchos Linajes creen que no estamos interesados en el gobierno, y por la misma razón no nos interesa la autoridad de los Nobles, pero se trata de una percepción errónea, al menos en parte. No solemos involucrarnos en los asuntos de tierra firme, y muchas Selkies vagan de una costa a otra sin permanecer mucho tiempo como para preocuparse de autoridades y edictos. Sin embargo, no siempre es así.

Las Selkies prefieren los Feudos y Claros costeros, donde se sienten más a gusto y pueden permanecer en forma de foca con más frecuencia. Si es posible, suelen atraer a las focas mundanas a estos santuarios, aunque no lo hacen si eso las expone a algún peligro o la acción humana. Si algún Noble reclama su dominio sobre este tipo de Feudo, las Selkies estarán dispuestas a alcanzar un acuerdo y a trabajar en favor del dominio...aunque normalmente siempre pondrán el bienestar del Feudo por encima del deseo del gobernante, le guste o no.

Algunas Selkies llegan a gobernar Feudos costeros, y cuando esto ocurre, suelen asegurarse de traer a sus familiares humanos y convertirlo en un lugar agradable para las focas, además de cuidar del bienestar del medio ambiente local. Varias comunidades pesqueras, especialmente en islas y lugares apartados, han surgido precisamente de la iniciativa de las Selkies, trabajando codo con codo con sus Kinain.

En ocasiones, las Selkies se muestran celosas de estas comunidades, y aunque se muestren hospitalarias, no permiten que otros Linajes se instalen. Por otra parte, los Feudos de las Selkies no son siempre modelos de convivencia, y los choques personales, las luchas de poder y las traiciones mezquinas se producen. Incluso existen casos de Selkies que se convierten en tiranas de las comunidades en las que habitan, como machos de focas que dominan celosos un harén de hembras.

EL DERECHO A SOÑAR

Guardamos una estrecha relación con mares y costas, y por lo tanto somos muy conscientes de los peligros que las amenazan. También sabemos que los humanos tienen necesidades que a menudo entran en conflicto con el mundo natural que los rodean. Podemos comprender estas necesidades, no así la avaricia ni el despilfarro de recursos, y en lo que se refiere al Ensueño, nuestro pensamiento es similar. De la misma forma que existen métodos de pesca más rápidos y eficaces, un exceso de los mismos reduce la cantidad de peces y animales marinos y pueden dañar el medio ambiente. En lo que se refiere a los Soñadores, también preferimos la sostenibilidad.

El Saqueo y la Rapsodia, especialmente en los Feudos gobernados por las Selkies, no son bienvenidos, y algunos líderes, especialmente Luminosos, los castigan severamente, ya que pueden constituir un problema para todos. Lo mismo puede decirse de las acciones que perjudican el mar y las costas.

EL DERECHO A LA IGNORANCIA

A veces vagamos lejos de los humanos, ya sea porque vivimos en lugares apartados, o nuestra forma de foca nos permite movernos con discreción, pero siempre es prudente actuar con cuidado. En las comunidades costeras de las que formamos parte procuramos Encantar a humanos de confianza, y a veces también hacemos a familiares nuestros partícipes del secreto, por lo general pensando en transmitir la Piel a largo plazo.

Nuestros Encantados suelen ser felices con su suerte, disfrutando del Ensueño y del Mundo del Otoño. Los Elegidos para recibir la Piel son especialmente afortunados, pero a veces hay que tener cuidado de que no se vayan de la lengua. Una Piel es tanto una gran responsabilidad como un gran honor.

Y por supuesto, existen los celos y la avaricia. Algunos humanos se vuelven especialmente adúladores hacia una Selkie, esperando heredar su Piel...y algunos llegan al extremo de recurrir al robo e

incluso al asesinato, lo que puede dar lugar a un Dauntain, o un Kelpie. Tened cuidado. En el mundo ya existe suficiente locura y crueldad.

EL DERECHO AL RESCATE

Posiblemente sea el principio que más respetamos, de forma similar a la solidaridad que muestran los marineros de un barco o los pescadores de un puerto. Existen historias sobre Selkies cuyas Pieles fueron robadas y utilizadas para chantajearlas. Más de una Selkie ha sido salvada del Deshacer por la ayuda de una compañera u otro Kithain, lo que significa que cuando un hada o un duende se encuentra en apuros, especialmente en el mar, a menudo son las Selkies las primeras en acudir en su ayuda.

Cuando se adentran demasiado en tierra firme, las Selkies suelen tener que recurrir a este principio, o cuando se aventuran en costas extrañas. La solidaridad dentro del Linaje se encuentra muy extendida, pero con el tiempo a menudo la comparten con otras hadas y duendes a los que han rescatado previamente.

EL DERECHO AL REFUGIO SEGURO

Con frecuencia acompañamos la solidaridad del rescate con la hospitalidad. No controlamos muchos Feudos, pero a menudo compartimos recursos. Embarcaciones, puertos y costas suelen convertirse en refugios seguros, salvo cuando aparece un Oscuro aspirante a convertirse en el tirano celoso de su dominio.

De la misma forma que recibimos la hospitalidad de otros Linajes en tierra firme, también ofrecemos lo que hemos recibido del mar. Más de un naufrago ha sido salvado de las olas para compartir un techo y una comida caliente a bordo de un barco de las Selkies que acudió en su rescate, o en la cabaña de un pescador que lo rescató de la furia del mar.

EL DERECHO A LA VIDA

Apreciamos la vida, pero también estamos dispuestos a arriesgarla cuando es necesario. El mar es un hogar conflictivo, y también hemos participado en muchas batallas marinas, tanto en la superficie como bajo las aguas. En cualquier caso, preferimos evitar el conflicto cuando se aproxima el peligro, pero si se trata de una amenaza común, entonces no dudaremos en hacer frente al enemigo.

La marea de la Banalidad avanza, y el Ensueño se retira, y aunque tememos a la muerte, también la aceptaremos si las vidas de nuestros seres queridos están en juego. A veces conviene retirarse, y no hay deshonor en ello, si se evita un mal mayor. Cuando el enemigo son otros Kithain, rechazadlos o atemorizadlos con los dones del mar, pero nunca utilicéis hierro contra ellos.

LAS COLONIAS

Los mares del mundo son muchos y diversos. No todos frecuentamos los mismos lugares, ni preferimos los mismos peces. Y de la misma forma que nos separamos, a veces nos volvemos a unir, formando Colonias, facciones que comparten los mismos intereses. A veces las Colonias duran el tiempo suficiente para cumplir un objetivo y se disuelven, mientras que otras han funcionado desde los tiempos del Viejo del Mar. Además de servir como grupos de apoyo y aprendizaje, también son fluidos, y ninguna Selkie es culpada si decide abandonarlos cuando las olas la empujan por otro camino. Por otra parte, las Colonias entienden que su objetivo es ayudar al Linaje, no dividirlo innecesariamente.

LOS PASTORES DE FOCAS

Se dice que el viejo Proteo cuidaba de los rebaños de focas de Poseidón en la isla de Faro, y los Pastores de Focas han continuado con este legado. La mayoría de los Pastores se unen a una o varias manadas de focas, protegiéndolas y guiándolas a los mejores bancos de peces y evitando los lugares peligrosos. En ocasiones tienen que intervenir de forma directa alejando a enemigos individuales, como depredadores marinos o cazadores de focas.

Los Pastores suelen ser solitarios, pero a veces se mueven en parejas, cuando están enseñando a un aprendiz, o en pequeños grupos, si se ocupan de una manada de focas especialmente numerosa.

Debido a sus labores de protección, aprenden a luchar desde que son jóvenes, y también los secretos para cuidar del medio ambiente.

Aunque su prioridad son las focas, con el paso del tiempo los Pastores han extendido su protección a los ecosistemas marinos. Establecen un territorio limitado en torno a sus manadas y cuidan tanto de peligros mundanos que puedan amenazar a sus protegidas, pero también de amenazas sobrenaturales.

Los Pastores son acérrimos opositores de la caza de focas, y han participado en los esfuerzos de prohibición desde sus inicios, aunque eso no les impide recurrir al sabotaje directo entre sus métodos cuando surge la ocasión. Los Pastores de la Corte Oscura incluso han llegado a hundir embarcaciones de cazadores o han acabado con los propios cazadores.

En el último siglo, los Pastores también han centrado sus esfuerzos en especies amenazadas como las focas monje del Mediterráneo, e incluso se rumorea que han ocultado a las últimas focas caribeñas para evitar su extinción completa. Con el avance de la Banalidad, y en un mundo impasible ante la destrucción de la naturaleza, constituyen una última esperanza para estas especies.

REYES Y REINAS

Proteo es lo más parecido a un Rey Supremo que han tenido las Selkies, pero desde la desaparición del Viejo del Mar, han surgido varios monarcas que gobiernan desde hace siglos a grandes comunidades del Linaje. Actualmente existen tres grandes monarcas reconocidos, pero no existe ningún requisito para ser nombrado Rey o Reina, salvo quizás contar con la obediencia, o por lo menos ser escuchado, por un gran número de Selkies.

***La Madre del Mar o Reina Merala** es toda una leyenda entre las Selkies, debido a sus antiguos pactos con los Sidhe y su regreso reciente al Mundo del Otoño. Todavía está asentando su poder y adaptándose al mundo moderno, pero su consejo es escuchado en gran parte del Linaje, ya que recuerda eventos anteriores a la Ruptura. Sin embargo, hay quienes temen que debido a su exposición a la Banalidad y a un mundo que desconoce en gran parte, su reinado podría estar terminando, por lo que pronto podría nombrar una sucesora. Aunque en la práctica gobierna a las Selkies del Atlántico Norte por debajo de la latitud de Escandinavia, su influencia real se centra en las costas de las Islas Británicas, y la Isla de los Sueños, frente a las costas de Irlanda.*

***El Rey Furioso o Rey Teran** forma parte de un largo Linaje de Selkies Oscuras que se remonta a los primeros siglos de la Edad Media, compitiendo con la Madre del Mar por el dominio del Atlántico Norte. Tras su desaparición durante la Ruptura, el Rey Furioso asumió el liderazgo de la mayor parte de las Selkies atlánticas. Desde su Feudo en las profundidades frente a las costas de Noruega, el Rey Furioso y sus sucesores han emprendido una feroz campaña contra sus enemigos, hundiendo barcos de cazadores de focas, provocando tempestades que han azotado comunidades costeras, y desatado los elementos contra quienes incurren en su ira. El actual Rey Furioso gobierna a las Selkies al norte del Atlántico, desde las costas de Escandinavia y el norte de Canadá hasta los hielos de Groenlandia y el Polo Norte. Se rumorea que recientemente ha pactado una alianza y se habría unido con la Casa Balor.*

***El Rey Dorado o Millalobo** afirma ser el rey más antiguo de las Selkies, habiendo recibido su poder de la Serpiente Cai Cai hace milenios. El primer monarca y sus sucesores han gobernado los mares que rodean Sudamérica, estableciendo su corte en la isla de Chiloé o Isla de las Gaviotas. El Rey Dorado no sólo gobierna a las Selkies, sino también a otros Linajes de su dominio, y mantiene buenas relaciones con las cortes de Tritones del Océano Pacífico.*

LOS ANCIANOS DEL MAR

El Viejo del Mar también era un adivino, aunque no compartía voluntariamente su sabiduría. Siempre que alguien acudía a él, lo evitaba, y era necesario perseguirlo y atraparlo a pesar de que cambiara de forma, antes de que decidiese responder como un oráculo. Sin duda, le gustaba jugar con sus visitantes.

El cambio de forma no fue el único don que compartió Proteo con sus descendientes. Desde las primeras Selkies, algunas han decidido cultivar las artes de la profecía y la adivinación, y son bastante buenas en ello, pero como ocurría con Proteo, a menudo eran perseguidas y chantajeadas, por lo que en

algún momento, a alguien se le ocurrió formar una facción organizada, tanto para compartir saber como para protegerse.

Los Ancianos del Mar son una facción formada por sabios y místicos de nuestro Linaje. Pueden leer las corrientes del mar y los patrones de los cielos, pero además de ejercer como hombres y mujeres del tiempo también ven muchas cosas que fueron, cosas que son y cosas que podrían llegar a ser. Es aconsejable escucharlos, pero por lo general tienen por norma no hablar si no se les pregunta. No todo el mundo está preparado para sus verdades.

Cada Anciano del Mar tiene sus propios métodos de adivinación. Aunque a veces se aíslan, cada vez más aparecen en los Feudos y colonias para protegerse. Quienes quieran recurrir a su sabiduría deben saber que nunca deben dar nada por sentado. Cada Anciano puede exigir un precio, a menudo como parte de una serie de pruebas para decidir si el cliente merece una respuesta más o menos clara. Los más tradicionales suelen utilizar “La persecución de Proteo” como prueba, otros presentan acertijos o enigmas para poner a prueba el ingenio de quienes acuden a ellos, y otros piden algún tipo de búsqueda o ayuda para las Selkies. Si existe alguna ley entre los Ancianos, es que su sabiduría debe ser valorada por quienes la solicitan.

GRUTAS Y RORCUALES

El mar es amplio y profundo, y el Ensueño también discurre entre sus aguas. Como ocurre en tierra firme, existen lugares donde el Ensueño y el mar del Mundo del Otoño se tocan, y de la misma forma existen Feudos y Claros, que las hadas y duendes del mar conocen como Grutas, que a pesar de su nombre no tienen que adoptar la forma de cuevas u oquedades oceánicas. Algunas Grutas se manifiestan como campos de algas y sargazos, arrecifes de coral y otras formas. Las Grutas producen un tipo de Glamour más primario y menos refinado, pero que sirve igualmente como sustento para los habitantes del Ensueño del Mar: Selkies, Morganed, Tritones y otros Linajes marinos.

Pero el Ensueño también ofrece Glamour a sus habitantes a través de los Rorcuales. Se trata de cetáceos inteligentes que tienen la capacidad de acumular las energías del Ensueño y compartirlo, como si fueran Feudos vivientes. Existen muchos tipos de Rorcuales, que se manifiestan como diversas especies de cetáceos: ballenas, cachalotes, orcas, delfines, marsopas, etc.

Aunque se puede obtener Glamour de todo tipo de Rorcuales, como es lógico las Selkies sienten cierto temor ante los Rorcuales que son depredadores naturales de las focas, aunque se sabe que algunos miembros del Linaje han conseguido ocasionalmente superar los instintos de cazador y presa, y trabar amistades inesperadas. Los Rorcuales con los que se relacionan más a menudo las Selkies suelen ser ballenas, y muy especialmente las yubartas o ballenas grises, conocidas por emitir “el canto de las ballenas.” Los Rorcuales yubartas suelen compartir una energía especialmente armonizada con el Ensueño, y tienen un carácter más amistoso y afable hacia las Selkies.

LAS OLAS DE TORMENTA

Las Olas de Tormenta se formaron durante la Edad Media. Durante esta época surgieron las historias sobre pescadores que robaban su Piel a las Selkies para convertirlas en sus esposas. Y como suele ocurrir, en estas historias había una parte de verdad.

Como resultado, algunas Selkies, especialmente en los países nórdicos, decidieron tomar medidas. Acudían en ayuda de sus compañeras y las ayudaban a recuperar su Piel, pero a veces se encontraban con situaciones terribles: maridos que arrojaban las Pielles al fuego para que sus esposas permanecieran en forma humana para siempre, abusos, malos tratos...

No es de extrañar que el ánimo de estos rescatadores terminara oscureciéndose, y de ayudar a sus compañeras en apuros pasaron a convertirse en vengadores. Tomaron el nombre de las Olas de Tormenta, furiosas como el mar embravecido. Utilizaron sus dones para atacar a quienes herían o cazaban a las Selkies, arruinando sus vidas, hiriendo a sus seres queridos, hundiendo barcos, todo lo que hiciera falta. Cuando se marcaban su objetivo, todo valía, aunque por lo general seguían la ley proporcional del “ojo por ojo.” Cuando una Piel era destruida, entonces convertían la existencia del criminal en una tortura. Cuando una Selkie moría, mataban al asesino o se llevaban a sus hijos. Podían ser muy creativas en sus castigos.

Las Olas de Tormenta se extendieron tras la Ruptura, reclutando a Selkies agraviadas por la Nobleza. Sin embargo, su agresividad también provocaba que sus filas menguaran de vez en cuando, cuando se exponían a represalias.

Actualmente, las Olas de Tormenta siguen activas. Se trata de una facción mayoritariamente Oscura, y se dice que en tratos con la Corte Sombria. Hay quien señala al Rey Furioso como su líder, o por lo menos alguien de su círculo próximo. Se han vuelto más sutiles, y fuera de las Selkies, pocos Kithain conocen su existencia.

Cuando una Selkie recibe una ofensa especialmente grave (como por ejemplo, la muerte de un congénere, o la destrucción de una Piel) puede recurrir a las Olas de Tormenta, que observarán su caso y decidirán si lo aceptan. Nadie está del todo seguro de los requisitos para su intervención, pero normalmente la venganza está relacionada. Por otra parte, las Olas de Tormenta no intervendrán si consideran que el suplicante merece su destino, aunque la destrucción de una Piel de Selkie casi con seguridad las llevará a actuar.

Aunque a veces actúan en solitario, normalmente las Olas de Tormenta actúan de tres en tres, observando a su objetivo, preparando su castigo y llevando a cabo la retribución que consideran oportuna. A veces también reclutan a otros Kithain sin revelar su naturaleza, especialmente cuando su objetivo se oculta en tierra firme o quieren crear una distracción. La venganza puede servirse fría, incluso gélida, pero las acciones de las Olas de Tormenta son lo bastante frecuentes como para que entre las demás hadas y duendes circulen rumores de que atacar a una Selkie “trae mala suerte”. Hay quienes sospechan que el Linaje responde de manera conjunta a los ataques contra sus miembros, pero no que existe una facción especializada en la venganza.

FESTIVIDADES Y FAMILIA

A lo largo del tiempo las Selkies han recogido festividades de diversas culturas y pueblos entre los que habitan, pero normalmente todas las Colonias se reúnen para celebrar algún tipo de celebración en torno al solsticio de invierno, en diciembre. Las fiestas suelen durar en torno a las dos semanas, dirigidas por los líderes locales, que reciben títulos como Abuelos/Abuelas y Tíos/Tías. Suelen ser los más ancianos del lugar, aunque los méritos y hazañas personales también cuentan.

Durante estas fiestas las Selkies suelen regresar al hogar en que nacieron, y también es una época feliz para los niños del Linaje, y los niños Kinain o Encantados. Es un período atesorado en el que los Gruñones comparten viejas historias y conocimiento con los jóvenes que asisten, y que cuentan cómo les ha ido en sus viajes.

También es un momento de renovar lazos con la tierra y el mar, visitando el Feudo más cercano y la Corte de Tritones bajo el mar. Se intercambian regalos. También es un momento para tratar de solucionar desacuerdos y disputas. Mientras todo el mundo esté bajo el mismo techo (o sobre la misma agua), el líder de la familia propondrá restañar viejas heridas, aunque no siempre se consigue.

LA HERMANDAD DE LOS CAPITANES

Desde tiempos antiguos han existido Selkies que se han interesado por la navegación. Podría decirse que entre nosotros siempre han existido pescadores y marineros, bien por haber crecido en pueblos costeros o por haber asumido esa forma de vida posteriormente. Y en verdad, la vida a bordo de un barco tiene sus ventajas, permitiendo mezclarnos con los humanos, además de transporte cuando a alguien no le apetece agitar sus aletas.

Más allá de las leyendas sobre Selkies que acompañaron a los Argonautas, a las diez mil naves que llevaron a los aqueos a Troya, y otras tripulaciones legendarias, es verdad que nuestra presencia en los barcos humanos es muy antigua, desde humildes barcas pesqueras a enormes galeras de guerra.

En algún momento de la Edad Media hubo un grupo de Selkies marineras que decidieron organizarse, hay quienes dicen que copiando el modelo de la Hansa del norte de Europa, y otros afirman que esta Hermandad ya existía desde mucho antes.

Al margen de cual sea la versión acertada, la Hermandad de los Capitanes es una facción más o menos informal, una especie de gremio de marineros, del que pueden formar parte todas las Selkies que

sean propietarias de al menos una embarcación, aunque sea un pequeño bote de remos. Durante siglos los Capitanes han absorbido muchos elementos de la cultura marinera y los han mezclado con el Ensueño.

El principal cometido de los Capitanes es...navegar, tanto por los mares del Ensueño como del Mundo del Otoño, además de dedicándose a sus asuntos personales, explorando y realizando labores de transporte y comercio, tanto para otras Selkies como Kithain. Los barcos de la Hermandad de Capitanes a menudo disponen de tripulaciones Encantadas y feéricas, con algunas mejoras añadidas del Ensueño.

Además de transportar personas y objetos cuando es necesario, tanto de forma legal como clandestina -He oído que varios Capitanes transportaron a refugiados y soldados Plebeyos durante la Guerra del Acuerdo-, la Hermandad también realiza un cometido de intercambio de información e inspiración. Con frecuencia intercambian noticias y rumores entre puertos lejanos, y disponen de una red de tabernas portuarias, desde donde transmiten la información que recogen a tierra firme.

Por último, durante siglos la Hermandad de Capitanes también ha inspirado a humanos y Kithain con sus historias y canciones. Entre los Capitanes se encuentran algunos de los mejores cantores y músicos de nuestro Linaje. Una lástima que la música popular no sea tan apreciada en los estirados salones de la Nobleza, pero siempre disponemos de un público agradecido y participativo que paga las rondas.

-Todos somos marineros que saben bien navegar. Todos somos Capitanes, Capitanes de la mar...

NAUFRAGIOS Y NAUFRAGADORES

A pesar de que muchos consideran a las Selkies un Linaje apacible, en un momento pueden convertirse en un mar tempestuoso, como demuestra la facción de las Olas de Tormenta. Algunas Selkies han arrastrado a cazadores de focas al mar con un golpe inesperado, dejándolos a merced de las olas o hundiéndolos en las profundidades.

Otras Selkies van más allá, atacando los barcos enemigos. Una barca de pescadores puede volcarse de forma imprevista, y mediante el uso ingenioso de los dones del mar, se pueden convocar olas gigantes o convertir un cielo plácido en una tormenta, enviando incluso a grandes barcos contra los escollos, o embarrancándolos en arrecifes.

Se sabe que existen Selkies que sin ánimo de venganza se han dedicado al negocio de los naufragios, hundiendo barcos para aprovechar los restos que trae la marea o reclamando su contenido cuando la tripulación los abandona. En otros tiempos, se encendían hogueras en la costa con la intención de desviar barcos de su curso para atraerlos a su perdición.

No hace falta decir que la Hermandad de Capitanes no está muy contenta con estos Naufragadores profesionales, y si una Selkie hunde un barco más le vale tener un buen motivo. Además, especialmente en los tiempos modernos, el hundimiento de un barco puede provocar un desastre ecológico, afectando al medio ambiente marino. Mejor que un Naufragador no alardee demasiado de su oficio, o puede encontrarse con la desaprobación de las demás Selkies, cuando no en hostilidad abierta.

CAPÍTULO TRES: MAREAS ALTAS

*Oh, quiero volver al mar,
Oh, donde bailan las Selkies y no me siento solo,*

Oh, quiero volver al mar.
-Damh el Bard, “La Selkie”

De los escritos de Desmond Crockett, viejo lobo de mar:

Conocer los secretos de las Selkies y lo que son podría llevar más de una vida, pero ahora que hemos visto lo que hay bajo nuestra Piel, ha llegado el momento de echar un vistazo a cómo nos relacionamos con los demás.

LAS DOS CORTES: CALMA Y TORMENTA

Muchos Linajes creen que las Selkies son un Linaje en gran parte Luminoso, pero es una afirmación que merece la pena matizarse.

Como siempre hemos estado en la periferia de la sociedad Kithain, nuestra afiliación a las antiguas Cortes de las Estaciones y las posteriores Cortes Luminosa y Oscura siempre ha sido en gran parte informal. De hecho, muchos Kithain se sorprenden de la facilidad con la que algunas Selkies alternan en una corte y otra. Por nuestra parte, siempre nos hemos definido en función del estado del mar, y a día de hoy diríamos que algunas Selkies se encuentran en Calma y otras en Tormenta. Cada Selkie se acomoda a los principios de las Cortes en función de sus necesidades, aunque también es verdad que algo de ellas influye en nuestro carácter.

Las Selkies Luminosas o en Calma suelen ser las más sociables, tanto con los humanos como con hadas y duendes, y debido a este comportamiento, son el rostro más visible del Linaje, lo que ha llevado a otros a pensar que la mayoría somos Luminosos. Las Selkies Luminosas aprecian el valor de la comunidad, tanto con sus compañeras como con otros Linajes, pero por lo general no participan demasiado en la política de los Feudos y las disputas entre Nobles y Plebeyos. Esta actitud hace que suelen desenvolverse bien como mediadores y embajadores.

También es verdad que a las Selkies Luminosas les gusta disfrutar de la vida y evitar las incomodidades, pero a lo largo del tiempo también han demostrado tener un fuerte compromiso ético hacia el Linaje e inocentes en apuros. Aunque puede que alguien las acuse de pasividad, la verdad es que simplemente las Selkies prefieren aguardar el momento de actuar, antes de regresar a sus momentos de paz cuando tienen la ocasión.

Los valores de las Selkies en Calma suelen basarse en la contemplación y la tranquilidad. Tomar el sol en la playa, bañarse en el mar de vez en cuando, y observar la puesta de sol son pequeños placeres que paladear. Sin embargo, como una ola repentina, una Selkie puede convertirse en el alma de la fiesta y competir con los Sátiros más juerguistas, y cuando el jolgorio termina, volver a su sueño pacífico.

En contraste, **las Selkies Oscuras o de Tormenta**, son irascibles y no reciben bien la interacción de los demás, especialmente con quienes consideran “intrusos.” Durante la Ruptura, muchas Selkies se volvieron Oscuras, abandonando la sociedad Kithain que consideraban las había traicionado, y atacando como olas enfurecidas a los enemigos del Ensueño, especialmente a los humanos. El mar embravecido describe bien a estas Selkies llenas de furia, una pasión que no dudan en desatar cuando surge la ocasión. ¡Las playas soleadas están bien, pero terminan volviéndose aburridas sin un buen oleaje!

Supervivientes natas, no obstante las Selkies Oscuras tienen más cuidado con el Glamour que otros Linajes. Cuando “cultivan” un territorio protegen a sus Soñadores y lugares donde fluye la energía del Ensueño...aunque para ellos tengan que recurrir a métodos cuestionables. Sin embargo, fuera de estos santuarios se comportan como auténticos piratas y saqueadores, antes de regresar con su botín a sus refugios.

La ira de las Selkies de Tormenta se desata por completo cuando se trata de la venganza. La destrucción de una Piel o la muerte de un compañero son la señal que lleva a uno o varios miembros del Linaje a tomar represalias, a veces sin pensar en las consecuencias. Y cuando varias Selkies Oscuras comparten el mismo objetivo la tormenta puede convertirse en un huracán.

LA CORTE SOMBRÍA

Algunas Selkies quizás se oscurecieron demasiado con la Ruptura. Vivir con furia constante no es aconsejable, y varios de los más retorcidos de nuestro Linaje terminaron uniéndose a la Corte

Sombría, si no se encontraban entre los fundadores. Estas Selkies Sombrías tenían ya una reputación asentada hundiendo barcos, atacando a los humanos y persiguiendo a los Nobles que tenían otro motivo más para huir a Arcadia.

Este resentimiento acumulado ha servido bien a los propósitos de la Corte Sombría. De hecho, durante la Guerra del Acuerdo, las Selkies Sombrías participaron gustosas para cobrarse venganza contra los Nobles, o simplemente nada dispuestas a aceptar su autoridad.

Entre los rumores más preocupantes que circulan en nuestro Linaje sobre la Corte Sombría se encuentra el Rey Furioso, que según dicen se ha unido a la Corte como parte de su alianza con la Casa Balor. Si no es así, por lo menos se le podría considerar un simpatizante, habiendo ofrecido su hospitalidad a varios miembros de esta Corte.

En conjunto, el Linaje de las Selkies no tiene una postura definida sobre la Corte Sombría. Como ha ocurrido en otras ocasiones, preferimos evitar la política y las intrigas de las demás hadas y duendes, y permanecer apartados si es posible. Los rumores sobre el Rey Furioso y sus allegados son en todo caso una excepción, importante, pero excepción al fin y al cabo.

Las sospechas sin confirmar de que nuestros enemigos Kelpies se encuentran entre las filas de la Corte Sombría nos ha llevado a mantener todavía más distancia. Sin embargo, también ha llevado a varias Selkies a situarse claramente en contra de los Sombríos. Aliarse con un grupo de resentidos contra la autoridad es una cosa. Compartir el pan y el vino con los enemigos del Ensueño es otra que no podemos tolerar.

LA VIDA COMO UNA FOCA

Para las Selkies, su existencia comienza con la primera vez que se ponen la Piel, lo que da lugar a su identidad feérica. Aunque puede ocurrir de forma espontánea, cuando tienen la oportunidad se toman su tiempo enseñando al futuro portador de la Piel, y cuando llega el momento de transmitirla, si es posible lo rodean de gran ceremonia o por lo menos, una fiesta de bienvenida. En algunos casos puede ser traumatizante y doloroso, por lo que quienes se preparan para ceder la Piel suelen advertir a amigos y conocidos de sus intenciones, para que intervengan si algo falla en el proceso.

A partir de entonces la nueva Selkie comienza el primer día del resto de su vida. Es una vida de viaje y exploración, rara vez con un destino en mente. Lo importante es lo que se aprende en el viaje en sí, la experiencia que se atesora. Y al contrario que otros Linajes, tenemos la posibilidad de decidir cuándo ha terminado. Tristemente, algunos se resisten a abandonar la Piel, dejando que la Banalidad los erosione poco a poco, viviendo atemorizados por el tiempo que les queda.

INFANTILES

Pocos Infantiles son elegidos para recibir la Piel, por varias razones. Muchas Selkies temen que portar la Piel sea demasiada responsabilidad para un niño pequeño, por no mencionar los posibles peligros y amenazas que conlleva la forma de foca en el mar. Aún así, existen bastantes excepciones, especialmente cuando no existe un candidato mejor, o es necesario elegirlo con urgencia, pero también hay Selkies que preparan un entorno protegido, pidiendo a sus parientes y amigos que cuiden del Infantil cuando ya no esté disponible. También hay Selkies que se hacen Encantar tras dejar la Piel, para poder continuar enseñando a su sucesor, aconsejarle y protegerlo, llegado el caso.

Pero el Ensueño no siempre está de acuerdo con esta postura. De hecho, la mayoría de las Selkies que surgen de forma espontánea son Infantiles. Muchos niños realizan hallazgos fortuitos de Piel, ya sea en el desván de sus abuelos o algún familiar, o arrojadas por las olas a una playa en el momento adecuado.

Por lo general, los Infantiles suelen estar muy protegidos, especialmente cuando asumen la forma de foca, y las Selkies adultas asumen conjuntamente su vigilancia, y como mínimo, siempre están atentas por lo que pueda pasar. Además de ser un período de aprendizaje, es un período de disfrute y alegría. La mayor amenaza es sucumbir a la llamada del mar y perderse, ya sea en el Mundo del Otoño o en la Confusión del Ensueño. Los mares están llenos de depredadores marinos, pero también de pesadillas. Más de una Selkie Infantil madura por las malas y aprende a respetar el mar.

Los Infantiles Luminosos pasan el tiempo jugando en la playa, nadando en la orilla, recogiendo conchas y jugando al aire libre. Estos juegos también los fortalecen y contribuyen a su aprendizaje. Al contrario que los adultos, son más inquietos y no disfrutan tanto de la contemplación tranquila en paz. Por otra parte, los Infantiles Oscuros están llenos de curiosidad, a veces demasiada para su propio bien. Pasan más tiempo en el mar, y requieren una vigilancia constante para evitar problemas. Sin embargo, también aprenden rápido y suelen desafiar a los adultos a que sigan su ritmo.

REBELDES

La mayoría de las Selkies comienzan su existencia como Rebeldes, y algunas de ellas nunca cambian este aspecto antes de ceder la Piel. Muchas han recibido cierta instrucción de sus dones y el Ensueño antes de convertirse en Selkies, y la mejor forma de vivir en armonía con sus naturalezas divididas. Además, casi todas han sido elegidas teniendo en cuenta su relación con el mar, lo que facilita el cambio.

Se asume que todas las Selkies Rebeldes cumplen un papel en la comunidad del Linaje, o deben estar dispuestas a cumplirlo, ya sea como embajadores, maestros, mensajeros, etc. No tienen que asumir sus deberes a tiempo completo, basta con que estén dispuestas si es necesario. El tiempo libre es muy importante para las Selkies, y son conscientes de las necesidades de descansar de las vicisitudes del Mundo del Otoño y disfrutar de la vida.

Es habitual que las Rebeldes se tomen un “año de aprendizaje” tras vestir la Piel por primera vez, emprendiendo viajes de exploración para comprender mejor su naturaleza, y disfrutar de la misma. A menudo recorren las costas de los países que habitan, y visitan comunidades de otras Selkies. También es un período para establecer contactos y hacer amigos, o simplemente conocer a gente interesante.

A las Rebeldes Luminosas les gusta disfrutar de sus nuevos dones, y son más festivas y sociales. También se toman las responsabilidades más en serio, y son las Selkies que con más frecuencia participan en los eventos de las cortes de hadas y duendes. Al mismo tiempo, cuando perciben que todo está en orden, son propensas a dedicarse a otros asuntos e incluso cultivar su gusto por los viajes.

En contraste, las Rebeldes Oscuras son más distantes, y cuando quieren compañía, prefieren compañeras de su Linaje. Cuando encuentran un lugar de su agrado pueden volverse ferozmente territoriales, o sólo toleran a quienes comparten sus gustos. De forma similar, son celosamente protectoras de sus parejas, lo que puede provocar ciertos roces. Aunque pueden parecer introvertidas, cuando alguien las contradice o desafía, pueden reaccionar con la furia del mar embravecido.

GRUÑONES

De la misma forma que con los Infantiles, no existen muchas Selkies Gruñonas, aunque ocurre con algo más de frecuencia. Hay Selkies que valoran la experiencia y sabiduría de ciertos mortales a la hora de elegir un sucesor, que además puede aprender y utilizar sus dones con algo más de juicio. De todas maneras, cuando una Selkie llega a su aspecto de Gruñona, se espera que por lo menos piense en quién llevará su Piel cuando la carga de la Banalidad sea excesiva.

Las Selkies Gruñonas también reciben respeto en función de su edad, convirtiéndose en venerables Abuelos y Abuelas de sus comunidades, a veces actuando como gobernantes, maestros, jueces o consejeros, y en otras ocasiones tratando de impedir que los jóvenes alteren la paz y tranquilidad a la que aspiran. Disfrutan especialmente enseñando a los Infantiles, y amonestando a los Rebeldes que ya deberían saber qué es lo que debe hacerse. A algunas les gusta señalar y corregir los fallos de los demás, o ponerlos a prueba. Si resultan demasiado cargantes o irascibles, sus congéneres se limitan a ignorar sus salidas de tono, dedicándose a otras cosas.

Pero la vida en el mar no siempre es fácil, y cuando el cuerpo comienza a fallar, una Selkie Gruñona recibe el aviso de que ha llegado el momento de pensar en la sucesión y ceder la Piel. Desde su posición de respeto comienzan a observar a candidatos prometedores, aunque su decisión no siempre está exenta de favoritismos, prefiriendo los círculos familiares y de amigos. Cuando creen haber encontrado a alguien adecuado, se aproximan con cautela y si la reacción es favorable, comienzan el proceso de instrucción en los misterios del mar y el Ensueño. Una vez han elegido, no suelen echarse atrás, aunque

ha ocurrido en ocasiones. Si por alguna razón la Selkie no puede transmitir su Piel, bien porque sucumbe a la Banalidad o fallece antes de tiempo, otras Selkies se encargarán de hacer cumplir su voluntad.

A las Gruñonas Luminosas les gusta ejercer de maestras en sus comunidades, compartiendo mil y una historias y anécdotas, tanto instructivas como lúdicas. Pasan mucho tiempo disfrutando de su forma de foca, dando largos paseos y contemplando el mar en paz, y prefieren dejar las labores de liderazgo en manos de los jóvenes.

Las Gruñonas Oscuras pueden ser bastante inflexibles, pero también son lo bastante razonables para admitir que si alguien las derrota en un duelo dialéctico o físico, sin duda merece que le hagan caso. Se dedican a poner a prueba a los demás, a veces simplemente para comprobar hasta donde llegan sus límites. Su presencia es temida ante la posibilidad de ser acosado por su lengua afilada o sus continuas quejas y reconvenciones, pero ante la posibilidad de recibir la Piel, no faltan los aduladores a su alrededor.

LA ESTACIÓN DEL APAREAMIENTO

“Su ligero roce le provocó goce, le provocó placer, y una sensación de estar donde debía.”

-Sharon Brubaker, “Entre la tierra y el mar: Historia de una Selkie.”

Chistes de focas aparte, lo cierto es que las Selkies son criaturas llenas de pasión, no tanto por los instintos primarios de los animales con quienes comparten forma, como del mar primordial que habitan. Algo en el interior de las Selkies se mueve, suave e inadvertido como una lenta marea, y otras bravo e impulsivo, como una ola descontrolada. Las propias Selkies son conscientes de esta parte de sus naturalezas, y la aceptan con todas las consecuencias.

Por lo tanto, la mejor definición del amor de una Selkie es como el mar, o más precisamente, como navegar como el mar, a veces avanzando a favor de las corrientes, y otras luchando contra el mar embravecido. Los romances con las Selkies son difíciles de comprender, pero cuando alguien consigue entender esta naturaleza innata, tendrá una pareja increíble. Por esta razón, la mayoría de las Selkies sólo encuentran parejas estables dentro de su propio Linaje.

Otras Selkies no buscan estabilidad, sino que simplemente se dejan llevar por sus impulsos, encontrando un amor en cada puerto y dejándolo para continuar sus viajes. No buscan causar daño, pero a veces simplemente lo causan. Algunas tratan de hacer que las separaciones sean lo menos traumáticas posibles, mientras que otras reaccionan con indiferencia.

Quienes siguen sus impulsos tampoco se muestran especialmente selectivas con sus parejas, simplemente actúan cuando llega el momento. Dentro del Linaje se encuentra extendida la bisexualidad, y también las relaciones poliamorosas.

Eso no quiere decir que las Selkies no puedan tener parejas estables. Algunas de ellas se dedican a un solo amor y no ven necesidad de seguir preocupándose por otros. Otras, especialmente las Oscuras, pueden ser muy celosas y protectoras, considerando que sus parejas forman parte de “su territorio.”

En lo que se refiere a otros Linajes, las Selkies suelen buscar o encontrar parejas en otros Linajes que poseen una conexión primordial con la naturaleza como ellas, especialmente los Pooka y los Sátiros. Sin embargo, como se ha mencionado, cuando escuchan el impulso del amor, ningún Linaje se encuentra excluido de sus atenciones. Pocas de estas relaciones duran en el largo plazo, pero cuando lo hacen, se convierten en historias memorables.

OTRAS CARAS EN EL MAR DEL ENSUEÑO

Aunque por lo general no nos llevamos mal con otros Kithain, nuestra forma de vida a menudo nos sitúa en los límites de su sociedad. Muchas veces nos ven como extraños, y nuestras idas y venidas no facilitan crear lazos duraderos. Muchas veces no nos dan importancia, y no nos parece del todo mal, ya que podemos dedicarnos a nuestros asuntos sin ser molestados. La mayor parte de las veces el mar constituye una barrera insalvable para muchos, y sólo entre nuestro Linaje podemos encontrar una verdadera comprensión.

Por supuesto, no siempre es así. El mar no sólo nos llama a nosotros, y muchas hadas y duendes han respondido a su llamada, o han crecido escuchando su canción. En ellos podemos encontrar aliados y amigos...y ocasionales rivales.

En nuestros viajes estamos acostumbrados a ver muchas caras extrañas. A menudo somos los primeros en contactar con otros Linajes, y hemos contemplado el auge y caída de muchos pueblos y familias, que hace tiempo que se convirtieron en leyenda y desaparecieron del Ensueño. Aunque preferimos evitar la guerra, no siempre hemos sido ajenos a ella, y hemos luchado con enemigos que posteriormente se han convertido en amigos.

A lo largo de mis viajes he conocido muchas caras, algunas amigables, y otras no tanto. Os aconsejo que hagáis como yo, escuchéis la llamada del mar y sigáis su camino para conocer a las gentes que habitan en otras costas. No os diré que os encontraréis siempre con un buen recibimiento, pero puedo daros algunos consejos.

Y ahora escuchad las palabras de una amiga mía, una pintora de gran talento...

BOGGANS

Gente bastante amistosa y hábil con la artesanía, pero cotillean más que todos los pescaderos. Los secretos de una persona deberían ser solo suyos.

-Genesis Bell

Muchas Selkies saben lo que es el trabajo duro en el mar, y pueden apreciar y admirar la laboriosidad de los Boggans. De hecho, en varios puertos, Selkies y Boggans trabajan y colaboran juntos, formando parte de las tripulaciones de los barcos feéricos o regentando tabernas marineras. Además, entre los Boggans hay habilidosos carpinteros de ribera, y creadores de aparejos, por no mencionar que mantienen los navíos en condiciones. Por su parte, las Selkies aportan su conocimiento sobre el mar y la navegación, y todo el mundo está contento.

Puede parecer una relación idílica, pero a las Selkies no les gustan que metan las narices en sus asuntos, especialmente en lo relacionado con sus Pielas. La relación entre Boggans y Selkies puede degenerar en desconfianza y discusiones cuando un Boggan comienza a contar las aventuras de su compañero en forma de foca o hablar de los corazones que ha roto por el camino.

CLURICANOS

Nuestros primos de interior comparten algunos de nuestros gustos por las delicias terrenales, aunque de forma distinta.

-Genesis Bell

Selkies y Cluricanos a menudo han compartido las mismas costas, especialmente en Irlanda, donde ambos Linajes son numerosos. Los dos Linajes aprecian disfrutar de los placeres de la vida, grandes y pequeños, y a menudo disfrutan en mutua compañía, creando todo un espectáculo festivo. Y de la misma forma, cuando estallan peleas, ambos son dignos rivales antes de hacer las paces y pedir otra ronda. Sin embargo, aunque comparten un carácter festivo, los Cluricanos son más pendencieros y las Selkies más tranquilas. En momentos de penuria, especialmente cuando la Banalidad amenaza, se han ayudado mutuamente.

Ambos Linajes no sólo coinciden en Irlanda. Existen Feudos en Norteamérica y en Australia, donde los Cluricanos han viajado acompañando a la inmigración irlandesa, que han sido construidos junto a costas frecuentadas por las Selkies. En agradecimiento por su hospitalidad, las Selkies suelen mantener en contacto a las comunidades de Cluricanos, y a menudo traen delicias étlicas que encuentran por todo el mundo como agradecimiento.

ESHU

Maravillosos narradores y han visto mucho mundo, ¡pero muy pocos han contemplado las maravillas de los reinos marinos!

-Genesis Bell

Los Eshu son un Linaje de nómadas y viajeros, y con frecuencia cruzan su camino con las Selkies, especialmente cuando recorren el mar. Cuando deciden emprender una aventura juntos, son buenos compañeros.

Las jóvenes Selkies acompañan a los Eshu recorriendo los caminos del Ensueño, y cuando emprenden un viaje por mar, los Eshu a menudo recurren a guías o exploradores Selkies. Compartiendo sus ansias viajeras ambos Linajes suelen encontrar terreno común, y es frecuente encontrarlos a bordo de los navíos feéricos que surcan el Ensueño. Las amistades son frecuentes, y también algunas rivalidades memorables.

Pero las Selkies deben reconocer que no siempre son capaces de soportar el ritmo de sus compañeros, quienes recorren mar y tierra sin importarles fronteras, y hay Selkies que pueden ser muy territoriales y celosas con sus secretos. Sólo en el conocimiento de los reinos submarinos del Ensueño del mar las Selkies superan a los duendes nómadas, pero ni siquiera la barrera del mar desanima a los más aventureros.

En conjunto, ambos Linajes se llevan bien en las ocasiones en que se encuentran, compartiendo historias y consejos, antes de despedirse y continuar con su camino.

NOCKERS

Pueden arreglar casi cualquier cosa, pero no vale la pena aguantar su mala actitud.

-Genesis Bell

La relación entre Nockers y Selkies a menudo está marcada por la incompreensión. Las Selkies suelen tener una actitud despreocupada hacia la tecnología, y debido al daño causado a los mares por los avances de la industrialización, guardan cierta desconfianza, especialmente por las más tradicionalistas, que no van más allá de las artes artesanales de navegación. Los “barcos de hierro” que han surgido en los últimos siglos son vistos muchas veces con preocupación. Y en el largo conflicto entre Selkies y pescadores, la tecnología moderna aplicada a la pesca es vista como una amenaza que esquilma los mares y puede acabar con especies enteras.

Estos prejuicios de las Selkies a menudo también van dirigidos a los Nockers, que consideran que deberían mantenerse alejados del mar con sus cachivaches. Algunos jóvenes del Linaje pueden admitir que la tecnología también ha traído inspiración y cosas buenas, pero la actitud irascible de los Nockers no ayuda a mejorar las relaciones entre ambos.

Las Selkies suelen mostrarse pacientes con los Nockers, y a veces simplemente deciden que basta con ignorarlos, pero cuando la verborrea crítica y agresiva de los Nockers colma la paciencia de un viejo león marino, la respuesta puede convertirse en un maremoto de insultos, quejas y críticas al trabajo de los “chapuceros” y “chatarreros.”

PISKIES

Tienen la perspicacia de los niños, pero también su temperamento.

-Genesis Bell

Las Selkies disfrutan con la ilusión y la capacidad de sorpresa de los Piskies, así como con su ánimo festivo. Sin embargo, la curiosidad del Linaje constituye un quebradero de cabeza en más de una ocasión, especialmente en lo que se refiere a los secretos y privacidad de las Selkies.

Por otra parte, cada Selkie procura tener mucho cuidado con su Piel, y esta actitud debe redoblararse cuando hay un Piskey cerca. En más de una ocasión los Piskies no pueden evitar la tentación

de “tomar prestada” una Piel para probársela, o “animar” a una Selkie aburrida, corriendo por la playa con una Piel mientras un humano desnudo corre detrás lanzando maldiciones e improperios.

Aunque pueden ser amigos, especialmente cuando se trata de diversión intrascendente, la diversión puede pronto convertirse en tensión ante la curiosidad excesiva de un Piskey. Las Selkies pueden ser pacientes, muy pacientes, incluso con los Infantiles traviesos, pero parece que los Piskies siempre son capaces encuentran una forma de trascender esos límites. Aún así, incluso las Selkies enfadadas saben contener su furia con este tipo de bromistas.

Bueno, al menos la mayor parte del tiempo.

POOKA

Son cambiaformas. Nosotros somos cambiapielos. Hay una diferencia.

-Genesis Bell

Las Selkies y los Pooka comparten mucho en común, especialmente su conexión con la naturaleza primordial del Ensueño. Muchos Pooka acuáticos, que pueden tomar la forma de animales marinos, a menudo terminan en el mismo espacio que las Selkies, y las alianzas y amistades son frecuentes. Obviamente, los Pooka que pueden adoptar la forma de focas y leones marinos parten con ventaja, y suelen ser aceptados en las Colonias. Aunque también se aconseja a los Pooka con forma de pez que tengan cuidado con las focas hambrientas.

Sin embargo, también existen diferencias importantes. La incapacidad de los Pooka para hablar de forma clara y honesta puede ser irritante, así como el carácter cambiante y reservado de las Selkies, pero normalmente los buenos amigos saben ir más allá de estos problemas sociales. ¡Y en forma animal las complejas relaciones humanas quedan de lado!

Al mismo tiempo, los Pooka constituyen un curioso misterio para las Selkies. ¿Qué relación existe entre los dos Linajes? ¿Son las Selkies el Linaje original, que después se diversificó en una miríada de formas animales? ¿O quizás son una rama especializada que se separó de los Pooka con el tiempo? Las respuestas no están claras, y el misterio sigue presente. Y quizás sea mejor así.

REDCAPS

Tiburones con dos patas. Confía en ellos por tu cuenta y riesgo.

-Genesis Bell

Las Selkies están acostumbradas a lidiar con depredadores marinos, tanto en el Mundo del Otoño como en el Ensueño, así que la presencia de los Redcaps, aunque es contemplada con precaución, simplemente se considera una amenaza más, de la que la mayor parte de las veces sólo hay que preocuparse en tierra firme, por lo que por lo general resulta fácil evitarlos.

Y cuando llega el momento inevitable de luchar, las Selkies pueden demostrar ser especialmente feroces, lanzando dentelladas peligrosas y arrancando trozos de su adversario, o arrastrándolo al mar hasta ahogarlo. Esta resistencia inesperada ha hecho que más de un Redcap atrevido se lleve una desagradable sorpresa.

Pero las relaciones entre ambos Linajes no siempre son tensas. Se sabe que Selkies y Redcaps han cooperado juntos en ocasiones, formando bandas de piratas feéricos temidos en los mares del Ensueño. Cuando colaboran, su furia conjunta resulta aterradora.

SÁTIROS

A pesar de toda su pasión, no saben nada del amor o del romance de verdad.

-Genesis Bell

Las relaciones entre Sáticos y Selkies son...apasionadas. En general cabras y focas comparten diversión, alegría y momentos de pasión, pero el problema es que los Sáticos no saben cuando parar y llega el momento en que las Selkies quieren irse a la cama y dormir en paz. Pero mientras la diversión dura son capaces de crear un espectáculo del que sin duda se hablará en los años siguientes.

A la hora de establecer relaciones a largo plazo la situación se vuelve tormentosa. La pasión amorosa de una noche se puede convertir en una apasionada pelea al día siguiente, y pocos son los Sáticos que terminan comprendiendo a sus parejas Selkies, hasta que de alguna forma entienden que todo se basa en un carácter vinculado con el mar, aprovechar las mareas y afrontar las olas más fuertes. Aunque con poca frecuencia, el romance entre ambos puede surgir, y a menudo se convierte en material de leyendas de amor y pasión.

Además, la naturaleza de los Sáticos también atrae a las Selkies curiosas. ¿Por qué se han quedado a medias, convertidos en hombres y mujeres cabra? ¿Su origen es un experimento fallido con el Ensueño? ¿Se conocían Pan y Proteo?

SIDHE

Pueden quedarse con sus dominios y reinos. Nosotros tenemos el mar. Aunque están dotados de gran belleza, su atractivo es un arma afilada.

-Genesis Bell

En el pasado, Sidhe y Selkies cooperaron con cierta frecuencia. Las Selkies a menudo habitaban en los límites de los dominios de los señores Sidhe, y las que deseaban servirles trabajaban para ellos como embajadoras y mensajeras. Algunas incluso recibieron señoríos en las costas del Ensueño y algunos Feudos. Como los territorios frecuentados por las Selkies no solían tener interés para los Nobles, les exigían poco, así que las relaciones entre ambos Linajes se mantuvieron en paz durante mucho tiempo.

Pero esta paz se rompió con la Ruptura. Las Selkies afirman que los Sidhe les habían prometido refugio en Arcadia a cambio de haber vigilado varios Pasos importantes, y cuando llegó el momento, no cumplieron su promesa.

Desde entonces las Selkies han desconfiado de los Sidhe, y cuando se produjo su regreso durante el Resurgimiento prefirieron evitarlos. Durante la Guerra del Acuerdo pocas lucharon a su lado, y sólo mediante un pago mercenario, o para que sus territorios fueran respetados.

La situación actual de paz es beneficiosa para las Selkies, pero no obstante, siguen desconfiando de los Sidhe, y evitándolos cuando les es posible, sirviendo lo mínimo y necesario para que las dejen tranquilas, y prefieren seguir a sus propios líderes que a los Nobles arrogantes. Existen Sidhe que han conseguido recuperar la lealtad de las Selkies de su dominio, pero lo han hecho esforzándose para demostrar su valía y no invocando ningún derecho adquirido. Ante los excesos de la Nobleza, la reacción habitual de las Selkies es dar la espalda y poner mar por en medio.

SLUAGH

Juro que una vez vi uno escabulléndose por el lecho marino como un cangrejo. Eso no puede ser bueno.

-Genesis Bell

Los caminos de las Selkies raramente se cruzan con los de los Sluagh, al menos a primera vista. Sin embargo, las Selkies tienen secretos, lo que hace que los Sluagh a menudo observen y vigilen, manteniendo la distancia. El mar no es su elemento, y por lo general a las arañas no les sienta bien el agua, pero el fondo marino es hogar de muchas sabandijas que saben pasar desapercibidas.

La curiosidad de los Sluagh resulta inquietante para las Selkies, que temen por su privacidad, y cuando por casualidad vislumbran a uno, se ponen en guardia, procurando no dejar escapar nada. Pero como ocurre con otros Linajes, a veces la curiosidad lleva a las Selkies a acudir a los Sluagh en busca de

información, aunque sea a regañadientes, y es en ese momento que ambos Linajes pueden hacer negocios. Secretos de mar a cambio de secretos de tierra firme, por así decirlo.

TROLLS

Tienen un fuerte sentido del honor. Es una lástima que la mayoría de ellos se encuentren bajo el yugo de los Sidhe.

-Genesis Bell

Las relaciones entre Trolls y Selkies son distantes, y en muchos sentidos son polos opuestos. Frente a la firmeza y estabilidad de los Trolls, las Selkies son cambiantes e imprevisibles. Frente a la reafirmación en el deber y el honor de los primeros, las segundas buscan llevar vidas despreocupadas. Que los Trolls hayan decidido servir a la Nobleza tampoco les hace ganar muchos puntos. Las Selkies respetan su fuerza y valor, pero también razonan que hasta la montaña más firme termina erosionada por la fuerza del mar.

Al mismo tiempo, al ser tan previsibles, las Selkies también saben que los Trolls son gente de fiar, y su honestidad directa es algo que pueden valorar. Que las dejen tranquilas y en paz la mayor parte del tiempo es un valor añadido.

GALLAIN

Situadas en la periferia de la sociedad de los Kithain, las Selkies se relacionan a menudo con Linajes considerados Gallain. Los Linajes “exóticos” del Ensueño a menudo han conocido a las Selkies desde hace siglos. Antes de la Edad de la Exploración, las Selkies ya convivían con los Linajes de Nunnehi, Menehune, Morganed, Tritones y las hadas nativas de lugares por descubrir, contemplando los conflictos y problemas causados por la llegada de los europeos.

Que en conjunto las Selkies no se sientan comprometidas con el resto de los Kithain hace que se muevan tranquilamente entre las distintas facciones del Ensueño, aunque no siempre reciban una cálida bienvenida, y a veces simplemente tengan que optar por la huida.

Debido a su conexión con el mar, las Selkies mantienen una especial relación con los Linajes marinos del Ensueño.

MORGANED

Las Selkies consideran a las Morganed un Linaje hermano, y son muy semejantes en su conexión en el mar. De hecho, las Morganed podrían ser consideradas Selkies sin Piel, incapaces de adoptar la forma de foca, pero que cuentan con sus propios medios para desenvolverse en el mar. Aunque en ocasiones forman parte de los reinos submarinos de los Tritones, las Morganed siempre se han sentido atraídas por los humanos, encontrándose más próximas a la tierra firme. En cierto sentido, son un Linaje que se encuentra en la periferia de las Cortes de los Tritones, de la misma forma que las Selkies se encuentran en los límites de los dominios Kithain.

Debido a estas afinidades compartidas, Morganed y Selkies se llevan bien donde coinciden, aunque no falta la competencia ni la rivalidad en algunas ocasiones. A lo largo del tiempo a menudo han luchado en los mismos frentes y se han ayudado unas a otras cuando han podido. También han sabido guardar silencio sobre su alianza cuando ha hecho falta ser discretas.

TRITONES

Las Selkies saben que en el profundo mar azul existen muchos misterios que latén con vida propia en el Ensueño, y que desde hace mucho tiempo, los Tritones crearon sus propios reinos en el fondo del mar. Sin embargo, de la misma forma que ocurre en tierra firme, nunca se han sentido del todo parte de ellos, prefiriendo mantener su libertad de moverse entre ambos mundos.

Los Tritones son hermosos y arrogantes como los Sidhe, y también desconfiados, aunque por lo menos han sido más honestos que la Nobleza terrestre, y nunca han llegado al punto de la traición de la Ruptura.

Por su parte, los Tritones han estado dispuestos a aceptar a las Selkies entre los suyos, conviviendo en algunos lugares como la Isla de las Gaviotas en Chiloé. También están agradecidos porque las Selkies compartieron con ellos la Senda del Changeling, que les ha permitido sobrevivir hasta la actualidad. Sin embargo, no están del todo contentos con unos súbditos que van y vienen según su antojo y que tienen tratos con los “caminantes del polvo,” a pesar de los beneficios que pueden derivar de ellos como embajadores y mensajeros de tierra firme.

Las Selkies suelen mantener buenas relaciones con la Casa Melusina de los Tritones, y algunas incluso forman parte de ella. Los Tritones de la Casa a menudo adoptan las formas de mamíferos y criaturas marinas carentes de agallas, y esta afinidad los aproxima a las Selkies. Debido a esta asociación, otros Tritones desconfían de los motivos de la Casa Melusina, e incluso los acusan de colaborar con los caminantes del polvo.

LOS PRÓDIGOS

Aunque las hadas consideran que los Pródigos tuvieron un origen similar a ellas y se distanciaron en algún momento del resto de Linajes, convirtiéndose en criaturas por completo distintas, las Selkies muestran una actitud más pragmática y como han hecho siempre con los extraños, mantienen las distancias dedicándose a sus asuntos, huyen si se presenta una amenaza, y luchan cuando tienen que proteger a sus seres queridos y hogares.

Aunque el contacto de las Selkies con los Pródigos es ocasional, guardan buena nota de esos encuentros y comparten la información con el resto del Linaje para que puedan tomar medidas. Si en algo están de acuerdo es en mostrar desconfianza y tener cuidado.

Por suerte para las Selkies, su situación suele permitirles mantenerse al margen de los asuntos de otras criaturas sobrenaturales, pero a veces, ni siquiera ellas están a salvo.

VAMPIROS

Para las Selkies los vampiros son criaturas sucias y repugnantes, que apestan a Banalidad y son peligrosas, posiblemente garrapatas y sanguijuelas que aprendieron a cambiar de forma y se convirtieron en una plaga. Decir que son los descendientes de un asesino bíblico maldito es ser generoso con ellos.

Por suerte para las Selkies, los vampiros prefieren las grandes ciudades llenas de humanidad, donde pueden beber sangre hasta hartarse, así que no tienen que relacionarse mucho con ellos. Sin embargo, a veces surgen problemas cuando alguno aparece en un puerto turístico o se da una vuelta por la playa de noche.

Para su horror, las Selkies han descubierto que algunos vampiros saben “cantar” para atraer a los animales y beber su sangre, y a veces sus queridas focas se convierten en víctimas. Sin embargo, esta canción no funciona con las propias Selkies, ni siquiera en forma de foca, pero aún así, hay vampiros que pueden hipnotizar con su mirada. Dentro del Linaje también circulan historias sobre “barcos muertos”, que navegaban solos después de que los vampiros mataran a la tripulación.

Y hay historias de encuentros aislados y poco frecuentes con criaturas de las profundidades marinas que duermen en el lecho marino y salen por la noche en busca de sangre. Las Selkies creen que se trata de otra especie de vampiros, o quizás de algún monstruo bebedor de sangre emparentado con las lampreas.

CAMBIAFORMAS

Existen otras criaturas capaces de cambiar de forma en el Mundo del Otoño, y que para las eruditas entre las Selkies constituyen un enigma que les gustaría desvelar. Existen hombres lobo y humanos que son capaces de convertirse en otras bestias de tierra firme, pero que en gran parte desconocen el Ensueño, o no es su prioridad. No utilizan Pielas para cambiar de forma, sino que el cambio parece surgir de su interior. Algunas Selkies dicen que estos cambiaformas sirven a Gaia, una diosa de la naturaleza, que es la que les proporcionó sus dones, y que recorren otros mundos distintos al Ensueño. ¿Qué relación podrían tener con las Selkies?

Pero entre estos cambiaformas, los que más preocupan y temen las Selkies, son una especie de hombres que toman la forma de los grandes tiburones que habitan las profundidades del mar, por lo que son los que encuentran con más frecuencia. Los tiburones del Mundo del Otoño ya son un peligro por sí mismos, y en más de una ocasión una Selkie despistada ha terminado entre sus fauces hambrientas.

Por suerte, los hombres tiburón parecen un poco más razonables, y aunque se alimentan de focas y otros mamíferos marinos cuando tienen ocasión, si descubren a una Selkie pueden pasar de largo y dejarla en paz...o tal vez no. Protegen sus propias Grutas y lugares sagrados en los fondos marinos, y combaten a los enemigos del mar, pero en cuanto se derrama sangre, mejor irse bien lejos.

Se dice que en algunos lugares, algunas Selkies han establecido pactos de no agresión con estos cambiaformas. Sin embargo, las Selkies siempre recuerdan y advierten a sus compañeras que no dejan de ser tiburones. Los tiburones cazan focas, simplemente está en su naturaleza.

MAGOS

Los humanos tienen una curiosidad que puede resultar perjudicial cuando se meten en los asuntos de las Selkies, y a lo largo de los siglos ha habido humanos que han querido investigar la naturaleza de las focas cambiapielos y las han cazado con resultados desastrosos. Entre estos humanos hay algunos que poseen sus propios dones para dominar la realidad.

Las Selkies y sus Pielas han sido objetivo de estos hechiceros, especialmente durante la Edad Media. Algunos querían robar las Pielas para poder cambiar de forma, y cuando no lo conseguían, las deshacían para crear pociones que permitieran imitar el don. Otros utilizaban las Pielas para chantajear y esclavizar a las Selkies a su servicio. Ni siquiera las ocasionales represalias eran capaces de detenerlos.

Por suerte, parece que la Ruptura no sólo debilitó a las hadas y duendes, sino el estado de la magia en el mundo, y muchos hechiceros perdieron su poder. En la actualidad, son más débiles y menos numerosos que antaño, y pocos son los que persiguen a las Selkies tratando de robar el poder de su Piel. Por si acaso, las Selkies son muy desconfiadas y cautelosas cuando se encuentran con un hechicero o un brujo.

FANTASMAS

A veces, la muerte no es final. Existen humanos que permanecen en el Mundo del Otoño, aferrándose a lo que recuerdan de sus vidas, moviéndose entre este mundo y el Mundo de los Muertos. Las Selkies prefieren evitarlos, ya que huelen a muerte y su presencia parece atraer la Banalidad.

El contacto con los fantasmas es poco frecuente, pero el legado oral de las Selkies está lleno de historias de fantasmas en el mar. Barcos encantados y traslúcidos que navegan por los mares donde naufragaron. Fantasmas de marineros que regresaron del fondo del mar para entregar un mensaje a sus seres queridos, o espectros furiosos que quieren compartir su miseria atrayendo a otros a su perdición. Los tesoros de siglos pasados a veces también suelen tener guardianes fantasmales, que se resisten a renunciar al botín que ansiaron en vida.

Mantener las distancias es lo habitual cuando las Selkies detectan la presencia de un fantasma. Sin embargo, también se dice que algunas Selkies ayudaron a algunas de estas almas sin reposo, entregando su última voluntad, o alertando a otros de dónde se encuentran sus restos para que puedan disfrutar del descanso eterno.

THALLAIN

Las Selkies aborrecen a los Thallain, y recuerdan los relatos de la época de la Guerra de las Pielas, cuando se dividieron entre quienes siguieron a los Tuatha de Danaan y quienes siguieron a los Fomorianos. Otras leyendas del Linaje hablan de criminales que robaron los dones o los corrompieron, pero en cualquier caso la animadversión hacia estas criaturas se encuentra extendida. Cuando no pueden hacerles frente, las Selkies corren la voz y expulsan a los Thallain que asoman la nariz por sus territorios, o los destruyen sin contemplaciones.

También existen historias de Selkies que fueron consumidas por la Banalidad, especialmente las que sufrieron alguna pérdida profunda o contemplaron la destrucción de un lugar que amaban. En lugar de ceder la Piel y buscar paz en el olvido humano, se corrompieron convirtiéndose en Dauntain. Una

Selkie Dauntain es una visión triste y lamentable, que toma la forma de una foca deformada por la Banalidad, con su piel agrietada y quebrada en varios lugares, mostrando carne expuesta y muerta, con la locura danzando en sus ojos.

KELPIES

Las Selkies tienen muchas historias sobre sus parientes Thallain, los Kelpies, y pocas buenas: que si eran criminales que perdieron la Piel, que si eran individuos envidiosos que querían robar sus dones... Si alguna vez hubo alguna posibilidad de convivencia, se rompió tras la Guerra de las Pielas, cuando tras su derrota los Kelpies huyeron tierra adentro, refugiándose en ríos y lagos apartados.

Durante bastante tiempo permanecieron ocultos, pero poco a poco comenzaron a envalentonarse, y durante la Edad Media comenzaron a surgir en Europa y otros lugares, historias y leyendas sobre caballos y criaturas de agua, que atraían a los humanos a su perdición, ahogándolos en las aguas profundas donde se encontraba su hogar.

Los Kelpies carecen de Piel, pero se dice que utilizando cadáveres de caballos muertos encontraron una nueva forma que adoptar para atraer a sus víctimas. Otros aprendieron a utilizar su forma humana para seducirlas, haciendo que varios lugares adquirieran una siniestra reputación. En las Islas Británicas, y especialmente en Escocia, la mayoría de los lagos tienen asociada la historia de un Kelpie.

Todavía hoy, los Kelpies recuerdan la Guerra de las Pielas, y a la vez odian y temen a las Selkies, evitándolas siempre que pueden. De hecho, las Selkies pueden identificarlos con facilidad, así cómo detectar si un lago o corriente de agua ha sido contaminado por su presencia.

En los últimos siglos, a medida que las Selkies abandonaban algunos lugares costeros debido al crecimiento de la Banalidad, algunos Kelpies se han envalentonado y se han instalado en algunas costas, especialmente contaminadas. Sus depredaciones a menudo pasan desapercibidas como ahogamientos accidentales. A veces también cooperan con otros Thallain que viven en el agua o en sus proximidades, pero suelen ser mas bien criaturas solitarias y cuidadosas con sus hábitos, prefiriendo no llamar la atención o desviarla camuflando sus actividades.

De la misma forma que ocurre con sus parientes Changeling, algunos Kelpies han sido cazados y esclavizados por los hechiceros y personas que conocen sus debilidades. Sin embargo, en cuanto son liberados, casi con seguridad tratarán de vengarse de sus captores.

APARIENCIA

Los Kelpies, que siempre parecen haber acabado de salir de la ducha o del mar, siempre llevan el agua con ellos, por mucho que intenten secarse. Sin embargo, a diferencia de las Selkies, también muestran un toque de las criaturas de las profundidades oceánicas; sus ojos son un poco demasiado grandes, sus labios finos, y pueden tener membranas interdigitales en manos y pies. Su Semblante Féérico tiene agallas palpitantes y algunos toques de bioluminiscencia. En su Forma Equina parecen caballos normales, pero una vez entran en el agua, desarrollan colas de pez en lugar de sus patas traseras.

DOTES

Forma Equina: Mediante el gasto de un punto de Glamour, los Kelpies pueden cambiar a su forma natural, la de cualquier raza de caballo o poni, manteniéndose en ella indefinidamente. Regresar a su forma mortal no requiere ningún gasto de Glamour.

Atractivo de Otro Mundo: En cualquiera de sus formas, los Kelpies poseen un extraño atractivo hipnótico. Para utilizarlo en su provecho, el Narrador realiza una tirada de Carisma + Empatía enfrentada con la Fuerza de Voluntad del objetivo. Si el Kelpie gana, el objetivo acepta montar al “caballo” (o lo acompaña) y puede llevarlo hasta el agua y comenzar a ahogarlo. Tras pasar un turno debajo del agua, la víctima reconoce el propósito maligno del Kelpie y puede comenzar a defenderse.

VULNERABILIDAD

Arreos: Si son capturados, los Kelpies pueden ser obligados a servir a un amo. El Kelpie en cuestión debe ser enjaezado, ya sea en su forma equina o humana, con arreos encantados. Un collar o joyas sencillas sirven para capturar a un Kelpie en forma humana, pero se necesita toda una brida para su

forma de caballo. El Kelpie permanece en la forma en que se encuentra enjaezado hasta que su amo lo libera.

CAMINANTES DE LA PIEL

Para las Selkies, los Caminantes de la Piel son un terrible misterio. Hay quienes dicen que como los Kelpies, son supervivientes de la Guerra de las Pieles, que huyeron a las tierras del interior de Norteamérica, ocultándose entre los pueblos de los nativos americanos. Sin embargo, otras apuntan a una posibilidad más inquietante: ¿Y si se trata de brujos que han encontrado la manera de robar y corromper el don del cambio de forma?

Sea cual sea su origen, para obtener sus poderes los Caminantes de la Piel recurren a actos deleznable como el asesinato, el canibalismo y el incesto, dejando atrás su humanidad en el proceso, y aprendiendo a cambiar de forma, sacrificando animales para “robar” sus pieles, aunque suelen preferir las de grandes depredadores, lo mejor para dominar a otras bestias y a los humanos.

Debido a su naturaleza agresiva y pendenciera suelen llevar existencias ermitañas, aislados incluso de otros Thallain y Caminantes de la Piel, aunque no se esfuerzan mucho por ocultarse. Se muestran especialmente celosos con sus pieles, ya que pueden ser robadas, perdidas o destruidas como cualquier objeto mundano, y pueden ser utilizadas por otros Caminantes de la Piel.

Hace siglos caminaban entre los nativos de Norteamérica, pero recientemente han comenzado a extenderse entre otros pueblos.

APARIENCIA

Los Caminantes de la Piel son más comunes entre las personas con ascendentes entre los nativos norteamericanos. Suelen ser hombres peludos y con aspecto malsano y hambriento. Sus ojos tienen un brillo salvaje y la musculatura que tienen suelen ser muy abultada, con la piel tensa sobre sus cuerpos. En su Semblante Feérico, sus ojos son rojos y las Prendas que llevan encima les proporcionan rasgos de los animales a partir de los que fueron creadas; así, su apariencia es más fluida que la mayoría de los Thallain.

DOTES

Prenda: Tras matar un animal, un Caminante de la Piel puede tomar un trozo de él (una pluma, una garra, un trozo de pelaje) y encantarlo para crear una Prenda. Una vez encantada, puede activarse con un punto de Glamour; el Caminante de la Piel puede tomar la forma del animal y mantenerla hasta el siguiente amanecer. El número de Prendas que puede poseer es igual a su puntuación permanente de Glamour.

Inhumano: Una vez que un Caminante de la Piel crea su primera prenda, adquiere un punto adicional en todos sus Atributos Físicos.

VULNERABILIDAD

Dependiente: Si no lleva ninguna Prenda consigo, un Caminante de la Piel pierde acceso a todas sus Dotes.

CAPÍTULO CUATRO: PIELES DORADAS

Una vez, un bello y apuesto señor de las focas puso sus pies sobre la arena para cortejar a la hija del pescador y pedir su mano en matrimonio.

*“He venido del océano, he venido del mar, y no volveré a las olas amor mío,
a menos que vengas conmigo.”*

-Heather Dale, “La doncella y el Selkie”

LA REINA MERALA

Un hada de gran poder y pasión, Merala fue aclamada como Madre del Mar y Reina de las Selkies hace siglos. Sus disputas con su rival, el Rey Furioso Teran, se convirtieron en leyenda, con Merala liderando a las Selkies Luminosas y Teran gobernando a las Oscuras.

El poder de Merala al servicio del Ensueño fue reconocido incluso por los Sidhe de Irlanda, que le dieron el dominio de la Isla de los Sueños y la custodia de la Puerta de Plata. Bajo el dominio de la Madre del Mar, el terreno de la Corte de Todos los Reyes se mantendría neutral, sin que ninguna Casa de los Sidhe controlara el Salón de los Resplandecientes.

El acuerdo con los Sidhe funcionó bien durante siglos, hasta que dio comienzo la Ruptura. Debido a sus servicios, la Reina Merala y las Selkies de Irlanda recibieron el privilegio de recibir refugio en Arcadia.

Sin embargo, no pudo ser. En los últimos tiempos de la Ruptura, dos hermanos gemelos Sidhe, uno Luminoso y otro Oscuro, se encontraron ante la Puerta de Plata y entablaron batalla para decidir quién debía ceder paso. La Reina Merala les suplicó que dejaran pasar a su pueblo, pero los dos hermanos se negaron hasta que su disputa quedara zanjada.

En el fragor de la lucha, la Puerta de Plata se cerró, dejando a Merala y a las Selkies exiliadas en el Mundo del Otoño. Furiosa, la Madre del Mar maldijo a los dos hermanos, convirtiéndolos en piedra y puso una prohibición en la Puerta de Plata, que sólo podría volver a abrirse bajo ciertas condiciones. Merala, los dos hermanos y la puerta quedaron atrapados en la poderosa maldición.

Las Selkies de Irlanda honraron a Merala y no reconocieron otra reina desde la Ruptura, y su destino fue transmitido en historias con reverencia y devoción.

A finales del siglo XX, un grupo de héroes Kithain rompió la maldición y alzó la Isla de los Sueños del fondo del océano. Tras combatir a un poderoso Príncipe Oscuro y su ejército, que pretendía utilizar la Puerta de Plata para invadir Arcadia, Merala volvió a tomar su posición como Madre del Mar y Reina de las Selkies. Sin embargo, debido a la Banalidad, ha perdido gran parte de su magia y ha tenido que adaptarse al mundo moderno. Durante las últimas décadas ha aconsejado y gobernado con sabiduría, pero el peso de la Banalidad se está volviendo demasiado fuerte y en los últimos tiempos ha comenzado a buscar una sucesora.

Elegante y morena en su apariencia mortal, la Reina Merala emana un aire de sensualidad y majestad. Su cabello castaño oscuro es largo y liso, extendiéndose hasta la mitad de sus muslos, y sus ojos son grandes y oscuros como las profundidades del mar, con manos y pies ligeramente palmeados.

En su Semblante Feérico su cabello está salpicado de hebras iridiscentes de brillos azulados y verdes, y a menudo utiliza vestidos finos que combinan todos los colores del mar. Lleva una lanza de cristal verde como símbolo de autoridad, y un collar, pulseras y corona de perlas finas y monedas de oro y plata recuperadas de naufragios.

EL REY TERAN

No todas las Selkies aceptaron el benévolo gobierno de Merala, ni lo que consideraban su sumisión a los Sidhe. Durante la Edad Media, antes de la Ruptura, en las gélidas aguas del norte de Noruega surgió un poderoso rival, el Rey Teran, conocido como el Rey Furioso del Invierno. Las Selkies Oscuras o que se resentían ante las acciones de los humanos y la creciente marea de la Banalidad acudieron a su corte. Su corte, situada en el corazón del Mäelstrom, era un lugar lleno de poder y peligro.

No obstante, el Rey Teran sentía envidia de su compañera, y cuando los Sidhe de Irlanda la reconocieron como Reina, trató de conseguir un reconocimiento similar de los Sidhe de Escandinavia, dominada por la Casa Aesin, y al no conseguirlo, estalló en furia. A pesar de sus ínfulas de grandeza, la mayoría de las Selkies creían que Merala lo superaba como monarca.

Sin embargo, cuando Merala desapareció durante la Ruptura, Teran sufrió un nuevo estallido de cólera, en parte motivado por su amor secreto hacia ella. Atacó a los pocos Sidhe que quedaban, y acogió a las Selkies que buscaban guía y protección. Debido a su influencia, muchos miembros del Linaje se unieron a la Corte Oscura.

Sin embargo, a pesar de su aislamiento y su lucha contra la Banalidad, finalmente Teran se vio obligado a elegir un sucesor a finales del siglo XV, entregando su corona y desapareciendo bajo las olas. Sin embargo, todos los Reyes Furiosos que le sucedieron asumieron su nombre y heredaron su actitud y

su carácter colérico hacia los humanos y otros Kithain. Se rumorea que la Piel del Rey Furioso no sólo contiene el alma de Teran, sino que ésta inevitablemente se termina apoderando de quien la usa. De hecho, sólo unos pocos Kithain saben que ha habido una sucesión de Reyes Furiosos, y creen que sigue siendo el mismo.

El actual Rey Teran no es muy diferente a sus predecesores. Originalmente era Ulf Solfberg, un ecologista radical de Bergen. Tras una acción que hundió un barco pesquero, se ocultó en unas cuevas submarinas, donde se encontró con unas Selkies que lo llevaron ante su anciano rey. Tras un debido aleccionamiento, recibió la Piel y ya no volvió a ser el mismo.

Teran es el líder secreto de la facción Selkie de las Olas de Tormenta, y dirige sus esfuerzos contra los humanos que ofenden a las Selkies y los enemigos del Ensueño. En los últimos tiempos también ha conseguido un gran triunfo: tras el regreso de la Casa Balor durante la Evanesencia, un príncipe de la Casa fue rescatado por Teran, y debido a este servicio se le reconoció un título de Nobleza. Al mismo tiempo, a través de sus nuevos aliados, fue reclutado en la Corte Sombria.

El Rey Furioso está exultante por haber recibido al fin el reconocimiento que cree merecer. Sin embargo, no es un necio y sabe que sus nuevos aliados no son de fiar. Mientras sus objetivos de oponerse al Parlamento de los Sueños y las Casas Luminosas de los Sidhe coincidan, mantendrá su alianza, pero ante cualquier traición responderá con toda su furia.

Teran es un hombre alto de 1.90 m, moreno, y de ojos castaños, con largos cabellos, barba y bigote, que se extienden como un manojo de algas. Viste con una armadura de escamas oscuras con reflejos azules sobre una túnica roja y lleva un tridente con el que puede embravecer las aguas y atraer las tormentas. También lleva una tiara de oro como símbolo de su realeza y joyas rescatadas de antiguos naufragios.

EL REY MILLALOBO

Según las leyendas de los nativos de Chiloé, el primer Millalobo surgió en una época convulsa, cuando el mundo se tambaleaba en medio de la batalla entre las dos grandes serpientes Cai Cai y Tren Tren. De la unión entre un lobo marino y una mujer humana nació una criatura de pelaje dorado, el Millalobo.

Cuando la guerra terminó, la Serpiente Cai Cai, señora del mar, cedió su poder al Millalobo para que gobernara los mares en su nombre. Con el tiempo tomó una esposa y engendraría hijos que podrían tomar la forma de lobos marinos.

Hoy en Chiloé y las costas de Chile, los Millalobos, que es el nombre que reciben las Selkies del lugar, son el Linaje más numeroso, tomando la forma de los leones y lobos marinos que nadan en aquellas aguas. El Rey Dorado gobierna la Isla de los Gaviotas, un Feudo antiquísimo donde habitan diversos Linajes, y su autoridad se extiende a las aguas cercanas, que están habitadas por Tritones.

Recientemente, el Rey Dorado cedió el trono a Guillermo Guerrero, un joven surfista Millalobo procedente de Valparaíso, y que intervino oportunamente para salvarle de una muerte segura a manos de un Dauntain furtivo armado con hierro frío. El Rey Dorado ya era anciano y se sentía agradecido, y pensó que algo de sangre nueva le vendría bien a su reino.

Guillermo agradeció cambiar de aires, ya que los rumores en torno a su infidelidad y sus breves romances lo estaban metiendo en problemas con los Kithain de Valparaíso. Aunque lleva poco tiempo en el trono, y comenzó de forma insegura y sin saber muy bien cómo comportarse, poco a poco ha ido ganando más confianza. Es una figura en gran parte representativa, que administra justicia y arbitra disputas, pero cuenta con la ayuda de una Senescal y varios consejeros de confianza que se ocupan de los aspectos más tediosos del gobierno, lo que le deja tiempo suficiente para dedicarse al surf y completar su curso de socorrismo.

A pesar de que su fama de conquistador y rompecorazones le persigue, la verdad es que Guillermo siempre se ha mantenido fiel a sus ocasionales parejas mientras ha durado su relación con ellas. Le gustaría disfrutar de una relación estable, pero los malentendidos y los celos no le han permitido ir más allá de encuentros y citas rápidas y esporádicas. Muchos incluso confunden su bisexualidad con promiscuidad. Aunque por ahora se distrae con el surf y las labores de gobierno, si encontrar a alguien dispuesto a darle una oportunidad sincera, se convertiría en un amante dedicado.

Guillermo parece un surfista de portada de revista. Es un chico joven, de unos dieciocho años, de estatura media, musculoso y en forma. Tiene cabello rubio y ensortijado, chispeantes ojos verdes y una sonrisa blanca que contrasta con su piel bronceada por el sol. Cuando se encuentra en la playa viste con un bañador de marca y nunca se separa de su tabla de surf favorita. Desde que se convirtió en Rey Dorado, lleva un tridente de oro y un collar de conchas y gemas, los símbolos de su posición, que además son Tesoros de gran poder.

ONDINE

Ondine es la líder de las Selkies de la Costa Rocosa, un Feudo situado en Point Reyes, al norte de la ciudad de San Francisco. Siempre ha gobernado con justicia y sabiduría, considerándose una reina gentil. Sin embargo, como las Selkies del Feudo no se adhieren a una estructura social jerárquica, sino que se consideran iguales, su papel sólo es titular. Las demás Selkies recurren a ella en busca de consejo y guía, pero no podría imponer su autoridad sobre ellas.

Además de estar orgullosa de ser reina, se esfuerza con firmeza en preservar las tradiciones de su Linaje, conservando un enorme conocimiento y leyendas sobre sus tradiciones. Cuando asumió el liderazgo del Feudo de Costa Rocosa, pretendía unir a las Selkies que habitaban la zona, fomentar la solidaridad y enseñarles su legado.

A Ondine le preocupan las prácticas de algunos Kithain Oscuros que en ocasiones han robado Piel para aprovechar su Glamour o para venderlas. Ondine y sus compañeras están horrorizadas por estas prácticas y hacen lo que pueden para luchar contra estos cazadores y recuperar las Piel robadas, ganándose una reputación que ha hecho que otras Selkies acudan al Feudo y recurran a ella, incluso otros miembros del Linaje que viven por toda la costa norteamericana del Pacífico. En ocasiones también ha aceptado Piel de Selkies sin herederos, buscando sucesores dignos para que continúen el legado.

Ondine también se ha ganado el respeto y la confianza de la Reina Aeron, gobernante Sidhe del Reino de Pacífica. Mantiene informada a la reina sobre lo que ocurre al norte de San Francisco y la asesora sobre los asuntos relacionados con las Selkies. Por su parte, la Reina Aeron, comprende la importancia de las Piel y avisa a Ondine cuando una Selkie muere sin sucesor o encuentra una Piel perdida.

Ondine es una mujer suave y flexible como las algas, que se mueve con agilidad, con su piel bronceada por el sol. Viste camisas holgadas de colores naturales, con mangas largas que llegan hasta sus dedos palmeados. Su rostro es delgado y simétrico con nariz respingona, pómulos altos y barbilla cuadrada. Sus ojos son extraordinariamente grandes con tonalidades acuosas azules y verdes. Sus labios son carnosos y expresivos; su sonrisa puede derretir corazones y calmar mentes agitadas.

SAMUEL GAOSEB

Samuel nació en la ciudad de Henties Bay, una ciudad costera de Namibia. Era el mayor de tres hermanos de una madre viuda, y desde que era pequeño se sintió responsable de ayudar a su familia como pudiera. Con doce años recorría las playas, vendiendo recuerdos artesanales a los turistas, collares de cuentas, y conchas.

Un día que el mar se encontraba especialmente agitado, Samuel salvó a dos niños que estaban nadando y habían sido arrastrados por el oleaje. Su acción salió en los periódicos locales, el alcalde le regaló una medalla y un uniforme, y un viejo pescador le hizo un regalo especial: una Piel mágica de león marino.

Tras ponerse la Piel, Samuel se unió a un grupo de Selkies locales, que recorrían la Costa de los Esqueletos y vigilaban un Feudo situado en Cape Cross, donde se encontraba una enorme colonia de leones marinos. Sin embargo, Samuel nunca se alejaba mucho de Henties Bay, y siempre volvía a casa con una cesta llena de pescado o tesoros que encontraba en el fondo del mar con la ayuda de sus compañeros.

Diez años después, Samuel (a quien sus compañeros llaman Gao seal) es el líder informal de las Selkies de la Costa de los Esqueletos. Ha conseguido sacar adelante a su familia, y trabaja en la reserva natural de Cape Cross, donde se encuentra su Feudo. Sin embargo, a menudo deja las cuestiones del

Ensueño en manos de sus compañeros, dedicándose sobre todo a las relaciones humanas, esforzándose por vigilar los problemas mundanos que amenazan las colonias de leones marinos, como los excesos del turismo o la caza de leones marinos, que son sacrificados para vender sus pieles y para proteger a las poblaciones de peces. Samuel se encuentra comprometido con la defensa de los leones marinos, y ha hecho algunas “advertencias” a los cazadores más entusiasmados.

Samuel tampoco descuida las relaciones con otras hadas y duendes de Namibia, gobernados por la Reina Nagula, una gobernante Biloko que controla varios Feudos en Windhoek, la capital del país. Samuel y Nangula comparten objetivos comunes, tanto en la preservación de la naturaleza como de las tradiciones nativas de Namibia. Sin embargo, en los últimos tiempos varios consejeros y nobles namibios se sienten molestos por lo que consideran un exceso de influencia de Samuel sobre la reina.

Samuel es un joven namibio de unos veinte años, alto y delgado, de piel oscura y una amplia sonrisa blanca, que viste con ropas sencillas de colores alegres. Tiene pelo escaso y rizado, y cuando sonrío muestra varias arrugas prematuras. A pesar de su ánimo jovial, puede ponerse muy serio de repente, especialmente cuando se trata de proteger a los suyos.

JACKIE GIBSON

Jackie nació en San Remo, en la isla de Phillip, en el sur de Australia. Uno de sus antepasados era Joseph Gibson, un joven carpintero inglés que a mediados del siglo XIX había sido acusado de robar en una casa de Londres y fue enviado a una colonia de convictos en Australia. Cuando cumplió su pena decidió quedarse en la colonia en busca de fortuna, trabajando como carpintero. Uno de sus clientes era un viejo pescador irlandés al que prácticamente no cobraba nada, simplemente escuchaba sus historias y bebían juntos. Cuando el viejo murió, le dejó en herencia una Piel de Selkie, que desde entonces se transmitió en las sucesivas generaciones de la familia.

Jackie creció escuchando las anécdotas marineras de sus antepasados y trabajando en la pescadería de sus padres, y cuando llegó el momento recibió la Piel cuando cumplió los catorce años, uniéndose a la comunidad de los Kithain locales.

En principio Jackie se divertía despreocupadamente con sus amigos entre las Selkies y otros Kithain, hasta que un día mientras jugaban en la playa se enfrentó a Berenice Northrup ap Gwydion, que era sobrina de la Duquesa del Oro, gobernante de los territorios feéricos del estado australiano de Victoria. De la noche a la mañana a Jackie se le prohibió la entrada en el Feudo local. Fue obligada a pedir disculpas a Berenice en público, y la noble Sidhe usó sus Artes para humillarla.

Jackie terminó recurriendo a otras Selkies, y pronto percibió el descontento entre los Kithain del Ducado del Oro. Desde la llegada de los Sidhe hacía años y la expulsión de los Plebeyos del poder, la Duquesa Sabrina Northrup ap Gwydion había instalado un gobierno tiránico, y provocado el descontento de sus súbditos.

Desde entonces Jackie se ha convertido en una líder entre los Plebeyos locales, y ha comenzado a organizar una resistencia, poniendo en contacto a distintas bandas y facciones, tanto entre los Kithain como entre los Linajes nativos locales. Las Selkies de Victoria, que hacía años se mantenían neutrales, poco a poco han comenzado a ayudar a la causa Plebeya. A largo plazo, el objetivo de Jackie es provocar un levantamiento y derrocar a la Duquesa del Oro.

Y de paso, disfrutar viendo la cara de idiota que pondrá Berenice.

Jackie es una adolescente de unos quince años, de cabello castaño claro, rostro ancho y ojos oscuros. Su cabello es largo. Todavía sigue yendo al instituto, donde disfruta realizando activismo medioambiental y estudiando ciencias naturales, su asignatura favorita. Normalmente viste de forma discreta, sin preocuparse demasiado de su aspecto -no quiere ser una tonta presumida como Berenice.

EJEMPLOS DE PERSONAJE

EL ALMA DE LA PLAYA

Cita: *“Sale el sol. Las olas son buenas. ¿Qué más se necesita para pasar un día perfecto? ¡Un poco de ánimo! ¡Traed las tablas y hagamos una carrera! ¡Y cuidado con los bañistas!”*

Trasfondo: Naciste y creciste en una pequeña villa costera que se llenaba de turistas durante el verano. Aunque podías verlo siempre que quisieras, el mar se convirtió en tu mejor amigo. Aprendiste a nadar para estar más cerca de él, y te convertiste en un apasionado del surf. Prácticamente tenían que arrastrarte de vuelta a casa cuando llegaba la hora de cenar, y si procurabas comportarte bien era sólo para no te castigaran sin ir al mar.

Juegos de playa, carreras de natación, y fiesta con tus amigos y amigas. Te convertiste prácticamente en una atracción turística, y había gente que volvía año tras año sólo por volver a verte y pasárselo bien contigo. Y a medida que crecías te volviste más atrevido y despreocupado. Siempre que podías estabas de fiesta en la playa.

Hasta aquella noche en que tú y tus amigos creísteis que mezclar alcohol y mar sería una gran idea. Al fin y al cabo, ¿no lo habíais hecho antes?

En un momento el mar se enfureció, y te encontraste agitado como un muñeco. Ibas a estrellarte contra las rocas cuando uno de tus amigos, un sosainas que nunca bebía hasta reventar, se arrojó al mar y te rescató. Él te escudó y se llevó el peor golpe.

Fuiste a visitarlo al hospital y te deshiciste en disculpas y lágrimas. Él te dijo que haberte salvado era su elección y que estaba contento con ella. Sin embargo, como ya no podría volver a surfear, te pidió un favor...

Te regaló una Piel de foca y te enseñó un par de cosas. La playa necesitaba un alma y un protector.

Concepto: Eres un surfista fiestero que ha crecido debido a una mala experiencia. Conoces la playa y el mundo que la rodea como la palma de tu mano, pero ahora también eres consciente de otras cosas que ocurrían a tu alrededor, y te has vuelto más responsable. Estás tomando un curso de socorrismo y salvamento, y también tratas de ayudar a los demás compartiendo tu alegría interna.

Consejos de Interpretación: Te encanta el mar y disfrutar de los placeres de la vida. Sin embargo, tras la experiencia que has sufrido te has vuelto algo más serio. La diversión siempre está ahí, pero debe acompañarse con responsabilidad. Te esfuerzas por animar a los demás, tanto a los que quieren emociones como quienes disfrutan de un poco de tranquilidad. Alegrar a la gente te anima, pero al mismo tiempo siempre tienes un ojo vigilante ante posibles problemas.

Equipo: Bañador, tabla de surf, silbato y una actitud extrovertida.

Corte: Luminosa

Legados: Indulgente/Libertino

Linaje: Selkie

Aspecto: Rebelde

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza (Bracear) 4, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 3, Empatía 3, Liderazgo 2, Pelea 1, Sagacidad 2

Técnicas: Conducir 2, Etiqueta 3, Interpretación (Bailar) 3, Trato con Animales 1

Conocimientos: Ciencias 2, Gremayre 1, Informática 1 Medicina 1

Trasfondos: Recursos 2, Soñadores 3, Tesoro (Tabla de Surf) 1

Artes: Primal 1, Viaje 2

Reinos: Actor 3, Hada 2, Naturaleza 2

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 5

Banalidad: 3

LA CAPITANA DE BARCO

Cita: *“Nadie debería estar solo en su vejez. Pero es inevitable que sea así. No estoy hecha para la derrota. Pueden destruirme, pero no derrotarme.”*

Trasfondo: Naciste en una familia de marineros, y desde que eras pequeña ayudaste en lo que podías. Tu padre y tu hermano mayor iban en el barco en busca de peces, mientras tu madre y tú os quedabais en casa, cosiendo las redes y esperando el regreso.

Y un día tu padre regresó solo. El mar se había llevado a tu hermano. Hubo luto por el ausente, pero pronto tu padre tuvo que regresar al mar. Y en ese momento tomaste una decisión, lo miraste y decidiste acompañarlo. No hubo necesidad de palabras.

Tu padre te enseñó muchas cosas, y cuando llegó el momento de retirarse te entregó lo que más valoraba: una piel de foca. Por aquel entonces ya conocías el Ensueño y lo que podías esperar, y pronto te uniste a otras Selkies y Kithain que vivían en un asentamiento costero, de forma feliz y sencilla. En “El león de mar”, un pequeño barco pesquero, navegas por los mares del Mundo del Otoño y del Ensueño.

Aunque ya estás pensando en quién llevará tu Piel, todavía crees que tienes muchas cosas que vivir. Eres muy apreciada en tu comunidad, tanto entre los humanos como entre los Kithain, y además de preocuparte del tiempo y de la siguiente pesca, todavía tienes tiempo para vivir aventuras en costas extrañas con tu tripulación.

Concepto: Una capitana de barco que alterna su vida como pescadora con el Ensueño. Propietaria de un barco construido entre mundos, a menudo se aventura en distintos Feudos y Claros, y otros lugares feéricos. Ha visto y sabe muchas cosas, y a menudo ayuda a otros Kithain que necesitan un barco o una ayuda experimentada.

Consejos de Interpretación: Sabes escuchar a los demás, pero a bordo de tu barco eres la capitana y procuras que todo el mundo lo recuerde y ocupe la posición que te corresponde. Elevas el tono cuando hay que hacer algo, y te muestras amable y cercana en los momentos de ocio.

Equipo: Un barco quimérico llamado “El león de mar”, aparejos quiméricos, ropa gastada por los elementos.

Corte: Luminosa

Legados: Aldeana/Fatalista

Linaje: Selkie

Aspecto: Gruñona

Atributos Físicos: Fuerza (Agarre firme) 4, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo 2, Empatía 2, Expresión 1, Liderazgo 3, Pelea 1, Sagacidad 2

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

Conocimientos: Ciencias 1, Enigmas 2, Gremayre 2, Medicina 1

Trasfondos: Contactos 3, Quimera (barco) 3, Séquito (tripulación) 2

Artes: Primal 2, Tejer Cielos 1

Reinos: Actor 2, Naturaleza 2, Objeto 1

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 5

Banalidad: 3

EL GRUMETILLO

Cita: “¡Aaarh, marineros de agua dulce! ¡Quince hombres van en el cofre del muerto! ¡Jo, jo, jo! ¡Y zumo de limón!”

Trasfondo: Recuerdas la primera vez que viste el mar. Al principio tenías miedo, pero cuando viste la arena, las olas, las conchas y sobre todo, otros niños jugando en la playa, te lanzaste con entusiasmo. Ese mismo día tu padre te regaló un libro que te marcaría en adelante: “La isla del tesoro”, y tu imaginación voló a un universo lleno de fantasía y piratas. Después viste películas de piratas, y jugaste videojuegos de piratas. Te imaginabas ser el capitán de una tripulación que surcaba los siete mares en busca de tesoros e islas desconocidas.

Te encantaba ir a la playa, y jugar con las olas y la arena. Y entonces un día encontraste el cofre de un tesoro.

Bueno, era un maletín, viejo y gastado que las olas habían dejado entre las rocas. Conseguiste acercarte y lo abriste, pensando que estaría lleno de doblones de oro y piezas de a ocho.

Pero dentro sólo había una piel de foca.

Ese día desapareciste, y tus padres se preocuparon. Para su alegría, reapareciste cuando el sol se estaba poniendo, con la cabeza llena de recuerdos de nadar en el mar, y encontrarte con otras focas...

Desde entonces has sido adoptado por la comunidad local de Selkies, que te echan un ojo de vez en cuando, y algunas incluso se han hecho amigas de tus padres y te llevan con sus familias a la playa cuando ellos no pueden. Juegas con otros Infantiles, y ahora sabes que algún día tendrás tu propio barco y tu tripulación, y podrás buscar tesoros y visitar islas desconocidas. El mar del Ensueño está lleno de ellas.

Y mientras tanto, sigues soñando.

Concepto: Un niño imaginativo y que le encantan las historias de piratas, y que como los niños de su edad, quiere jugar y explorar. Aunque cuando están los adultos presentes te conviene portarte bien, cuando te dejan en la playa te desatas por completo, ideando juegos, inventando historias, y animando a tu “tripulación” de amigos.

Consejos de Interpretación: ¡Juega! ¡Explora! Todavía estás lleno de ilusión, y te encanta compartirla con los demás. Las historias de piratas y de la navegación te atraen, y puedes dejar pasmado a algunos adultos con tus conocimientos. Te gusta nadar en forma de foca y explorar los fondos marinos, aunque otras Selkies ya te han advertido que no te alejes demasiado de la costa y que tengas cuidado con los tiburones. Bueno, sólo un poquito más...

Equipo: Sombrero pirata, espada de madera, un loro quimérico llamado “Arrapiezo”, una manoseada edición de “La isla del tesoro.”

Corte: Luminosa

Legados: Viajero/Cabecilla

Linaje: Selkie

Aspecto: Infantil

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 1, Apariencia 2

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

Talentos: Alerta 3, Atletismo 2, Empatía 2, Liderazgo 2, Sagacidad 2, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 2, Artesanía 1, Etiqueta 2, Interpretación 1, Latrocinio 1, Sigilo 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 1, Enigmas 2, Gremayre 1, Informática 1

Trasfondos: Mentor (Selkies) 3, Quimera (loro) 2, Recuerdo 1

Artes: Embustes 2, Viaje 2

Reinos: Actor 2, Hada 1, Naturaleza 2

Glamour: 6

Fuerza de Voluntad: 4

Banalidad: 3

LA INSTRUCTORA DE NATACIÓN

Cita: “No lo has hecho mal, pero necesitas esforzarte más. Podrías haber llegado la primera si Beatriz no se hubiera dopado. Oh, no te preocupes. Hablaré con ella y pedirá perdón a todo el mundo por lo que ha hecho. Confía en mí. Más le vale”

Trasfondo: Naciste en una familia de militares. Tus padres se habían conocido en el ejército, y estaban dispuestos a que siguieras la tradición familiar. Te educaron con disciplina y aprendiste a ser una chica ordenada y educada. Tus notas eran buenas, pero destacabas especialmente en la educación física y en la natación.

Cuando llegó el momento de entrar en el ejército, tu padre echó mano de un viejo amigo, aunque tú no estabas del todo conforme con utilizar influencias ajenas, pues querías destacar por ti misma. Y tu incomodidad fue confirmada cuando el “amigo” de tu padre intentó propasarse contigo porque debías ser una “chica agradecida.” Le partiste la mandíbula, y te echaron.

Discutiste con tu padre, que intentaba quitarle hierro al asunto, pero tu madre se puso de tu parte. Aquel día discutieron, y se “dieron un tiempo”. En los meses que permaneciste con tu madre ella te consoló y buscaste una alternativa para tu futuro. Eras una gran nadadora ¿Por qué no te dedicabas a dar clases de natación?

Te sacaste un título de enseñanza, y te fortaleciste en el mar, en compañía de tu madre. Cuando llegó el momento de comenzar a trabajar como instructora de natación te hizo un regalo: Una piel de foca que se había transmitido en su familia durante generaciones.

Te uniste a la comunidad Kithain y al Feudo local, pero pronto viste en la Nobleza la misma corrupción e hipocresía que te había llevado a abandonar el ejército. No te callaste y tuviste unas palabras duras con una condesa Sidhe con demasiados aires de grandeza. Os peleasteis en público y fuiste expulsada del Feudo. Sin embargo, pronto encontraste amigos entre varios descontentos con la Nobleza. Desde entonces os dedicáis a hostigar a los Nobles que se sobrepasan con los Plebeyos o que se creen que las leyes no se les aplican.

Concepto: Eres una instructora de natación. Eres firme y exigente, y no toleras que desafíen tu autoridad, aunque valoras el esfuerzo y eres comprensiva con quienes lo intentan de todas maneras. Sin embargo, tienes poca tolerancia con la hipocresía y quienes abusan de su autoridad. De hecho, son tus objetivos favoritos para dar rienda suelta a tu vena Oscura.

Consejos de Interpretación: Te comportas con una actitud seria y rígida, y no exiges a los demás menos de lo que te exiges a ti misma. Mientras sigan tus normas, todo va bien. Si alguien se cree que puede contigo por las malas se encontrará con una desagradable sorpresa. En ese momento te conviertes en una adversaria cruel e implacable. Si alguien se cree que todo vale...pues bien, adelante, ojo por ojo, y otro de propina.

Equipo: Traje de baño, silbato, salvavidas.

Corte: Oscura

Legados: Cabecilla/Paladín

Linaje: Selkie

Aspecto: Rebelde

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza (Patear) 4, Resistencia (Aguante) 5

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Atletismo (Natación) 4, Intimidación 1, Liderazgo 3, Sagacidad 2

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 2, Conducir 2, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Academicismo 2, Ciencias 2, Leyes 1

Trasfondos: Contactos 2, Recursos 2, Séquito 5

Artes: Invierno 2, Primal 2

Reinos: Actor 2, Naturaleza 3

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 6

Banalidad: 3

EL METOMENTODO LEONINO

Cita: *“Disculpe, pero no he podido evitar oírle, y me gustaría mantener un debate civilizado sobre su afirmación. ¿Tiene alguna prueba que la sustente? ¿O se niega a defenderla?”*

Trasfondo: Naciste en una familia humilde de pescadores. Sin embargo, tus padres se las apañaban para que no faltara un buen plato de comida en la mesa. Además, tu madre sabía elaborar excelentes recetas y conservas. A medida que crecías, fuiste lo bastante espabilado para ver oportunidades, y pronto te dedicaste a la pesca de marisco, y con el dinero invertiste en un restaurante donde servías las recetas de tu madre, y donde pusiste a trabajar a tus hermanos.

Al mismo tiempo también procuraste mejorarte, y con un poco de esfuerzo, y algo de dinero, adquiriste varios títulos empresariales, así como una descomunal biblioteca, que todavía no has conseguido leer del todo, aunque has conseguido hojearla con la ayuda de un secretario.

Eras un hombre que se había hecho a sí mismo, pero con el dinero también llegó cierta arrogancia, y creías que tu prosperidad te daba derecho a lo que te propusieras. Cuando llegó el momento de ceder la Piel, tu padre había pensado en tu hermano mayor, menos preocupado por los negocios y más por los sueños, y que tenía una familia encantadora. Sin embargo, convenciste a tu madre de que tú eras más adecuado y al final te saliste con la tuya. Les regalaste un viaje de placer a Hawai.

Otras Selkies no estaban contentas con la forma en que habías conseguido la Piel, pero habías pagado y era tuya, y si te cerraban la puerta, no te importaba, encontrarías amigos en otra parte. Con el tiempo, e invirtiendo en el Feudo, incluso te ganaste un título de Nobleza, y ahora te mueves por las altas esferas, aunque a los Nobles les desagrada este nuevo rico que se mete en todos los asuntos.

Concepto: Eres un empresario rico que se ha abierto paso en la vida con su esfuerzo, y algunas transferencias bancarias. Cuando le echas el ojo a algo, harás lo que sea preciso para conseguirlo. Aunque hasta cierto punto eres un apestado social, tienes tu corte de aduladores y gente que depende de ti, y eso te basta. Haces alarde de quien eres, y disfrutas saliéndote con la tuya.

Consejos de Interpretación: Eres una persona vanidosa, y te gusta meterte en las conversaciones ajenas para presumir de tus conocimientos o “corregir” a quien te disgusta. Ofreces una cortesía exagerada, al mismo tiempo que haces una serie de piruetas dialécticas para volver al mismo argumento una y otra vez, lo que te vuelve especialmente pesado. En el fondo, disfrutas sacando de tus casillas a quienes crees que no están a tu nivel dialéctico. No te importa ganar ni perder debates, simplemente dejar mal a tu adversario. Hay quienes dicen que eres un Trol, pero eres todo un León Marino.

Equipo: Traje de etiqueta, bastón, dinero, y lo que te apetezca llevar ese día o acabes de comprar.

Corte: Oscura

Legados: Pavo Real/Dandi

Linaje: Selkie

Aspecto: Gruñón

Casa: Daireann

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 1, Manipulación (Provocar) 4, Apariencia 2

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

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Empatía 2, Intimidación 3, Sagacidad 2, Subterfugio 3

Técnicas: Armas C.C. 1, Conducir 1, Etiqueta 3

Conocimientos: Academicismo 3, Ciencias 2, Gremayre 2, Leyes 2

Trasfondos: Contactos 1, Recursos 4, Séquito 2, Título 2

Artes: Adivinación 1, Embustes 1, Soberanía 1

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

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 5

Banalidad: 3

APÉNDICE: TESOROS EN LA PLAYA

“Los amigos de verdad son los verdaderos tesoros de la vida.”

-Vincent van Gogh

MÉRITOS Y DEFECTOS

En una vida habituada a la libertad del océano y los pequeños placeres de la vida, las Selkies procuran evitar los problemas y adaptarse al cambio de las mareas. Algunas llegan realmente lejos y regresan con comportamientos y habilidades excepcionales, y un par de trucos nuevos. Algunas han sido adoptadas de los lugares que visitan, y otras han sido transmitidas dentro del Linaje durante siglos. Los dones de Proteo siguen cambiando entre sus descendientes.

CONOCIMIENTO DE LOS CIELOS (Mérito de 1 punto)

Por algún motivo, ya sea algún conocimiento transmitido o una cualidad innata, puedes predecir el tiempo local con cierta precisión. Con una tirada de Percepción + Supervivencia (dificultad 6) tienes una idea del clima y el estado del mar en las horas siguientes. Cada éxito te permite una predicción de una hora. No puedes volver a hacer esta tirada hasta que pase el período predecido.

COMO PEZ EN EL AGUA (Mérito de 2 puntos)

Debido a su conexión con el océano las Selkies pueden moverse con facilidad en sus aguas. Sin embargo, tú te encuentras especialmente bendecido o has pasado toda la vida nadando en el mar. Cuando realices cualquier maniobra de natación o buceo reduces la dificultad en -2.

FAMILIA SELKIE (Mérito de 3 puntos)

Algunas Pielas han sido transmitidas en una misma familia durante generaciones, y siempre hay algunos miembros de la misma que conocen el secreto familiar. Dispones de unos pocos parientes que conocen algo de la leyenda que rodea al Linaje y sobre las hadas y duendes, y que te ayudarán en la medida de sus posibilidades, ofreciéndote refugio, transportándote a lugares seguros y quizás dándote algo de consuelo cuando lo necesites. Por supuesto, también puede que recurran a ti cuando se encuentren en apuros o quieren que utilices tu Piel en su favor.

ORÁCULO (Mérito de 4 puntos)

El legado profético del dios Proteo es fuerte en ti. Eres capaz de leer el cielo y las aguas y ver señales y profecías, lo que te proporciona información sobre el futuro y consejos para actuar en el presente. Cuando el Narrador decida que estás en condiciones de ver una profecía, puedes realizar una tirada de Percepción + Enigmas, y si tienes éxito podrás tirar Inteligencia + Enigmas para interpretarla. La dificultad de la visión estará en función de la dificultad de la complejidad del presagio. Además, recibes una dificultad de -1 en el uso del Arte de Adivinación.

PIEL FRÍA (Defecto de 1 punto)

Este Defecto aparece habitualmente entre las Selkies que viven cerca de los polos. Su piel siempre es fría al tacto, por mucho que se calienten, aunque su organismo reacciona a la temperatura ambiental con normalidad. Además, si tocan algo durante mucho tiempo, se recubre con una ligera capa de escarcha.

NOSTALGIA DEL OCEÁNO (Defecto de 3 puntos)

La conexión con el océano es fuerte en ti, y tu naturaleza feérica no puede permanecer lejos de él. Si te alejas de la costa del mar al menos un kilómetro ganarás un punto temporal de Banalidad cada día, y si tu Banalidad supera tu puntuación de Glamour olvidarás tu naturaleza feérica. Los puntos de Banalidad obtenidos de esta manera pueden recuperarse regresando al mar en forma de foca durante un día por punto obtenido. La Banalidad de la Nostalgia del Océano también puede evitarse llevando al menos medio litro de agua de mar encima (Aviso: mezclar agua del grifo con sal no servirá).

TESOROS

Las Selkies son bastante pragmáticas en lo que se refiere a los Tesoros y objetos mágicos. Algunas prefieren no llevar nada que limite su libertad, mientras que otras buscan objetos relacionados con el mar y la navegación. Algunas manadas de Selkies comparten embarcaciones quiméricas, y otras utilizan objetos mundanos potenciados con un toque del Ensueño, y cuyo conocimiento se ha extendido dentro del Linaje durante siglos. En sus viajes a menudo descubren todo tipo de Tesoros, y otras veces los obtienen a través de la recompensa, el comercio, o métodos menos honestos.

LATA DE MAR (Tesoro de 1 punto)

Este Tesoro fue creado por las Selkies que viajaban en barco en tiempos pesados para sobrellevar los tiempos de escasez, cuando se racionaba la comida a bordo o había mala pesca. Aunque recibe el nombre de Lata de Mar, puede adoptar la forma de otros contenedores: tupperes, neveras portátiles, etc. Cuando se utiliza y se abre, en el interior aparece una ración de comida, y siempre productos derivados del mar: anchoas, sardinas, berberechos, mejillones, pulpo, etc. Algunas Latas de Mar ofrecen siempre el mismo alimento, mientras que en otras varía aleatoriamente.

Sistema: La Selkie gasta un punto de Glamour y abre la Lata de Mar, obteniendo alimento para mantener a una persona adulta durante un día.

PIEL DE PIEDRA (Tesoro de 2 puntos)

Cuando una foca decide dormir se encuentra en una situación vulnerable frente a cazadores y depredadores, así que las Selkies decidieron elaborar este amuleto de protección para enfrentarse a los ataques por sorpresa. Se trata de una piedra tallada con forma de estrella de mar, que debe colocarse en contacto con el cuerpo mientras la Selkie duerme o simplemente descansa tranquilamente, ya que no sirve si se encuentra en movimiento. Funciona igualmente en cualquiera de sus formas, no sólo en la forma de foca.

Sistema: La Selkie debe activar el Tesoro con un punto de Glamour mientras descansa, y debe encontrarse relativamente quieta para que funcione. Si es atacada, podrá tratar de evitar el ataque, sea cual sea, mediante una tirada de Destreza + Atletismo, restando los éxitos obtenidos de los éxitos del atacante. Además, la Selkie despertará y será alertada del ataque, aunque no necesariamente de su naturaleza.

Una vez despierta, la Selkie deberá enfrentarse a sucesivos ataques con normalidad.

CHAL DE ESPUMA DE MAR (Tesoro de 3 puntos)

Este chal es una capa espumosa de suaves burbujas blancas, que desprende un aroma a aire del océano, y a veces el rugido de las olas rompiendo contra la costa. Es una prenda habitual entre las Selkies, y mantiene a su portador cómodamente fresco y una perfecta onda surfera en su cabello.

Sistema: Mientras la Selkie se ponga el chal, la dificultad de cualquier Cantrip que invoque agua se reduce en -1. Además, gastando un punto de Glamour, su portador puede amplificar el sonido de las olas rompiendo para ahogar cualquier otro sonido cercano. Este efecto dura un minuto por punto de Glamour gastado.

LAS FOCAS DORADAS (Tesoro legendario)

En algún lugar del Ensueño se encuentra una isla habitada por focas doradas. Algunas Selkies dicen que es la isla de Faros, donde habitan las focas sagradas de Poseidón al cuidado de su hijo Proteo, mientras que otras se decantan por el hogar del Millalobo y sus hijos, e incluso por otras teorías.

En cualquier caso, las Focas Doradas son criaturas del Ensueño que rara vez son vistas, y que se comportan de manera huidiza, incluso ante las Selkies. Se dice que si una Selkie es capaz de acercarse a una, puede invitarla al Mundo del Otoño, donde compartirá su conexión con el Ensueño con un portador, convirtiéndolo en una nueva Selkie. Otros dicen que las Focas Doradas siguen su propia voluntad, haciendo surgir Selkies de forma espontánea, aunque con el aumento de la Banalidad es una situación cada vez menos frecuente.

Sea cual sea la verdad, las Focas Doradas siguen siendo una presencia real, aunque extraña, en los mares del Ensueño, aunque su visión siempre es considerada un buen presagio. Quien se atreva a dañar una posiblemente se enfrentará a la ira de las Selkies.

LIBRO DE LINAJE: SELKIES

SUEÑOS DE ARENA Y MAR

Las Selkies son focas y humanas, criaturas entre dos mundos, que a menudo pasan de un extremo al otro. Recibieron forma de los sueños de los marineros, de amores lejanos y perdidos, de los recuerdos que el mar trae y lleva, maravilla y muerte. Las Selkies llevan la esencia del mar en ellas, y pueden ser el alma de la fiesta para de repente aislarse en sí mismas y volverse reservadas y hurañas.

EL LIBRO DE LINAJE: SELKIES INCLUYE:

- Una historia sobre las Selkies, sobre sus orígenes legendarios y vicisitudes, hasta los problemas del presente.
- Un vistazo a las diversas facciones, costumbres y opiniones de las Selkies.
- Selkies destacadas, ejemplos de personaje, y nuevos Méritos, Defectos y Tesoros.