

CHANGELING™

THE LOST
SECOND EDITION



LA MANCOMUNIDAD DE LAS AFORTUNADAS

ESCENARIO CREADO POR CEBAUDAM

CHANGELING™

THE LOST SECOND EDITION

CRÉDITOS

Autor: Floro González (Gebaudam)

ÍNDICE

Introducción

Glosario	3
Islas Canarias, España	3
Historia Oscura	4

Cortes Isleñas

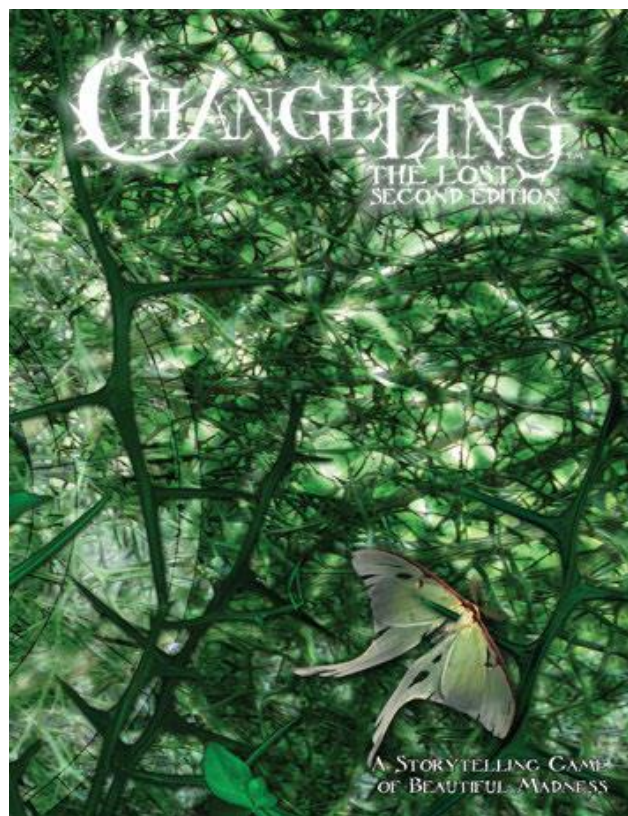
Corte del Alisio	7
Corte de la Arena	9
Corte de la Sal	11
Corte del Basalto	13
Contratos de Alisio	15
Contratos de Arena	16
Contratos de Sal	17
Contratos de Basalto	19

Escenario

Nuevas Estirpes	21
Rostros	24
Lugares	31
Corte de Laurel	34

Atrezo

Nuevos Méritos	40
Prendas	44
Recursos	45



*Requiere usar el libro de reglas de
Changeling: the Lost Segunda
Edición*

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Ébano, Kosty, Aday y Efra por sus consejos y apoyo y en especial a mis tres Lucías, a las que quiero con todo mi corazón.

Los personajes y hechos retratados en este suplemento son completamente ficticios. Cualquier parecido con personas verdaderas, entidades, o hechos reales es pura coincidencia.

CAPÍTULO 1:

INTRODUCCIÓN

Glosario

Tigotan: Arcadia

Echeyde: Infierno

Malpaís: Seto

Fugado: changeling

Guanarteme/Mencey: Soberano de una Corte de las islas orientales y las occidentales respectivamente.

Guardián/Taifa: Hada Verdadera

Corte del Laurel/ Corte Verde: fugados sin corte, duendes y tocados por las hadas.

Guanartemato/Menceyato: Feudo, de las islas orientales y las occidentales respectivamente.

Tagoror: Reunión de distintos líderes

Guayre: Líderes locales, consejeros y personas de confianza de una corte.

Islas Canarias, España

Canarias es un archipiélago perteneciente al Reino de España, situado en el océano Atlántico, cerca de la costa noroeste de África. Forman la Macaronesia junto con Cabo Verde, Madeira, Azores y las Islas Salvajes. Consta de ocho islas, cinco islotes y ocho roques, siendo sus islas por un lado, El Hierro, La Gomera, La Palma y Tenerife, que constituyen la provincia de Santa Cruz

de Tenerife y, por otro lado, Fuerteventura, Gran Canaria, Lanzarote y la Graciosa, que constituyen la provincia de Las Palmas.

Las islas Canarias cuentan con una posición geoestratégica privilegiada en la zona del Atlántico Medio, lo que les confiere un papel relevante como nexo de unión entre Europa, África y América, además y debido a su buen clima y sus atractivos naturales, son un importante destino turístico con alrededor de 94

millones de pernoctaciones al año y está entre los 10 principales destinos elegidos para el teletrabajo.

Las distintas zonas climáticas que se pueden encontrar en una misma isla, la alta densidad de población y la multiculturalidad propiciada por la migración y el turismo, hace de Canarias un territorio de contrastes, donde los fugados pueden pasar desapercibidos, sobre todo en las zonas más turísticas o las ciudades capitalinas, o durante los meses en donde se celebra el carnaval (habitualmente entre enero y marzo), en donde es normal ver a gente disfrazada andando por la calle a cualquier hora del día o la noche.

Historia Oscura

Muchas son las leyendas que muestran a Canarias como un lugar mágico lleno de poder. Algunos ven a Canarias como los picos de la Atlántida que quedaron sobre las aguas tras el hundimiento del resto del continente. Otros afirman que se trataba del Jardín de las Hespérides, donde Hera poseía un manzano cuyas frutas doradas otorgaban la inmortalidad, hogar de ninfas y dragones. Mientras que también se las ha asociado con los Campos Elíseos, una de las cuatro partes del inframundo donde llegaban las almas de los virtuosos y los héroes.

También las leyendas locales hacen alusión a entidades con poderes sobrenaturales o venidas de otros planos, como sucede con las brujas de Telde, la luz de Mafasca, el diablo de Timanfaya, el perro maldito de Valsequillo, las pirámides de Güimar o el alma de Tacande entre otras.

En cualquier caso, lo que es una realidad para la población sobrenatural de

Canarias, es que el abismo que separa los mundos, parece ser más delgado en este lugar, lo que justifica la enorme cantidad de loci que se puede encontrar en el territorio, lo que se conoce como almogarenos por los locales. Es conocido incluso que, en ocasiones, el abismo se retrae por completo, dando acceso directo los mundos supernos y atrayendo a todo tipo de criaturas al entorno de las islas y a muchos interesados en estudiarlas o destruirlas. Esto puede ser percibido incluso por los propios mortales, que son capaces de ver una isla que aparece de la nada a la que llaman San Borondón, que incluso ha llegado a ser cartografiada en múltiples ocasiones.

Debido o no a esta circunstancia, Canarias es, con diferencia, el lugar de España con más Fugados por número de habitantes, lo que no es de extrañar si se tiene en cuenta que también es la comunidad con mayor número de denuncias por desaparición de todo el país, superando en mucho a comunidades como Andalucía o Cataluña, pese a que estas cuentan con una extensión territorial y un número de habitantes mucho mayor.

Recientemente, la noticia de un nuevo avistamiento de la isla de San Borondón ha llevado a muchos Fugados a intentar alcanzar la mítica isla a través del Seto, con desastrosas consecuencias, y este rumor se ha extendido tanto que ha trascendido a la comunidad fugada y ha atraído a nuevos curiosos e investigadores de lo paranormal a la zona, aumentando el caos en la ya complicada situación política de la Mancomunidad. Los feudos afectados por esta “fiebre del oro” rastrean el origen de estos rumores: esclavistas, leales y otras criaturas más exóticas podrían estar detrás de esta noticia, buscando aprovecharse del descontrol generado por ella.

CAPÍTULO 2:

CORTES ISLEÑAS

En Canarias, los feudos y su estructura han variado a lo largo de los siglos. Tras la conquista Castellana a finales del siglo XV y hasta mitad del siglo XVIII, los guanartematos y menceyatos originales y sus antiguas cortes, fueron erradicados y reemplazados por el sistema de Cortes Estacionales.

Esta estructura terminó por delatar a los fugados, que se veían expuestos en otoño e invierno, cuando el manto de la corte delataba al feudo y su poder era débil ante la escasa influencia de estas estaciones en las islas, lo que terminó propiciando la llegada de las taifas y el rpto de muchos de los fugados locales.

En un intento por solucionar el problema, los fugados supervivientes intentaron redescubrir los antiguos acuerdos alcanzados por sus ancestros, reinstaurando los pactos que lograron encontrar y creando nuevos cuando esto no era posible, terminando por crear las actuales Cortes Isleñas.

Tras la disolución de los antiguos feudos instaurados por los castellanos, se fundó una federación de Feudos a la que se llamó “La Mancomunidad de las

Afortunadas” y al que estaban ligados los menceyatos de Achimed (Tenerife), Gomera (La Gomera), Benahoare (La Palma) y Ezeró (El Hierro) y los guanartematos de Tyterogaka (Lanzarote), Erbane (Fuerteventura) y Tamarán (Gran Canaria).

Con una gran la predisposición inicial, se realizó el tratado de la Triple Paridad, un intrincado acuerdo que aseguraba el equilibrio de poder entre las tres cortes gobernantes (Alisio, Arena y Sal), los dos grupos feudales (Menceyato y Guanartemato) y los feudos individuales.

En este acuerdo se estableció el gobierno de las tres cortes en forma de triunvirato, la división del territorio de cada corte en cumbre, medianías y costa y la creación en el Malpaís del Gran Tagoror, un lugar de reunión en la que los líderes de los feudos debatirían cada año los asuntos propios de la Mancomunidad y en donde se celebraría la fiesta de Beñesmer como símbolo de unión entre la comunidad fugada.

Casi desde el principio las rencillas entre guanartemes y menceyes fueron

constantes y terminó por descontrolarse cuando en 2018 se fundó el guanartemato de la Graciosa, provocando que el débil equilibrio de la triple paridad saltara por los aires con la llegada de tres nuevos guanartemes al Gran Tagoror. Esto ha incrementado la división de la Mancomunidad hasta niveles nunca vistos y ha desembocado en una espiral de luchas

de poder, conspiraciones y sabotajes que amenazan con partir el feudo en dos.

Actualmente, tanto guanartemes como menceyes tratan de tomar el control del Gran Tagoror y otros recursos comunes de la Mancomunidad, impidiendo el acceso de los feudos no afines, lo que parece indicar que la guerra entre los dos bandos no tardará en estallar.

Cortes de las Afortunadas

Canarias es un lugar de paso para muchas personas y es habitual que fugados de cortes foráneas pasen algunas temporadas en las islas e incluso se instalen permanentemente en ellas. La corte del Alisio se esfuerza en fomentar la buena relación entre las cortes foráneas y las insulares, e intenta obtener toda la información posible sobre sus tradiciones y costumbres, por si alguna puede ser de utilidad para la comunidad fugada.

Aunque el gobierno de la Mancomunidad lo ejercen actualmente las Cortes isleñas, no es extraño que un miembro de una corte externa se una a un feudo isleño, de hecho es algo bastante habitual, y en ocasiones llegan a formar parte importante de la estructura del mismo, pese a ello, no puede formar parte de un triunvirato a menos que adopte el manto de una de las cortes insulares, algo que ha pasado en más de una ocasión.

Los miembros de las cortes Estacionales son los visitantes y residentes más habituales, seguidos por los cortesanos de la Araña de Cristal, asociados al hecho de que Canarias está entre los 10 destinos preferidos para el teletrabajo. También son habituales las visitas de los cortesanos de la Corona de Espinas que suelen atracar en los puertos locales durante su viaje anual a las Azores, pero prácticamente cualquier corte es susceptible de visitar o establecerse indefinidamente en las islas, sobre todo aquellas provenientes de África, Europa o Hispanoamérica.

Es por ello que puedes escoger cualquier corte que desees interpretar en este escenario, siempre que tu narrador esté de acuerdo con ello, aunque has de tener en cuenta que el soporte que te puede otorgar una corte foránea podría ser menor al aportado por una local.

ALISIO

CORTE DEL MAR DE NUBES, CORTE BLANCA, CORTE DE LA DIVERSIÓN

El Alisio siempre está en movimiento, trayendo nuevos aires que refrescan el agobiante calor veraniego, rizan las crestas de las olas y arrastran poco a poco las dunas. De la misma forma, la Corte del Alisio nunca para quieta, trayendo nuevas tradiciones, cambiando las antiguas y aceptando con los brazos abiertos a cualquiera que quiera unirse a la fiesta. Es la corte que más contacto tiene con fugados provenientes de otros lugares e incluso con otros seres algo más exóticos, intentando aprender de ellos y esforzándose por que se sientan cómodos, felices y protegidos. Debido a esta actitud abierta, son los que más problemas de seguridad traen al feudo, pero también son los que más aliados pueden proporcionar para su defensa.

Los cortesanos del Alisio son diplomáticos, emisarios y animadores, generadores de diversión, concordia y cambio. Son los que median en los conflictos, los que se relacionan con otros feudos, los que organizan fiestas y divertimentos a lo largo de todo el año y los que llegan a acuerdos con la corte verde, pero también son los que ocultan la verdad o acaban con tradiciones cuando estas no traen ningún beneficio para la comunidad.

DIVERSIÓN

Un parque de atracciones, el patio de un colegio, un pub, una zona recreativa, el mundo está repleto de oportunidades para la diversión y los cortesanos del Alisio saben dónde encontrarla.

La diversión permite que el tiempo pase de manera agradable, mientras te diviertes, las horas parecen minutos y los lazos entre aquellos que comparten el momento se estrechan, aunque sea de una forma superficial y banal, de esta manera, la corte del Alisio crea lazos con sus visitantes, sobre todos con aquellos que están de paso y simplemente buscan pasárselo bien mientras dura su estancia.

Los cortesanos del Alisio abrazan las tradiciones como oportunidades para la diversión, sin importarle la forma adecuada de celebrarla. Van a las romerías sin llevar la vestimenta tradicional adecuada o participan en la traída del agua con bañador y pistolas de agua en lugar de usar una talla para mojar a los demás, y no dudan en sustituir una tradición por otra foránea si consideran que la tradición externa es más divertida, como sucede con los Finaos y Halloween. La corte blanca sólo quiere divertirse.



“..ECHA RON VENTORRILLERO, TURRONERA PON TURRÓN...”

EFFECTOS DEL MANTO

El manto del Alisio hace que el aire a su alrededor sea fresco y agradable y su olor es el de la tierra húmeda. La brisa parece mecer constantemente el pelo del cortesano y en sus mejillas u otras partes del cuerpo pueden aparecer sutiles espirales que parecen hacerse más evidentes a medida que aumenta su manto.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que hace que alguien abandone sus preocupaciones.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas mundanas para animar o divertir a alguien.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en los intentos de persuadir o convencer a otro para que comparta información sobre tradiciones, ritos, poderes o culturas que el fugado no conozca. Además puede aprender Contratos Comunes de cualquier corte y solo requiere Favor de Corte 4 para aprender Contratos Reales de otra corte.

- Una vez por capítulo, puedes gastar un punto de Voluntad para otorgar a tu personaje puntos adicionales del Mérito Aliados o Contactos iguales a sus puntos de Manto, por una escena.

- Una vez por escena, recupera un punto de Voluntad cuando tu personaje consigue que otro se una a una celebración.

- Tu personaje puede hablar y comprender todos los idiomas mundanos actuales, hablados y escritos.



ARENA

CORTE DEL MAR DE DUNAS, CORTE DORADA, CORTE DE LA PEREZA

Una roca no se mueve por sí sola, si fuera por ella estaría en el mismo lugar para siempre. Es la fuerza del viento y de las mareas la que la erosiona y termina moviendo cada grano individual de arena resultante hasta un nuevo lugar. Así es la corte de la Arena, luchan con todas sus fuerzas por conservar las tradiciones, por defender el territorio y la cultura de su tierra, pero cuando el viento de cambio es muy fuerte, la arena se alza y la calima llega hasta todos los rincones, haciendo saber a todos que una nueva tradición se ha instaurado y hay que respetarla si se quiere mantener al feudo alejado de la mirada de las taifas.

Los cortesanos de la Arena son los guardianes de la tradición y el entorno. Son los que se esfuerzan para para que los asistentes a una romería vayan adecuadamente vestidos o los que se manifiestan frente a una playa para evitar que una multinacional la modifique y destruya su encanto natural, pero también son los contadores de historias, y los que rebuscan en el pasado para encontrar tradiciones perdidas que puedan ser recuperadas.

PEREZA

Las sofocantes tardes de verano o el aire cálido que trae consigo la calima

hacen que cualquier tarea que requiera un esfuerzo extra para ser acometida. Toda tarea dura, tediosa o repetitiva es caldo de cultivo para la pereza, mucha gente desearía quedarse en la cama durmiendo en lugar de salir a trabajar o dejaría de estudiar para el examen si no fuera importante para su futuro y ese sentimiento es la especialidad de la corte de la Arena.

La pereza, es la madre de la procrastinación, incita a dejar las cosas como están y a dedicarte a hacer lo que realmente te apetece. La desgana aparece primera hora en cualquier estación, cuando los trabajadores se dirigen tambaleantes a sus puestos de trabajo, o en cualquier hogar en donde las tareas de la casa esperan a que vueltas para que las realices, pero, aunque no lo parezca, la pereza no solo promueve la inactividad, es también el motor de muchos avances tecnológicos que hacen la vida más sencilla. El que puso el palo en el cepillo no quería agacharse para limpiar los suelos, el que inventó la carretilla estaba harto de cargar sobre sus hombros y el inventor de la lavadora no quería seguir lavando a mano. Por lo que también impulsa el desarrollo cuando este te ofrece la posibilidad de tener más tiempo para ti en el futuro.



“CADA VEZ QUE UN CANARIO DICE AUTOBÚS, MUERE UN BAIFO”

EFFECTOS DEL MANTO

El manto de la Arena hace que el aire alrededor del cortesano sea cálido y seco, llegando incluso a ser incómodo respirar si se está muy pegado a él. Su piel puede brillar ligeramente, como si estuviera cubierta por cristales diminutos, o puede parecer sucia de tierra o arena que se desprende a su paso para luego desaparecer. En su cuerpo pueden aparecer círculos que se acentúan a medida que crece su manto.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que convence a alguien para que no haga algo nuevo.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas mundanas para obtener información sobre eventos históricos o tradiciones antiguas.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas mundanas para recopilar información sobre una amenaza o peligro para su comunidad.

- Una vez por escena, recupera un punto de Voluntad cuando tu personaje evita que otro haga algo diferente a lo que está haciendo.

- Gana la cualidad de Acción Rutinaria en cualquier tirada que implique realizar una actividad tradicional de su comunidad que conozca, como deportes tradicionales, rituales o danzas.

- Puede gastar un punto de Glamour para dormir profundamente a un objetivo durante una escena; esto provoca un Choque de Voluntades contra las defensas sobrenaturales.



SAL

CORTE DEL MAR DE OLAS, CORTE CELESTE, CORTE DE LA CURIOSIDAD

El mar trae objetos a la costa, provee alimento y puedes navegar por el para llegar a otros territorios, pero también arrastra a los incautos lejos de tierra y los sumerge en las profundidades para siempre. Así son los cortesanos de la Sal, siempre buscando conocimiento, noticias, recursos y nuevos horizontes.

Los cortesanos de la Sal son investigadores, informadores y exploradores. Son los que rastrean el Seto en busca de amenazas, recursos, información y sabiduría y son los que suelen ayudar a los recién fugados, deseosos de saber sobre sus vivencias. Son los mensajeros, los guías, los descubridores de lugares desconocidos u olvidados y los investigadores de nuevos conocimientos, los que crean pasos estables entre lugares lejanos, los que viajan en busca de lo excepcional, los que siguen a un extraño hasta su guarida o realizan experimentos para encontrar una nueva forma de hacer las cosas. Pero también son los encargados de mantener las fronteras limpias de peligros y de alertar cuando el feudo se ve amenazado.

CURIOSIDAD

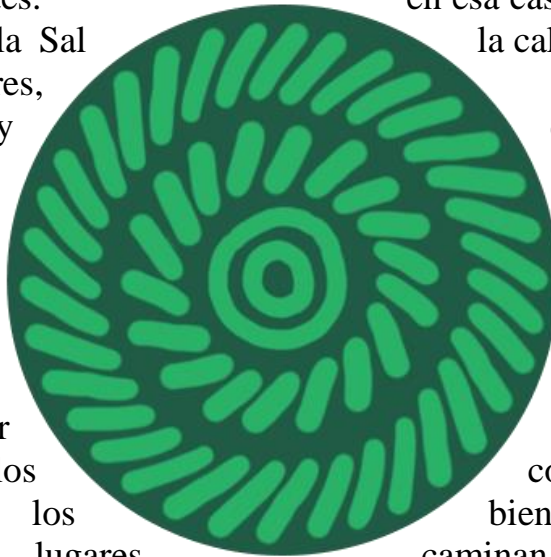
La curiosidad es el sentimiento de querer ir más allá, de saber que se oculta tras la siguiente esquina o que secretos

esconde ese chico nuevo en el barrio. Es el sentimiento que lleva a la anciana mirar por la ventana, oculta tras el visillo, cada vez que escucha algo en la calle, es lo que lleva al investigador a saltarse la legalidad por descubrir algo nuevo o lo que hace que los niños superen su miedo para entrar en esa casa abandonada del final de la calle.

La curiosidad es uno de los motores del conocimiento, pero, como dice el refrán, la curiosidad mató al gato, por lo que también es una gran causa de accidentes y conflictos.

Los cortesanos de la Sal saben bien cómo manejarla y caminan por la fina línea entre la curiosidad y la imprudencia.

Como es sabido, los niños son una gran fuente de curiosidad, entre más pequeños son, más nuevo es todo y más curiosidad les suscita. No es raro que algunos cortesanos de la sal vean en ellos una forma rápida de obtener glamour, pero no es tan segura como podría parecer, ya que muchos padres no verían con buenos ojos que un extraño se pusiera merodear por los parques o los alrededores de las guarderías. Es por ello que muchos cortesanos suelen buscar maneras más elaboradas o al menos no tan intrusivas para acceder a la curiosidad.



“ABRE EL OJO Y DESPARRAMA LA VISTA”

EFECTOS DEL MANTO

El manto de un cortesano de la Sal evoca el olor a mar y el sonido del romper de las olas. Su piel puede parecer blanquecina y estriada como si estuviera cubierta por sal secada al sol o puede parecer que está siempre húmeda, con gotas de agua que resbalando por su piel o cayendo de su pelo. En algunas partes de su cuerpo podrían aparecer sutiles franjas paralelas que se harían más evidentes a medida que aumenta su nivel de manto

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que descubre algo que no conocía.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas mundanas para descubrir información sobre un tema nuevo para él.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas para navegar por el Seto.

- Recupera un punto de Voluntad cuando el personaje realiza con éxito una tarea que parecía imposible o que no hubiera hecho antes.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas para hilar el Seto cuando se realizan para proteger el feudo o alejar amenazas.

- Gana la capacidad de percibir portales a otros reinos, como el Inframundo o la Sombra, de la misma forma que es capaz de percibir Portales al Seto y es capaz de abrirlos gastando un punto Voluntad. Tras su apertura, el portal permanecerá abierto tantos turnos como su Wyrd.



BASALTO

CORTE DEL MAR DE LAVA, CORTE ROJA, CORTE DEL ODIO

El basalto nace de la lava, cuando esta lo arrasa todo y lo instaura. Como el basalto, la corte roja se extiende por debajo de las otras cortes, aparentemente inmóvil, mientras no para de bullir bajo la superficie. La corte del odio no forma parte del gobierno isleño, no promueve las tradiciones, no investiga nuevos caminos, ni organiza fiestas. Solo se preocupa por la seguridad de los feudos isleños y la conseguirá a cualquier precio, ignorando las insulsas intrigas políticas de los feudos y el manido pleito insular. Pero cuando el peligro amenaza un feudo de la Mancomunidad, la lava emerge y ellos salen a tomar el control, sin importarles en que isla se encuentre, destruyendo la amenaza, arrasando con todo lo que se interponga en su camino.

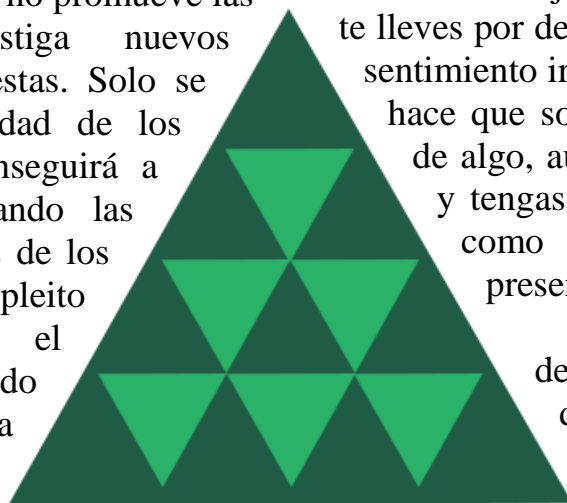
En época de paz, nadie quiere saber lo que hace la corte de Basalto y esta hace bien su papel de permanecer oculta debajo de las demás. Son traficantes, mercenarios y asesinos que trabajan desde las sombras, de una forma mucho más cohesionada, disciplinada y estratificada que el resto de las cortes. Pese a que pueden pertenecer a un feudo, no rinden pleitesía a ninguno, solo sirven a los propósitos de la corte roja, que es gobernada por un solo rey, que delega cada feudo en un Guayre. El gobierno de la corte se obtiene por capacidad de liderazgo y poder, en lugar

de por votación y nadie pone en duda su autoridad, salvo que tenga la intención de destronarlo y la capacidad real de hacerlo.

ODIO

El odio te lleva a centrar tu vida en destruir a tu objetivo, sin importar lo que te lleves por delante en el proceso. Es un sentimiento irracional y destructivo que hace que solo veas la parte negativa de algo, aunque sea lo más mínimo y tengas el deseo de destruirlo o, como mínimo, alejarte de su presencia.

Es motor de guerras, delitos y múltiples actos deplorables en todo el mundo y mucha gente lucha cada día por evitar ser arrastrado por él. Los países, los distintos feudos y los individuos tienen conflictos entre sí movidos muchas veces por el odio. La Corte del Basalto es capaz de ver ese sentimiento y de usarlo en su favor. Muchas veces el odio es un sentimiento oculto y reprimido. Un cortesano del Basalto podría visitar la empresa de un jefe tiránico y esperar simplemente a que pase cerca de sus empleados, podría asistir a un evento deportivo en donde dos equipos rivales se enfrenten, visitar a una pareja o compañeros de piso que no se aguantan pero se ven obligados a vivir juntos o simplemente podría sentarse cerca de un grupo supremacista y servirse del buffet libre que emana de ellos.



“TE ARRANCO LA CABEZA, MACHANGO”

EFFECTOS DEL MANTO

El manto de un cortesano del Basalto le da una tonalidad oscura a su tez y sus venas parecen ser ríos de lava es caliente bajo la piel. En algunos casos puede parecer que siempre está caliente al tacto como si tuviera fiebre. En su cuerpo pueden aparecer ángulos agudos que se acentúan a medida que crece su Manto.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que acaba con una amenaza.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas de ataque realizadas contra una amenaza de su comunidad.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para atraer la atención de otros sobre los defectos de algo o alguien.

- Recupera un punto de Voluntad cuando tu personaje sufre un ataque de Claridad por una acción llevada a cabo con la intención de defender el Feudo.

- Tiene éxito automáticamente en los intentos de persuadir a otro fugado para que comparta información relevante para la seguridad del Feudo que defienden mundanamente; esto provoca un Choque de Voluntades contra las defensas sobrenaturales.

- El personaje no es afectado por ningún efecto sobrenatural al romper un trato, acuerdo o juramento atado por el Wyrd si este es roto con la intención de defender el Feudo. Pese a esto, la otra parte podría intentar emprender algún tipo de acción contra el fugado o requerir alguna compensación, pero a ojos del Wyrd, el fugado no habrá roto ningún trato.



CONTRATOS DE ALISIO

DANZA DEL AIRE (COMÚN)

El fugado es capaz de desplazar el Aire a su alrededor, pudiendo usarlo para elevarse.

Coste: 2 Glamour

Acción: Refleja

Duración: Tantos turnos como Manto.

Efecto: El fugado es capaz arremolinar el aire a su alrededor para que lo ayude a desplazarse. Puedes hacer volar a un objetivo o duplicar su puntuación de Velocidad durante tantos turnos como Manto.

Una vez finalizado el contrato, este baja de intensidad poco a poco, evitando que el objetivo sufra daño por caída.

Laguna Legal: Estás en caída libre durante al menos 3 segundos (un turno).

UNO MÁS DE LA PANDILLA (COMÚN)

El fugado es capaz de utilizar temporalmente la Bendición de otra Estirpe.

Coste: 1 Glamour

Tirada: Ninguna

Acción: Instantánea

Duración: Escena

Efecto: El fugado que conoce este contrato puede usar la Bendición única de otra Estirpe diferente a la suya durante una escena o hasta que decida finalizar el efecto. Para ello debe tocar al fugado que quiere copiar y gastar el 1 punto de Glamour más el coste habitual de activar el poder.

Si el fugado comparte un Compromiso con el objetivo que desea copiar, puede usar una parte de su cuerpo que ya no lleve consigo, como un mechón de cabello, o una uña cortada.

Laguna Legal: El fugado le hace un regalo al objetivo antes de copiar su Bendición.

SENTIR EL LOTO (COMÚN)

El fugado huele a su objetivo y es capaz de percibir que es lo que divierte y le hace sentir bien.

Coste: 1 Glamour

Tirada: Astucia + Empatía + Manto vs. Compostura + Wyrd

Acción: Enfrentada

Duración: Escena

Resultados de la Tirada

Éxito: El fugado conoce que es lo que divierte y entretiene al objetivo y cualquier Condición o Declive relacionado con ello. Lo que divierte al sujeto puede ser incluso algo que el objetivo aún no ha experimentado. El fugado puede añadir una nueva diversión al objetivo o modificar una existente junto con cualquier Condición o Declive que generó, durante una escena.

Éxito Excepcional: El fugado rompe las barreras sociales, morales o emocionales que hace que su objetivo no se atreva a disfrutar de aquello que le divierte. Puede persuadirlo para que se divierta sin necesidad de tirada, siempre que sus actos no sean considerados suicidas.

Fallo: El contrato falla.

Fallo Dramático: El fugado cree que lo que divierte a su objetivo es algo que realmente aborrece, elegido por el Narrador o el jugador objetivo.

Laguna Legal: El fugado se come un pétalo de loto.

DISPARATE (REAL)

El fugado es capaz de convertir una amenaza en algo inofensivo.

Coste: 1 Glamour

Acción: Refleja

Duración: Turno.

Resultados de la Tirada

Éxito: Cuando el fugado fuera a sufrir daño. Transforma temporalmente su cuerpo o el objeto causante de su daño dando un efecto cómico pero inofensivo, evitando todo el daño de esa fuente durante ese turno. Una espada se convertiría en su versión de goma, una pistola dispararía una bandera con un bang escrito, el fuego haría volar al fugado mientras deja escapar una nube de humo, una explosión dejaría al fugado tiznado de negro y el suelo lo dejaría aplastado totalmente para luego inflarse soplando por el dedo.

Este contrato solo ignora el daño proveniente de fuentes mundanas, el daño de efectos mágicos, capacidades sobrenaturales y las perdiciones que pudiera tener el changeling siguen afectándole normalmente.

Laguna Legal: El fugado tiene daño en una de sus tres últimas casillas de salud.

UNIR A LA FIESTA (REAL)

El fugado es capaz de designar a otro como beneficiario de sus contratos.

Coste: 1 Voluntad + 1 o más Glamour

Acción: Ninguna o Enfrentada

Duración: Determinado por el Contrato elegido.

Efecto: El fugado con este contrato puede asignar a tantos objetivos como su nivel de Manto +1 como beneficiarios de otro contrato que posea, pudiendo decidir estar incluido o no entre esos objetivos. Para ello debe pagar el coste del contrato original, más 1 punto de Voluntad y tantos puntos de Glamour como beneficiarios tenga el contrato.

De este modo, si posee el contrato Habla Primaria y quiere que dos de sus amigos y él se beneficien de sus efectos, deberá pagar 1 punto de Glamour por Habla Primaria más 1 punto de Voluntad y 3 de Glamour por Unir a la Fiesta.

Si el beneficiario no quiere ser afectado o no es consciente de lo que el fugado pretende hacer, puede intentar resistirlo con un Choque de Voluntades.

Laguna Legal: El fugado mantiene un compromiso con todos los afectados.

CONTRATOS DE ARENA

ACOMODAR LA ALMOHADA (COMÚN)

El fugado toca a su objetivo y es capaz de sentir que detesta hacer o nunca haría si no se viera obligado.

Coste: 1 Glamour

Tirada: Astucia + Persuasión + Manto vs. Compostura + Wyrd

Acción: Enfrentada

Duración: Escena

Resultados de la Tirada

Éxito: El fugado conoce que es lo que más aburre al objetivo o detesta hacer, y que no haría si no estuviera obligado a ello y cualquier Condición o Declive relacionado con ello. Esto puede ser incluso algo que le han obligado a hacer sin que él lo sepa, como al ser coaccionado

o sometido mágicamente. El fugado puede cambiar lo que detesta hacer el objetivo junto con cualquier Condición o Declive que generó, durante una escena.

Éxito Excepcional: El fugado es capaz de aumentar la falta de ganas del personaje a hacer la tarea, hasta el punto de hacerla se vuelve insoportable. Puede persuadirlo para que no realice la tarea sin necesidad de tirada, siempre que sus actos no sean considerados suicidas.

Fallo: El contrato falla.

Fallo Dramático: El fugado cree que lo que no desea hacer su objetivo es algo diferente a lo que realmente es, elegido por el Narrador o el jugador objetivo.

Laguna Legal: El fugado sostiene en su mano una pluma blanca de pato u oca.

CÁNTICOS DE LA TIERRA (COMÚN)

El fugado es capaz de desplazar la Tierra de su alrededor y moldearla.

Coste: 2 Glamour

Acción: Instantánea

Duración: Instantánea

Efecto: El fugado es capaz de moldear 1 metro cúbico de tierra, piedra o arena por punto de Manto, pudiendo excavar agujeros, crear escaleras u otro de elementos arquitectónicos. Una vez creados, estos elementos permanecerán indefinidamente, o hasta que sean destruidos.

Laguna Legal: Usas este contrato para crear un refugio.

HABLA PRIMARIA (COMÚN)

El fugado es capaz de hablar y entender el lenguaje primordial de los espíritus.

Coste: 1 Glamour

Tirada: Ninguna

Acción: Instantánea

Duración: 1 minuto por nivel de Manto

Efecto: Al gastar 1 punto de Glamour, el fugado puede determinar un objeto, planta o criatura que carezca de idioma propio o un espíritu que perciba. El objetivo será capaz de entender las palabras del fugado y podrá hablar directamente a la mente del lanzador, pudiendo mantener una conversación y pudiéndose usar las Habilidades Sociales que se usarían con un humano. La conversación dura 1 minuto por

puntuación de Manto o hasta que el lanzador decida acabar con el efecto.

Este contrato no otorga ningún tipo de control sobre sus objetivos, simplemente permite hablar con ellos y estos pueden carecer de ciertos conocimientos que podrían ser normales para una persona, como el nombre de ciertos objetos o lugares que para ellos son desconocidos. Es el Narrador quien determina las tiradas que se requeriría para las interacciones en caso de ser necesarias y los conocimientos que pueden tener o no los diferentes objetivos.

Laguna Legal: El fugado susurra al objetivo mientras habla.

ARENAS DEL SUEÑO (REAL)

El fugado es capaz de hacer que un objetivo vea cosas que no existen.

Coste: 1 Voluntad + 2 Glamour

Tirada: Manipulación + Subterfugio + Manto vs. Astucia + Wyrd.

Acción: Instantánea

Duración: Escena

Resultados de la Tirada

Éxito: El fugado hace que un objetivo por punto de Manto vea una ilusión. La ilusión no afecta al tacto, ni al gusto pero parece real en todos los demás aspectos, pudiendo moverse y actuar a voluntad del lanzador o dejarla actuar siguiendo un bucle si este se aleja del lugar.

Éxito Excepcional: La ilusión afecta a todos los sentidos. Una pared parecerá sólida, un puente se sentirá firme y una puñalada dolerá como si fuera real, pero el objetivo no sufrirá realmente daño, y si es empujado hacia la pared o intenta caminar por el puente, lo traspasará. La ilusión durará hasta el siguiente amanecer.

Fallo: El Contrato falla.

Fallo Dramático: El fugado se ve afectado por sus propias pesadillas. Sufres un ataque de Claridad de tantos dados como tu Manto.

Laguna Legal: Tiras Arena hacia tus objetivos.

RANCHO DE ÁNIMAS (REAL)

El fugado es capaz de ver a los seres en crepúsculo que se encuentran a su alrededor.

Coste: 1 Voluntad + 1 Glamour

Tirada: Astucia + Ocultismo + Manto

Acción: Instantánea

Duración: Escena

Resultados de la Tirada

Éxito: El fugado es capaz de ver y oír a los seres en crepúsculo que se encuentren en a tantos metros de él como su puntuación de Manto. Pese a ello, esto no permite entenderse con el ente si este no habla alguno de los idiomas conocidos por el fugado.

Éxito Excepcional: El fugado no solo es capaz de escuchar o ver a los seres en crepúsculo, sino que también puede interactuar con ellos físicamente y afectarles con cualquier contrato o habilidad que pudiera afectar a una criatura física.

Fallo: El contrato falla.

Fallo Dramático: El contrato falla y seres crepusculares maliciosos son atraídos al lugar, permaneciendo indefinidamente en el lugar.

Laguna Legal: El fugado realiza un cántico durante al menos un minuto.



MIRAR POR LA CERRADURA (COMÚN)

El fugado observa a su objetivo y es capaz de ver que es lo que le causa curiosidad.

Coste: 1 Glamour

Tirada: Astucia + Empatía + Manto vs. Compostura + Wyrd

Acción: Enfrentada

Duración: Escena

Resultados de la Tirada

Éxito: El fugado conoce lo que le da curiosidad al objetivo y cualquier Condición o Declive relacionado con ello. Esto puede ser incluso algo que no sabe que le causa curiosidad. El fugado puede cambiar lo que causa curiosidad al objetivo junto con cualquier Condición o Declive que generó, durante una escena.

Éxito Excepcional: El fugado es capaz de aumentar las ganas del personaje de satisfacer su curiosidad hasta límites difícilmente manejables. Puede persuadirlo para que se lance a saciar sus ansias de conocimiento sin necesidad de tirada, siempre que sus actos no sean considerados suicidas.

Fallo: El Contrato falla.

Fallo Dramático: El fugado cree que lo que alimenta la curiosidad de su objetivo es algo

que realmente le trae sin cuidado, elegido por el Narrador o el jugador objetivo.

Laguna Legal: El fugado deja una caja cerrada a la vista del objetivo.

RITMO DE LAS AGUAS (COMÚN)

El fugado es capaz de desplazar el Agua a su alrededor, condensándola en su mano.

Coste: 2 Glamour

Acción: Instantánea

Duración: Instantánea.

Efecto: El fugado es capaz condensar el agua a su alrededor, creando 1 litro de Agua por punto de Manto. Además de esto, puedes desplazar a alguien que se encuentre en una masa de agua al doble de su Velocidad normal durante tantos turnos como tu puntuación de Manto.

Laguna Legal: Atraes agua para poder beber.

VASO DE CRISTAL (COMÚN)

El personaje es capaz de proyectar sus sentidos a otra ubicación.

Coste: 2 Glamour

Tirada: Ninguna

Acción: Instantánea

Duración: Escena.

Efecto: Cuando se use este contrato, el personaje es capaz de trasladar su conciencia a otro lugar que haya estado o que esté situado una distancia menor a su puntuación de Manto en kilómetros. El personaje es capaz de percibir todo como si estuviera presente, pudiendo realizar tiradas de Astucia o Sagacidad normalmente.

Laguna Legal: Colocarse la base de un vaso en la oreja.

DON DEL VIAJERO (REAL)

El personaje se adapta a un entorno concreto.

Coste: 1 Voluntad + 1 Glamour

Tirada: Ninguna

Acción: Instantánea

Duración: Hasta la salida del sol.

Efecto: Si el fugado se encuentra en un entorno natural que alberga vida animal, puede adaptarse a él. No sufrirá ninguna Condición o daño debido al frío, al calor, la presión o la ausencia de aire. Si un animal es capaz de sobrevivir en ese entorno, él también lo hará.

Este contrato no protege del daño de fuentes no naturales ni del daño natural de entornos que no soporten la vida, pero podrá añadir su puntuación de Manto a las tiradas para resistir ese tipo de daño o las Condiciones derivadas de esos entornos.

Laguna Legal: Activar el contrato estando totalmente desnudo.

LUZ DE MAFASCA (REAL)

El fugado invoca un espíritu que se manifiesta en forma de luz, una criatura o un objeto movido por el viento para que guíe su camino.

Coste: 1 Voluntad + 2 Glamour

Tirada: Presencia + Ocultismo + Manto

Acción: Instantánea

Duración: Escena

Resultados de la Tirada

Éxito: El fugado invoca la ayuda de los espíritus del lugar para que le guíen en su camino, uno de ellos se manifestará, tomando una forma determinada por el Narrador, para guiarlo hasta una ubicación de la que se conozca el nombre o en la que el lanzador haya estado antes o hasta una criatura de la que conozca su nombre verdadero. El espíritu guiará al fugado por lugares por donde pueda transitar, pero esos lugares no tienen por qué ser seguros.

El espíritu no hablará ni escuchará ninguna indicación adicional a la que se realizó en el momento de su invocación y se desplazará a la velocidad que lo hagan el lanzador, siempre dos o tres metros delante de él. El espíritu es capaz de guiarlos por cualquier plano en el que se encuentren pero no podrá salir de él. Si el fugado le solicita que lo guíe a un lugar de un plano diferente al que se encuentran, los guiará en su lugar a la salida del plano más cercana.

En lugares en donde la distancia entre dos puntos es relativa, como sucede en el Seto, el espíritu tardará en llegar al destino 60 minutos, menos 10 minutos por punto de Manto, siempre que no se encuentren con algún peligro.

Éxito Excepcional: Como el Éxito, pero el espíritu coge atajos y evita los peligros, reduciendo el tiempo necesario para llegar a su destino a la mitad.

Fallo: El Contrato falla.

Fallo Dramático: El espíritu que aparece es malintencionado y guía al fugado hasta una trampa.

Laguna Legal: El fugado hace un ritual que dura al menos 5 minutos, ofreciéndole algo de comida o bebida al espíritu invocado.

CONTRATOS DE BASALTO

ALIJO OCULTO (COMÚN)

El fugado es capaz de acceder a un almacén situado en su madriguera o en un lugar del mundo mortal para extraer objetos o depositarlos.

Coste: 1 Glamour

Tirada: Ninguna

Acción: Instantánea

Duración: Tantos turnos como nivel de Manto.

Efecto: El personaje es capaz de acceder a un lugar concreto desde cualquier puerta, bolsillo o mochila. Para ello, el fugado debe determinar un lugar de destino, vinculando una abertura que se pueda cerrar, como una puerta, tapa o cremallera que de acceso a un depósito o habitación gastando 1 punto de Voluntad. El lugar debe ser de su propiedad o de alguien que le haya dado permiso para usarlo.

Una vez hecho esto, cuando gaste 1 punto de Glamour y toque un acceso que se pueda cerrar o un objeto que se use habitualmente para almacenar, como bolsillos, mochilas o cajones y cuyo interior no pueda ser visto por otro, podrá acceder a su almacén vinculado desde él.

El portal entre los dos lugares permanecerá abierto tantos turnos como su nivel de Manto o hasta que el fugado finalice el efecto. Si el portal se cierra mientras un objeto u otra criatura, incluida el chángeling, está a medio camino, este será absorbido hasta el almacén y sufrirá 1 punto de daño agravado en el proceso, pudiendo sufrir mayores daños si el almacén es de menor tamaño que el objeto, pudiendo llegar a destruir el almacén. El fugado que haya quedado atrapado en su almacén no podrá volver a abrir el portal para volver directamente al lugar en el que se encontraba antes, por lo que tendrá que buscar otra forma en la que llegar.

Mientras el portal esté abierto, el fugado puede extraer o introducir cualquier elemento, siempre que sea posible que el objeto o criatura sea capaz de pasar por la abertura más pequeña de las dos usadas.

Solo se puede tener vinculado un destino a la vez, pero puede gastar un nuevo punto de Voluntad para cambiar una apertura de destino por otra.

Laguna Legal: La apertura vinculada y la usada son similares. Como dos puertas de tamaño similar, dos ventanas o dos mochilas.

ALIMENTAR A LA OSCURIDAD (COMÚN)

El fugado mira a los ojos de otra persona y es capaz de ver la oscuridad que mancha su alma, conociendo que es lo que alimenta su odio.

Coste: 1 Glamour

Tirada: Astucia + Subterfugio + Manto Vs. Compostura + Wyrd

Acción: Enfrentada

Duración: Escena

Resultados de la Tirada

Éxito: El fugado aprende el odio más ardiente del sujeto y cualquier Condición o Declive relacionado con él. Este odio puede incluso ser uno del que el objetivo no se da cuenta. Puede reemplazar este odio con uno de su elección. El objetivo de un odio, junto con cualquier Condición o Declive que generó, se convierte en el nuevo odio durante la escena.

Éxito Excepcional: El fugado sabe los detalles del odio de su objetivo, como sus orígenes y lo que le impide destruir a su fuente. Puede persuadirlo para que actúe maliciosamente contra el objetivo de su odio sin necesidad de tirada siempre que sus actos no sean considerados suicidas.

Fallo: El Contrato falla.

Fallo Dramático: El fugado cree que el odio de su objetivo es algo que no es, elegido por el Narrador o el jugador objetivo.

Laguna Legal: El personaje mira fijamente a los ojos del objetivo durante al menos unos segundos ininterrumpidos.

MÚSICA DEL FUEGO (COMÚN)

El fugado es capaz de calentar su entorno hasta que se derrita.

Coste: 2 Glamour

Acción: Instantánea

Duración: Instantánea.

Efecto: El fugado es capaz calentar un objeto o superficie de un Tamaño igual o menor a su puntuación de Manto, hasta que este derrita o se destruya. Los objetos o criaturas que estén en contacto con el material en ese momento, sufrirá 2 puntos de daño letal por turno de exposición.

Laguna Legal: Usas el contrato para destruir un arma.

TOQUE DEL OLVIDO (REAL)

El fugado es capaz de hacer que su objetivo olvide algo en concreto.

Coste: 1 Voluntad + 3 Glamour

Tirada: Manipulación + Persuasión + Manto Vs. Aplomo + Wyrd

Acción: Instantánea.

Duración: Hasta el próximo amanecer.

Resultados de la Tirada

Éxito: El fugado toca a su objetivo y extrae de su mente un recuerdo, que se materializa en forma de una pequeña figura de basalto. Esto puede ser un objeto, un lugar, una persona o un suceso concreto que no dure más de su puntuación de Manto en minutos. El objetivo lo eliminará de cada recuerdo vivido junto a él pero no el recuerdo en sí. Por lo que podría recordar que se ha casado con alguien pero no recordará con quien.

El fugado puede sustituir lo olvidado por otra cosa si lo desea, por lo que podría convertirse en su mejor amigo o cambiar su hogar por una casa abandonada en las afueras.

Éxito Excepcional: El recuerdo permanece alterado indefinidamente o hasta que la estatuilla que representa el recuerdo sea destruida, aunque algunos efectos mágicos o terapias también podrían ayudar al objetivo a recuperarlos. Un Oniromante o alguien capacitado para ver los recuerdos, puede darse cuenta de que alguien los ha modificado.

Fallo: El Contrato falla.

Fallo Dramático: El fugado olvida algo importante para él determinado por el Narrador. Sufre la Condición Amnesia hasta que descubra que es.

Laguna Legal: El fugado destruye una foto de aquello que quiere que sea olvidado.

TRASPASAR DEUDA (REAL)

El fugado es capaz de traspasar su deuda Goblin a un objetivo.

Coste: 1 Voluntad + 2 Glamour

Tirada: Manipulación + Persuasión + Manto Vs. Compostura + Wyrd

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Éxito: Las palabras del fugado confunden al objetivo, que accede a asumir la deuda de este. El fugado transfiere tantos puntos de deuda goblin como los éxitos obtenidos a su objetivo. Los seres feéricos saben de inmediato la deuda que han adquirido, por lo que pueden volverse hostiles contra el fugado que se la traspasó.

Éxito Excepcional: Los seres feéricos no se dan cuenta de que han adquirido la deuda.

Fallo: El Contrato falla.

Fallo dramático: El fugado se confunde y termina aceptando toda la deuda de su objetivo. Si el objetivo no tiene deuda Goblin, el fugado añade un punto de deuda Goblin a su total de deuda.

Laguna Legal: El fugado destruye un papel con la firma manuscrita de su objetivo.

Gancho de Historia Estatuillas de Basalto

Hace muy poco que un cortesano del Laurel apareció por el mercado con unas curiosas estatuillas de basalto negro, algunas de ellas extrañamente parecidas a varios miembros del feudo local. Según él, se encontró una caja repleta en el Malpaís y ahora las ha puesto a la venta en su puesto de prendas y baratijas.

Algunos que han visto las estatuillas de cerca afirman que se tratan de recuerdos olvidados, pero las excéntricas solicitudes del duende han hecho imposible que nadie pueda asegurarlo a ciencia cierta.

CAPÍTULO 3:

ESCENARIO

Nuevas Estirpes

ARENA ATORMENTADA

En cuanto termine de hacer este agujero en la pared, entraré. Entonces, daré la vuelta y te abriré la puerta. No te preocupes por los guardias; les será difícil hacerme algo.

Algunas Taifas crearon a los Arena Atormentada para que fueran espías o guardias, otros querían un extraño arte viviente, pero todas buscaban rehacer a los humanos en formas particularmente extrañas y ajenas. En Tigotan, algunos de estos fugados pasaban su existencia como tormentas de arena vivas que nunca tomaban forma sólida y otros eran dunas de arena animadas que acechaban fuera del palacio de su Guardián, listas para engullir a los intrusos.

Hermoso: Desde la distancia, parece una persona de aspecto ordinario con una piel extrañamente reflectante, pero la observación cercana revela que su carne está hecha de millones de diminutos cristales y brillantes motas de polvo.

Ogro: Una figura bruta que parece haber sido tallada toscamente en piedra arenisca.

Marchito: Una criatura hecha de arena movediza estabilizada por estrechas bandas de metal y cristales brillantes en sus principales articulaciones.

Bendición de la Estirpe: Cuando el Arena Atormentada hace tiradas de Pelea para iniciar o escapar de una presa, conseguir tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

Hombre de Arena: El fugado puede gastar un punto de Glamour y tirar por reflejo Resistencia + Atletismo para volverse menos sólido durante un solo turno, ganando 2 de Defensa y permitiéndole usar Defensa contra armas de fuego. Mientras es menos sólido, no puede usar armas o herramientas y no puede realizar ninguna acción física excepto apresar o moverse, y puede deslizarse por cualquier abertura por la que pueda pasar la punta de su dedo. Mantener esta forma durante varios turnos requiere gastar más Glamour en cada uno de ellos, pero no requiere múltiples tiradas.

CORAZÓN DE FUEGO

Recuerdo haber existido como una sola llama en una llanura interminable de fuego. Estoy en casa y soy libre, pero todavía me atraen los grandes incendios, supongo que por eso me convertí en investigadora de incendios.

Un corazón de fuego no es simplemente una criatura de llamas, sus pensamientos son también inhumanamente rápidos porque el fuego también engulló su mente. Los guardianes que habitan los reinos de la llama, el bronce y el basalto crearon algunos corazones de fuego para que sirvieran como eruditos o sirvientes muy atentos y eficaces. Otros corazones de fuego pasaron su Cautiverio como obras de arte hechas de fuego o como parte de un muro de fuego que rodea y protege el hogar de su Guardián.

Bestia: Una criatura brillante parecida al fénix en la que cada pluma es una lengua independiente de llamas danzantes.

Oscuro: Patrones de llamas verdes y azules parpadeantes cubren la piel sin pelo de la criatura como tatuajes vivos, y sus ojos brillan con fuegos danzantes del mismo color.

Marchito: En las articulaciones de la criatura se injertan bandas de cristal que brillan con fuego interno parpadeante. Cuando se emociona, el fuego envuelve brevemente su cabeza o sus manos antes de que los cristales lo supriman.

Bendición de la Estirpe: Cuando el Corazón de Fuego hace tiradas de Empatía relacionadas con la pasión o la ira, conseguir tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

Mente Encendida: El fugado puede gastar un punto de Glamour y tirar por reflejo Astucia + Ciencia al realizar cualquier acción extendida mayoritaria o totalmente mental, como componer un

discurso o realizar una investigación, para emprender esa acción con una velocidad cegadora, reduciendo el intervalo de cada tirada a un solo turno siempre que el intervalo original sea de una hora o menos. Puede hacer esto durante un número de tiradas igual a Wyrd. Mientras opera en este estado, el changeling se calienta increíblemente (y, dependiendo de su apariencia, puede llegar a estallar en llamas). A menos que suprima el efecto (lo que no requiere ninguna tirada), cualquier objeto inflamable que esté tocando puede encenderse, como si lo hiciera con una cerilla. Cualquier acción prolongada sólo puede beneficiarse de este efecto una vez.

DRACÓNICO

¡Fuera de este barrio! Si te veo a ti o a alguno de tus amigos por aquí o si intentas enviar los Acechadores detrás de nosotros, sabré a quién culpar. Yo se quienes son y si algo que no me gusta pasa, vendré por ustedes.

Las Taifas crean draconianos para inspirar miedo y asombro. Estos bestiales reptiles son criaturas destructivas de terror primario. Un Guardián que creó un dracónico podría haber deseado poseer una maravillosa bestia, otro buscó una guardia impresionante o un comandante militar. Antes de su Cautiverio, muchos draconianos estaban interesados en el poder y todos estaban llenos de confianza. Ahora, cada dracónico es aterrador y duro.

Elemental: Una bestia semejante a un dragón elemental, la mayoría parece estar hecha de piedra, metal, o vidrio coloreado.

Hermoso: Con sus escamas y elaborada cresta, que es la esencia de la belleza aterradora.

Marchito: Es claramente un ser humano que ha sido rehecho en un dragón,

con ojos humanos y la forma de miembros humanos debajo de sus escamas.

Bendición de la Estirpe: Cuando el Dracónico hace tiradas de Intimidación física para intimidar o amenazar a un oponente para que se detenga o retroceda, lograr tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

Majestad Colérica: El hada puede gastar un punto de Glamour y tirar Presencia + Intimidación + Wyrđ vs Aplomo + Compostura + Tolerancia sobrenatural en combate para dar la Condición Derrotado a cualquier enemigo que pueda percibir el fugado. Esto puede afectar incluso a criaturas que normalmente no están sujetas a esta Condición.

NACIDO DEL AGUA

No es seguro jugar al borde del agua, chico. La próxima vez podría no estar cerca para agarrarte. Podría ser... otra cosa.

Océanos negros que nunca han conocido la luz. Rápidos riachuelos que parecen no tienen fin. Estanques anchos y plácidos que cubren campos verdes de hierbas acuáticas. Tigotan tiene muchos cuerpos de agua, tan extraños y fantásticos como el resto de Arcadia. Los fugados que se convirtieron en nacidos en el agua pasaron su cautiverio en estos reinos acuáticos, sirviendo a extraños Guardianes anegados.

Elemental: Huesos de madera a la deriva y piedras de río, gruesas trenzas de algas abofeteando húmedamente contra la carne de espuma de mar.

Hermoso: Una ninfa marina de piel húmeda, con ojos temblorosos de gota de aceite y una piel de foca colgada de los hombros.

Ogro: Piel verde escamosa, bigotes de pez gato y dedos largos y palmeados

para arrebatarse a los niños que se aventuran solos demasiado cerca de la orilla del mar.

Bendición de la Estirpe: Cuando el Nacido del Agua realiza tiradas de Atletismo relacionadas con el combate subacuático, conseguir tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

Caudal Feérico: El fugado puede gastar un punto de Glamour y tirar Inteligencia + Ocultismo cuando se sumerja completamente en un cuerpo de agua para disolverse en ella. Mientras esté disuelto, el fugado es inmune al daño y puede mover su conciencia a través del cuerpo de agua, multiplicando su velocidad por Wyrđ +1. Al final de la escena, el fugado se reforma desde el agua dondequiera que se encuentre su conciencia, si se encuentra en algún lugar en el que su cuerpo físico no puede caber (como en una tubería) se desplaza hacia la parte más cercana de la masa de agua donde pueda. El Nacido del Agua puede mantener este efecto de escena en escena si sigue gastando Glamour, aunque no se requieren más tiradas.

TOCADO POR EL AIRE

Aquí está tu cometa, chico. Ese árbol era más fácil de trepar de lo que parecía. No, no. No intentes subir ahí, ¿de acuerdo?

Reinos de hielo reluciente contruidos sobre inmensas nubes. Balcones tallados en la cara de una montaña imponente. Mansiones con pilotes que desaparecen en la niebla insondable kilómetros más abajo. Los fugados que se convierten en Tocados por el aire son tan variados como los elevados reinos en los que pasaron su Cautiverio. Flotar, volar o deslizarse era el único método de viaje posible, por lo que sus Guardianes los cambiaron. Algunos tenían alas injertadas en su carne, algunos

montaban relámpagos como corceles, y algunos se hicieron más livianos que el aire, llevados por el mismo viento.

Bestia: Redondos ojos que no parpadean, una cresta de plumas con volantes que es barrida por el viento, y los dedos que terminan en garras en forma de gancho.

Hermoso: Pisadas que apenas tocan el suelo, el suave crujir de la ropa, y una masa de arremolinados pelos blancos.

Ogro: Losas gruesas de músculo, la piel que brilla en la roja puesta del sol y un cono de tornados de humo en lugar de piernas.

Bendición de la Estirpe: Cuando el Tocado por el Aire utiliza atletismo para realizar acrobacias, escalar, saltar o hacer parkour, lograr tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

Alas del viento: El hada puede gastar un punto de Glamour y tirar Destreza + Atletismo para multiplicar la distancia y la altura de su salto en Wyrđ +1 y obtener inmunidad al daño por caída durante el resto de la escena.

DECLIVE AMBIENTAL CALIMA

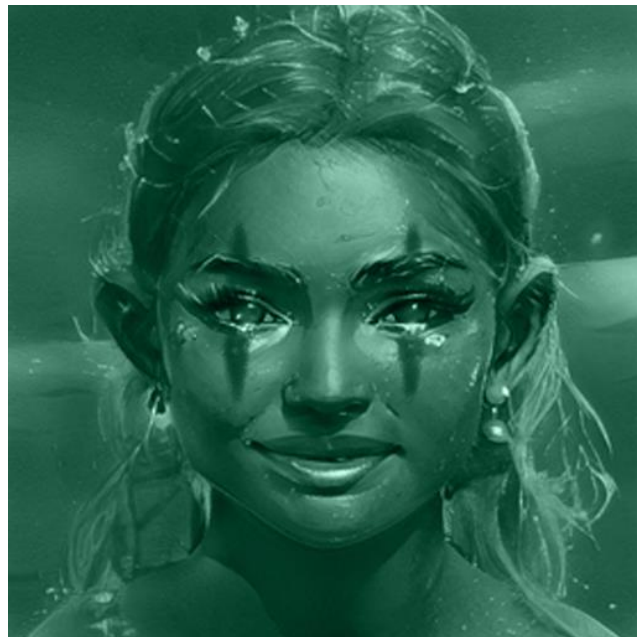
El aire en el área afectada se empieza a enturbiar con una nube de polvo que dificulta la visión y hace que a los personajes les cueste respirar.

Efecto: Todas las tiradas de percepción visual sufren una penalización de -1, más un -1 adicional (acumulativo) por cada 10 metros de distancia que separen al afectado de aquello que quiera ver. Esta penalización se aplica también a las tiradas de ataque a distancia. Este negativo es de -4 para las tiradas de percepción olfativa.

Además, todas las tiradas físicas realizadas por personajes que respiran se penalizan con (Tamaño - Resistencia).

Rostros

LUCÍA BETANCOR CORTESANA DEL SALITRE



Lucía Betancor Cabrera es una Hermoso de ojos negros iluminados por la luz de las estrellas. Se siente la persona más afortunada del mundo por haber conseguido trabajar en el Gran Telescopio de Canarias, el mayor telescopio del mundo. No es más que una limpiadora, pero desde niña ha amado las estrellas, y su cautiverio de manos de Abora, el señor de los cielos, no pudo cambiar eso.

Es una miembro entusiasta de la corte de la Sal del menceyato de Benahoare y una observadora minuciosa de hermosos cielos de la Palma, sobretodo de los del Malpaís de zona del Roque de los Muchachos. Tanto es así, que se ha llegado a convertirse en toda una celebridad para los fugados de todo el archipiélago en lo que a guiarse por el Malpaís se refiere y acepta con gusto

compartir sus conocimientos con cualquiera que se acerque a visitarla.

Descripción: Lucía es una mujer de 39 años pero que parece haberse estancado en la veintena en muchos sentidos. Su aspecto es juvenil y su fondo de armario apenas ha cambiado en las últimas 2 décadas. Su pelo negro como la noche ondula constantemente como mecido por el viento, dejando entrever pequeños puntos de luz como si fueran estrellas que titilan en el cielo nocturno. Sus ojos son oscuros y profundos, pero están iluminados por lo a cualquiera le parecería una galaxia. El manto del salitre mantiene su pelo siempre húmedo y sobre cada uno de sus ojos se marca una línea vertical de un brillante azul oscuro.

Pautas de Interpretación: Lucía es alegre y jovial, aunque pase casi todo su tiempo libre alejada de todos en las montañas del Malpaís. Cuando se la visita, siempre anda apuntando datos en su libreta o comparándolos con su ordenador, pero aunque parezca muy atareada siempre se muestra muy contenta de recibir visitas, sobre todo si comparten su entusiasmo por la astronomía.

Aspecto: Hermoso

Estirpe: Brillante

Corte: Salitre

Atributos: Inteligencia 4, Astucia 4, Aplomo 2, Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Presencia 2, Manipulación 1, Compostura 3

Habilidades: Academicismo 2, Ciencia 4 (Astronomía), Informática 2, Investigación 3, Ocultismo 2, Pericias 1, Armamento 2, Atletismo 2, Conducir 1, Sigilo 2, Supervivencia 3 (Malpaís), Empatía 1, Callejeo 1, Trato con Animales 2

Méritos: Salto de Pastor 2, Idioma 1 (Silbo), Manto 3 (Salitre), Recursos 1, Saber Enciclopédico (Astronomía) 2,

Madriguera 3, Prenda 3 (Ordenador portátil), Sabio del Seto 2, Sentido del Seto 1, Sentidos Agudos 1.

Voluntad: 5

Claridad: 7

Piedra Angular: Madriguera

Aguja: Erudito

Hilo: Aceptación

Iniciativa: 6

Defensa: 5

Velocidad: 10

Tamaño: 5

Salud: 7

Wyrd: 3

Regalias Favoritas: Montura y Corona

Contratos: Montura (Explorador, Salto de 7 Leguas, Garra y Ala), Corona (Invocación del Sirviente Leal, Invocaciones Discretas), Salitre (Mirar por la Cerradura, Ritmo de las Aguas, Vaso de Cristal, Luz de Mafasca, Don del Viajero)

Gancho de Historia

Breacha en el Malpaís

Lucía Betancor ha descubierto una anomalía en los cielos del Malpaís que surgió poco antes de la erupción del volcán de Tajogaite, en Cumbre Vieja. Esta anomalía parece ser una grieta en los cielos, que se mantiene aún después de que el volcán dejara de expulsar lava. Recientemente, pese a que el volcán ya está extinto, ha comenzado a caer una especie de humo negro desde la grieta del cielo, muchos temen que podría ser el propio Guayota, el demonio de las leyendas canarias, que ha escapado de su cautiverio en el Echeide, pero nadie se ha atrevido a ir a investigar la zona del Malpaís afectada hasta ahora.

PADRE BAUTE GUANARTEME DE ARENA



Yeray Baute Santana, más conocido como el Padre Baute, es excéntrico Rey de la corte de la Arena del Guanartemato de Tamarán. Este sacerdote católico es conocido tanto dentro como fuera de la comunidad fugada debido a su fuerte presencia mediática y sus controvertidas actuaciones. Viaja por toda la geografía canaria grabando videos reivindicativos y de difusión histórica, y promoviendo movimientos sociales en contra de la destrucción del territorio y la herencia cultural canaria. Muestra los colores de su corte con orgullo y los viste siempre que no está oficiando misa, siendo reconocido por su característico polo y su boina de color amarillo.

Este fuerte defensor de las tradiciones y el entorno, es uno de los máximos exponentes de la corte de la Arena y uno de los mayores defensores de la unión de la Mancomunidad. Pero sus actuaciones públicas, su comportamiento excéntrico y su gran presencia mediática, ha provocado que muchos miembros de la Mancomunidad menosprecien su labor, incluso entre los miembros de Tamarán.

Él, por su parte, intenta encontrar apoyos entre jóvenes fugados y otros miembros afines de la corte de la Arena para juntos poder acabar con el conflicto y conseguir cerrar las heridas del feudo.

Descripción: El Padre Baute es un ogro no demasiado alto pero si robusto, con rasgos que recuerdan a los de un pájaro, como ojos prácticamente negros y una nariz puntiaguda y aguileña. Suele llevar una perilla algo descuidada y su pelo es castaño con bastantes canas, mostrando una calva bastante prominente.

El Manto de su corte se ve reflejado visiblemente en su piel, que parece estar cubierta de arena y con dos círculos concéntricos en su cara que dan la apariencia de estar hechos de arena mojada. Porta la corona de Arena del Guanartemato de Tamarán, que cuelga sobre su pecho en forma de colgante arenisca. Siempre que no viste la sotana se muestra con un polo amarillo y una boina del mismo color siendo reconocible en cualquier lugar a donde va.

Pautas de Interpretación: El Padre Baute suele ser muy próximo a su comunidad y posee un amor por la diversión y las bromas que bien podría parecer que se trata de un miembro de la corte de Alisio, pero no hay que dejarse engañar, pues tras su fachada afable y desenfadada se oculta un fanático defensor de la tradición y el entorno, aunque sus formas no suelen ser precisamente las más tradicionales, lo que le ha granjeado el desprecio del resto de los líderes de la Arena.

Para acercarse a la comunidad, el Padre Baute usa tanto el púlpito como las redes sociales y movilizarla en pos de cualquier cruzada en la que se vea implicado, utilizando al colectivo humano como palanca para lograr los objetivos de su corte, pero cuando esto no es suficiente,

no duda en recurrir a soluciones algo menos amigables.

Aspecto: Ogro

Estirpe: Tocado por el Aire

Corte: Arena

Atributos: Inteligencia 4, Astucia 4, Aplomo 3, Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 5, Presencia 3, Manipulación 6, Compostura 4

Habilidades: Academicismo 6 (Historia de Canarias, Teología), Ciencia 1, Informática 2, Ocultismo 5, Pericias 1, Política 5, Armamento 3 (Juego del Palo), Atletismo 2, Pelea 2, Supervivencia 2, Callejeo 4, Empatía 3, Expresión 6 (Liturgia), Intimidación 2, Persuasión 3, Sociedad 2, Subterfugio 2.

Méritos: Lucha de Bastón 5, Salto de Pastor 2, Lucha Canaria 3, Idioma 1 (Silbo), Manto 5 (Arena), Recursos 2, Saber Enciclopédico (Cultura Canaria) 2, Posición (Iglesia Católica) 1, Fama 1.

Voluntad: 7

Claridad: 8

Piedra Angular: Iglesia donde ejerce

Aguja: Tradicionalista

Hilo: Memoria

Iniciativa: 7

Defensa: 5

Velocidad: 11

Tamaño: 5

Salud: 10

Wyrd: 6

Regalias Favoritas: Escudo y Espada

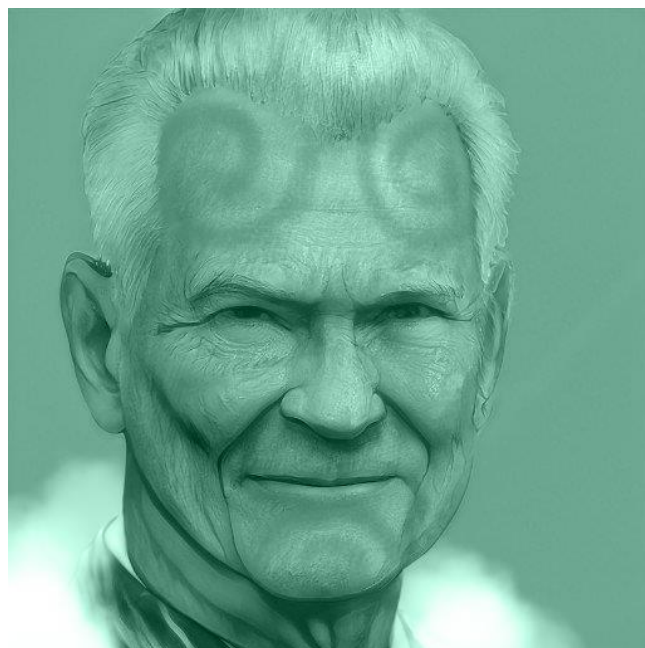
Contratos: Escudo (Carga Compartida, Presencia Fortificante, Voto de No Compromiso), Espada (Arma Elemental, Gloria Primigenia, Furia Elemental, Castigo del Rompejuramentos), Arena (Acomodar la Almohada, Cánticos de la tierra, Habla Primaria, Arenas del Sueño, Rancho de Ánimas)

El Juego del Basalto

Nadie ha visto al rey del Basalto en la última década, pero sus guayres afirman que el señor Doreste se comunica con ellos a través de sus sueños.

Algunos creen que los sucesos de los últimos años han sido orquestados por el Basalto debido a que su rey ha sido suplantado por una Taifa que intenta destruir a la Mancomunidad desde dentro, aunque los más optimistas opinan que podría ser un plan del señor Doreste para obligar a cada corte a unirse bajo el mando un solo líder, en lugar de estar divididas en 8 voces distintas.

CHRISTOPH KRAMER MENCEY DE ALISIO



El Señor Kramer es un marchito de dedos dorados originario de Alemania. Tras huir de su guardián con apenas 16 años, se unió a la corte de invierno y vivió un tiempo en tierras germanas mientras se adaptaba a su nueva situación. Al verse sin familia, usó sus nuevos contactos para

hacerse con algo de dinero con los que salir de Alemania y labrarse una nueva vida lejos de su tierra natal, lo que le llevó a viajar por el mundo hasta que en la década de los 60 llegó a Canarias por pura casualidad y terminó por convertir a las islas en su hogar. Tras un tiempo en las islas, Christoph terminó por unirse a la corte del Alisio, lo que le sirvió para allanar el camino a la hora de cumplir con sus aspiraciones empresariales. Hoy, el viejo Christoph, es el mencey del Alisio del feudo de Achimed, además de un empresario de éxito, cuya fortuna está incluida entre los 100 primeros puestos de la lista Forbes.

Es uno de mayores instigadores de la división de la Mancomunidad, debido principalmente a la fuerte oposición que han presentado las cortes orientales a algunos de sus proyectos empresariales en las islas a lo largo de los años. Espera que con el caos generado por el escenario político, pueda tener un mayor margen de maniobra en el ámbito empresarial y ya que los feudos están más preocupados por enfrentarse entre sí que en salvar un yacimiento arqueológico que no interesa a nadie.

Descripción: Christoph Kramer es un marchito mayor de rasgos germanos muy marcados. Tiene los ojos azules y el pelo que en su tiempo fue rubio, ahora es totalmente blanco. Siempre va perfectamente afeitado y con el pelo bien peinado hacia atrás. Su cabeza, pese a ser de un tamaño normal, parece desproporcionada comparada con su cuerpo delgado y alto y tiene unos brazos largos y huesudos que casi arrastran el suelo, en los que destacan las doradas puntas de sus también largos dedos.

El manto del Alisio se muestra en forma de espirales rojizas que se marcan en frente y barbilla y el viento parece

mecer siempre sus ropas, aunque el aire a su alrededor parece realmente más frío que fresco, quizás debido a que aún se mantiene sobre él los restos del su antiguo manto. Porta la corona de Alisio del menceyato de Achimed, que se manifiesta como una tupida nube blanca que bordea su cuello.

Pautas de Interpretación: El Señor Kramer es un curioso miembro de la corte del Alisio, ya que crea lugares que proporcionan diversión a miles de personas al año, pero su personalidad es más bien fría. Pese a aceptar las bromas y las actitudes de su corte con una sonrisa y aparente buen grado y agasaja a sus invitados con múltiples divertimentos, en privado es más bien arisco y tiene verdadera obsesión con el orden, la puntualidad y la responsabilidad, lo que le ha llevado a tener más de un conflicto con sus compañeros de corte más cercanos.

Aspecto: Marchito

Estirpe: Notario

Corte: Alisio

Atributos: Inteligencia 6, Astucia 3, Aplomo 4, Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Presencia 4, Manipulación 5, Compostura 3

Habilidades: Academicismo 4, Ciencia 5 (Finanzas), Informática 2, Ocultismo 2, Política 6 (Política Local), Armamento 2, Armas de Fuego 3 Atletismo 2, Conducir 2, Pelea 2, Callejeo 5, Empatía 4, Intimidación 4, Persuasión 3, Sociedad 4, Subterfugio 6.

Méritos: Idioma 2 (Alemán, Inglés), Manto 5 (Alisio), Favor de Corte (Invierno 4, Basalto 2), Recursos 5, Fama 1, Contactos 3 (Cabildo de Tenerife, Gobierno de Canarias, Policía), Aliados (Políticos)2, Etiqueta 2, Personal 5 (Hostelería).

Voluntad: 7

Claridad: 5

Piedra Angular: Su oficina

Aguja: Estratega

Hilo: Riqueza

Iniciativa: 5

Defensa: 4

Velocidad: 9

Tamaño: 5

Salud: 7

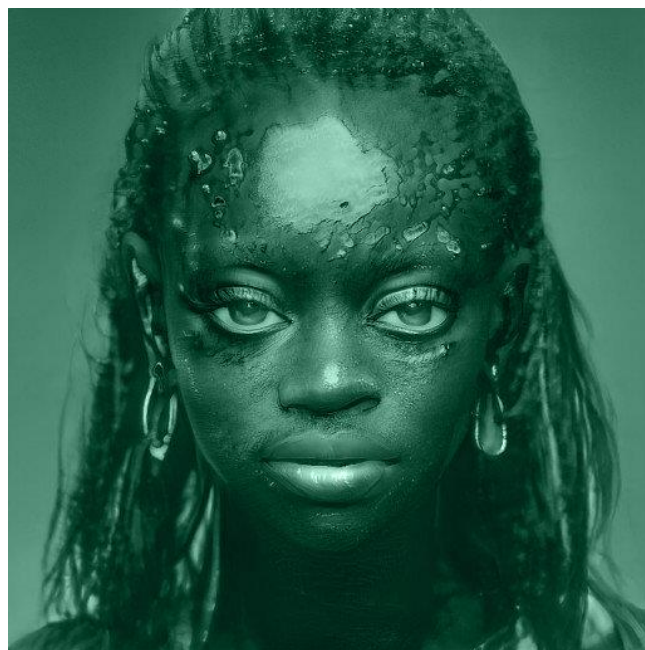
Wyrd: 7

Regalias Favoritas: Joyas y Corona

Contratos: Joyas (Cambio de Fortuna, Realidad Oculta), Corona (Presencia Paralizante, Invocar al Sirviente Leal, Gambito de la Mente Maestre, Rueda Giratoria, La Corte Leal), Alisio (Danza del Aire, Uno más de la Pandilla, Sentir el Loto, Disparate, Unir a la Fiesta), Invierno (El dragón lo Sabe, Sueños de Nudo corredizo, Abrigo de Armiño Invernal), Basalto (Alijo Oculto)

LALA MBAYE

CORTESANA DEL BASALTO



Lala Mbaye es una mujer joven de origen senegalés que fue raptada mientras se dirigía hacia las costas de Fuerteventura. Unos seres emergieron de las aguas, destruyendo el cayuco en el que viajaba y se la llevaron junto con otros tres compañeros de embarcación, dejando al resto ahogándose en las frías aguas del Atlántico, incluyendo al hijo recién nacido de Lala. El dolor y el odio surgido por la pérdida llenaron el alma de la joven y le dieron las fuerzas necesarias para enfrentarse a sus captores y poder escapar del nuevo infierno en el que se encontraba.

La vida no fue fácil cuando llegó finalmente a Fuerteventura, por suerte la comunidad senegalesa de la isla y el guanartemato de Erbane la ayudaron en esa nueva andadura. Ahora Lala trabaja a tiempo completo para el guanartemato, aunque adscrita a la corte de Basalto. Su trabajo es el de rescatar del Malpaís local a cuantos fugados pueda encontrar y ayudarlos a comenzar de nuevo. Aunque es un secreto a voces que recorre las costas del otro lado destruyendo a todo

Armas de Fuego en España

La legislación sobre armas de fuego en España es bastante estricta. Debes pertenecer a un club de tiro, disponer de una licencia de caza o ser miembro de los cuerpos policiales del país para poder adquirir una, aunque excepcionalmente algunas personas pueden adquirir una licencia especial si demuestran que su seguridad corre un peligro real.

Pese a esto, ninguna licencia permite poseer armas de uso militar y el número de armas que puede poseer una persona con licencia es bastante limitado. Además, es ilegal que una persona con licencia porte un arma injustificadamente y mientras estén en su vivienda, las armas deberán estar a buen recaudo dentro de un armero homologado.

duende que le recuerda a aquellos que la capturaron.

Descripción: Lala es una elemental de unos 29 años, de piel oscura con reflejos azules y pelo negro rizado que lleva peinado en finas y largas trenzas que parecen ondular como si fueran pequeños chorros de agua que caen por su espalda y en su cara destacan sus grandes y brillantes ojos de un llamativo color azul oscuro.

Su manto de Basalto ha cubierto la parte superior de su pelo de ceniza y ha dejado marcas de quemaduras en su frente y mejillas, combinando de una forma extraña con su Estirpe.

Pautas de Interpretación: Lala es una mujer fuerte y resuelta, pero profundamente marcada por los sucesos que ha tenido la desgracia de vivir. No suele hablar más de lo necesario y no se esfuerza en ser escuchada, apenas asiste a ningún evento social, se limita a cumplir con su trabajo de manera más eficiente posible pero de una forma distante, casi mecánica.

Aspecto: Elemental

Estirpe: Nacido del Agua

Corte: Basalto

Atributos: Inteligencia 2, Astucia 3, Aplomo 2, Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Presencia 2, Manipulación 1, Compostura 3

Habilidades: Medicina 1, Ocultismo 3 (Criaturas del Mar), Pericias 1, Armamento 2, Atletismo 3, Pelea 3, Sigilo 2, Supervivencia 2, Intimidación 3, Subterfugio 2, Trato con Animales 2.

Méritos: Idioma 4 (Francés, Wolof, Inglés, Silbo), Manto 3 (Basalto), Guerrero

Elemental 3, Superviviente 1, Corazón Helado 3, Madriguera 1

Voluntad: 5

Claridad: 5

Piedra Angular: La manta de su hijo

Aguja: Temerario

Hilo: Odio

Iniciativa: 6

Defensa: 6

Velocidad: 10

Tamaño: 5

Salud: 8

Wyrd: 2

Regalias Favoritas: Espada y Montura

Contratos: Espada (Arma Elemental, Gloria Primigenia, Persecución Implacable), Montura (Explorador), Basalto (Alijo Oculto, Toque del Olvido)

Simulacros Muertos

Algunas Taifas de Canarias, sobre todo aquellas que emergen de las aguas para atrapar a sus víctimas, no se molestan en insuflarle vida a los simulacros que crean. En su lugar utilizan el alma del raptado para insuflarle un estado de muerte aparentemente real, creando una ilusión de descomposición natural y evitando así que se deshaga en las partes en las que fue creado.

Los fugados que desean recuperar la parte del alma que se usó para crear a su simulacro, deben encontrar su cadáver y tocarlo, momento en donde el simulacro se desmonta finalmente.



Lugares

CUEVA DE LOS VERDES

La Cueva de los Verdes es una gruta repleta de túneles, recovecos y lagunas de las que solo es accesible al público 1 de los 8 kilómetros de longitud que posee. Pese a la creencia popular de que la cueva obtiene su nombre del apellido de la familia que la utilizaba para guardar el ganado, la realidad conocida por cualquier fugado es que su nombre hace referencia a la Corte Verde, debido a que durante muchos años los duendes y algunas hadas los utilizaban habitualmente para llegar al mundo humano.

Hoy en día su uso por parte de la corte del laurel es prácticamente anecdótico y suele ser visitado más comúnmente por Magos que visitan el tubo submarino conocido popularmente como el Túnel de la Atlántida, en busca de los secretos que en él se ocultan.

EL GRAN TAGOROR

Esta enorme Madriguera situada en el cruce de los pasos de los distintos feudos insulares. Tiene la apariencia de un gran estadio circular, con gradas de madera de tea, similar a lo que podría parecer un antiguo coliseo romano. En el centro un círculo de arena, similar a un terrero de lucha canaria, rodeado por un gran aro cubierto de ceniza volcánica, siendo este el lugar donde los fugados de toda la Mancomunidad se reúnen para celebrar durante el mes de agosto el Beñesmer, una festividad en donde bailan, cantan, beben, comen y compiten en distintas pruebas deportivas.

Bajo las gradas, se ocultan distintas estancias de servicio, la sala del consejo, donde los 25 líderes se reúnen a tratar los asuntos que afectan a la Mancomunidad y las 4 salas de las cortes, donde cada una de ellas tiene un espacio en donde hablar en privado los asuntos propios de su corte.

Actualmente, el Gran Tagoror está en muy mal estado. Las vigas de madera están carcomidas, el techo de la biblioteca se ha desmoronado y otras estancias están en peligro de derrumbe. Mientras esto sucede, los líderes de los feudos se pelean por decidir a quién le corresponde arreglar el estropicio, echándose unos a otros la culpa de la situación y peleándose por las estancias que aún continúan intactas. Muchas fugados ven en el Gran Tagoror el reflejo de la sociedad en la que viven, desmoronándose mientras los líderes discuten por quien se lleva las migajas.

Sancho de Historia *La Antigua Octava Isla*

Luisiana, Cuba, México, Texas, Uruguay... muchos eran los lugares de América que estaban unidos a las islas Canarias por medio de Pasos permanentes. Poco a poco todos ellos fueron sucumbiendo, solo quedando el que llega hasta Venezuela, a la que tanto humanos como fugados la denominaban la octava isla.

La relación entre Venezuela y Canarias era tan estrecha que incluso los feudos de Caracas o La Guaira llegaron a contar con cortes insulares, pero la relación se ha enfriado hasta el punto que ya nadie sabe nada sobre los feudos venezolanos, sobre todo desde que la Graciosa ha adoptado el apodo de la octava isla.

Ahora, el último Paso estable entre Canarias y América pierde fuerza a pasos agigantados y nadie sabe qué hacer para solucionarlo.

EL YUMBO

Este antiguo centro comercial con gran actividad nocturna y ambiente LGTB+ es un lugar ideal para divertirse y

pasar desapercibido y es donde la corte del Alisio de Tamarán tiene su sede. Se encuentra en pleno centro turístico de Gran Canaria, rodeado de hoteles y establecimientos ideados para los turistas y es habitual encontrar vampiros y otros seres sobrenaturales en esta zona. Pese a ello, apenas se notifican incidentes debido a un antiguo acuerdo que establece el centro como una zona neutral, en donde el uso de capacidades sobrenaturales para agredir o manipular está mágicamente vetado, propiciando un lugar para hablar y llegar a acuerdos entre las distintas criaturas sobrenaturales.

Debido a que la Mancomunidad es una parte importante en ese acuerdo, nadie sabe cómo va a afectar la evidente pérdida de poder de esta, aunque algunos están de acuerdo que si finalmente queda dividida, el acuerdo dejará de tener efecto de forma inmediata y el Yumbo podría quedar expuesto todo tipo de eventos sobrenaturales.

PIRÁMIDES DE GÜLMAR

Los fugados tienen prohibido acercarse a este lugar una vez cae la noche o a entrar en zonas cerradas al público. Nadie recuerda cual fue la ofensa que los perdidos cometieron para que las momias, o los xaxos como se denominan en Canarias, vetaran su acceso a este lugar. Algunos historiadores apuntan que podría deberse a que los perdidos fueron los responsables de guiar a los humanos hasta la entrada de la cueva de Herques durante el siglo XVIII, la que se terminó por denominar "La Cueva de las Mil Momias"

Hoy la entrada de esa cueva vuelve a estar perdida, pero muchas fueron las momias que fueron profanadas y ahora se ven expuestas en museos de todo el mundo.

BOSQUE DE GARAJONAY

Muchos eran los bosques de laurisilva que se podían encontrar en las islas, e igualmente numerosas eran las historias de los gigantes perros bípedos que los habitaban. Tibicena, hircuan, iruene o guacancha son algunos de los nombres que reciben los Uratha en Canarias, pero esta raza, que en su momento era sumamente abundante, fue arrasada tras la conquista junto con los bosques en donde habitaban y ahora su número es realmente escaso.

Pese a que en ocasiones hombres lobo y magos pueden enfrentarse por el control de algún almogarén en cualquier parte de las islas, los fugados solo conocen un lugar que pueden considerar realmente territorio tibicena, y ese el Bosque de Garajonay, situado en el centro de la isla de la Gomera. Este parque natural protegido y reserva de la biosfera, siempre ha sido territorio de los hircuanes y estos son especialmente celosos de los secretos que se guardan en él.

LA MANSIÓN WINTER

En un extremo de la playa de Cofete, en la isla de Fuerteventura, existe un tubo volcánico que une la superficie de la tierra con las profundidades del mar, lo suficiente grande como para que submarinos hubieran podido entrar él. Durante la segunda guerra mundial, una espléndida mansión se construyó sobre la entrada de ese tubo y durante años aquel edificio y los kilómetros de terreno desolado en los que se encuentra, fueron habitados y controlados por un científico alemán llamado Gustav Winter.

Según dicen las historias, los submarinos entraban por el tubo volcánico

y atracaban en un puerto subterráneo situado bajo la mansión para llevar suministros y especímenes al terrateniente, que hacía todo tipo de experimentos en aquel lugar. Actualmente la mansión está abandonada y nadie ha podido encontrar la entrada a las instalaciones subterráneas, pero los fugados que se han atrevido a visitar la zona aseguran haber escuchado gritos que se escapan desde el suelo, como si el doctor Winter siguiera aún hoy experimentando con seres vivos oculto bajo las ruinas de su antigua casa.

SAN BORONDÓN

San Borondón no es una isla del mundo mortal y tampoco es un territorio del Malpaís, lo que lo convierte en un territorio esquivo, incluso para los fugados. Los eruditos han especulado a lo largo de los siglos sobre su naturaleza y se ha llegado a la conclusión de que la isla, en realidad, se traslada de un plano a otro, emergiendo cada cierto tiempo en el plano material. Es por ello que San Borondón no pertenece a ningún plano y pertenece a todos a la vez, verdadero santo grial para cualquier estudioso de lo sobrenatural.

Los documentos de San Brandán, el monje al que se le atribuye su descubrimiento y los sucesivos de Edward Harvey marcan a esta isla como una verdadera anomalía, con especies que trascienden cualquier cosa natural conocida, lo que refuerza la teoría de ser una isla multiplanar. Es por ello que tras las noticias de su reciente avistamiento, muchos han llegado a Canarias interesados por encontrar la mítica isla y descubrir, una vez por todas, cual es el ciclo que sigue en su paso por los planos.

Corte del Laurel

Cuando un fugado habla de la corte del Laurel, la corte verde, o simplemente, los verdes, se refiere a cualquier ser feérico que no esté adscrito a ninguna Corte fugada. Esto pueden ser simulacros, fugados sin corte, taifas, pero más comúnmente duendes. Considerar a todos ellos parte de un mismo grupo, ayuda a los fugados a no dejarse engañar por falsas apariencias de neutralidad, tratando a todos los miembros del Laurel con la misma desconfianza.

Brujas y Taifas

Son muy habituales las historias de brujas en las islas, mujeres capaces de transformarse en animales o danzar por el aire para torturar a pastores y campesinos. Debido a ellas se realizaban rituales de protección, como los velorios de paridas, en donde toda la comunidad se reunía en la casa de un recién nacido durante 8 noches, evitando con ello que se lo llevaran las brujas.

Curiosamente, tras la llegada de la electricidad, el número de avistamientos de esas brujas se vio reducido hasta que prácticamente ha desaparecido. Los fugados creen que las historias de las llamadas brujas hacen referencia en realidad a las Taifas y que la electricidad podría ser una de sus Debilidades.

ARANFAYBO

También llamados medianeros o diablos, estos alegres duendes se usan a menudo como intermediarios entre las taifas y los fugados. Pero todo perdido local sabe que hay que andarse con mucho cuidado al tratar con ellos, ya que, pese a su aspecto amable y actitud afable, son

excesivamente amantes de las bromas, sobre todo las pesadas. No se puede decir que los Aranfaybos sean hostiles, ni mucho menos, pero sus bromas terminan en desgracia en muchísimas ocasiones. Les gusta especialmente ver llorar y gritar a humanos y fugados, por lo que los asustan, los pierden en el Malpaís o los guían hasta peligrosas criaturas. Su intención nunca es matarlos, porque si mueren, no se pueden reír más de ellos, por lo que en ocasiones los salvan de la muerte después de haber perdido alguna extremidad, para después de que han sanado, guiarlos hasta otro desventurado suceso.

Solo hay algo que estos duendes amen tanto como las bromas; la comida, y a esto recurren los fugados cuando no les queda más remedio que tratar con ellos, ofreciéndoles comida del exterior, entre más procesada mejor, o simplemente encerrándoles en algún lugar sin comida hasta que acceda a cumplir con sus deseos.



Descripción: Los aranfaybos son criaturas regordetas del tamaño aproximado de un niño de 6 o 7 años. Tienen la nariz achatada, similar a la de un cerdo, orejas grandes y algunos muestran cuernos o bello facial. Su tono de piel varía entre el negro y rosado, algunos mostrando manchas en otros tonos, y les gusta ir vestidos con ropa humana que se encuentran en el Seto, aunque también pueden ir con ropas confeccionadas por ellos mismos.

Pautas de Interpretación: Los diablos son alegres y afables. Dando la bienvenida a su hogar a cualquiera que les visite, convidándoles a comida, bebida e incluso a descanso no tienen donde pasar la noche. Pero hay que ser precavido con ellos, ya que son extremadamente bromistas. Suelen empezar por pequeñas cosas, comida muy picante, pintadas en la cara o pesadillas si te quedas dormido, sustos repentinos... pero si no consiguen sorprender al humano o fugado, las bromas empiezan a escalar en intensidad. Le quitan la silla para que se caiga, lo siguen por el bosque asustándolo con sonidos terroríficos, o los guían hasta las profundidades de Arcadia para que sean raptados.

Los fugados que deben tratar con ellos han aprendido a dejarse sorprender en un primer momento, simulando que se asustan o exagerando sus reacciones al darse cuenta que han sido objeto de una broma para que esta no tienda a más, pero no tanto como para que le cojan como objetivo recurrente. También suelen llevarles comida basura, ya que la adoran tanto como las bromas y mientras están comiendo, no están haciendo trastadas.

Atributos: Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 3, Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 4, Presencia 2, Manipulación 5, Compostura 3.

Habilidades: Investigación 3, Medicina 1, Ocultismo 3, Atletismo 3, Pelea 1, Sigilo (Camuflaje) 5, Supervivencia (Malpaís) 4, Subterfugio 5.

Méritos: Misterioso 3, Sabio del Seto 2, Sentido del Seto 1, Tejedor de Sueños 3.

Voluntad: 6

Virtud: Bromista

Vicio: Gula

Iniciativa: 6

Defensa: 6

Velocidad: 9 (factor por especie 5)

Tamaño: 3

Salud: 7

Wyrd: 4

Glamour máximo/turno: 9/4

Fragilidades: No pueden soportar la falta de comida. El hambre es una perdición para ellos.

No pueden resistirse a la comida basura, un kilo de comida equivale a 1 punto de glamour para ellos.

Armas/Ataques:

Tipo	Daño	Reserva	Especial
Mordisco	0(C)	2	

Contratos: Guía descarriada, Pasos de Sueño, Tímido a la Luz.

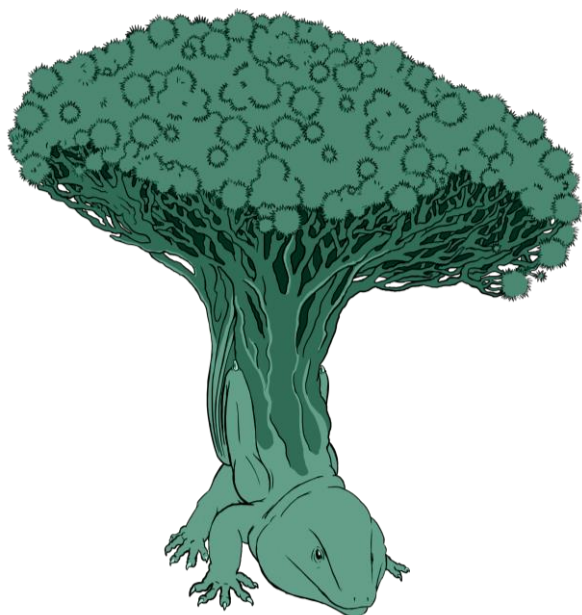
Poderes: Botella de Glamour, Conjurar Sueños, Camino no Tomado, Susto Repentino.

DRAGÓN DEL MALPAÍS

El Malpaís de Canarias es una tierra de Dragones. Algunos creen que es por ello que Hera la eligió para que fuera su jardín y que Ladón, el dragón de 100 cabezas que nunca dormía, era solo uno de ellos. Otros creen que al morir Ladón debido a la flecha de Heracles, no solo originó el nacimiento de los dragos, sino que de cada una de sus cabezas nació un pequeño dragón, que ahora son los que

vagan por lo que en su día fuera el jardín de las Hespérides.

Por fortuna, a diferencia del dragón de la leyenda, los dragones que hoy habitan el Malpaís de Canarias sí duermen, y lo hacen, curiosamente, tomando la forma de distintos árboles, sobretodo dragos, sabinas o pinos, lo que refuerza la teoría que dice que son los descendientes de Ladón.



Descripción: Cuando no están descansando en forma de árbol, los dragones del Malpaís tienen la apariencia de enormes lagartos alados, con grandes cabezas y cuerpos anchos, bastante menos estilizados que la idea que se tiene de los dragones en el imaginario colectivo. Los colores que muestra su piel varían dependiendo de la zona del Malpaís en la que se habiten, unos tienen una piel de colores sobrios, prácticamente uniforme, mientras que otros muestran patrones de brillantes colores.

Pautas de Interpretación: Los dragones del Malpaís pasan casi todo el tiempo durmiendo en forma de árbol, hundiendo sus raíces en los tesoros que hayan acumulado. Son tremendamente territoriales y no saldrán de su entorno a menos que persigan a algún ladrón o se

vean obligados a cazar. En este último caso, sobrevuelan el Malpaís en busca de cualquier duende o humano que llevarse a la boca.

Por suerte, los dragones del Malpaís son tan avariciosos como sus contrapartidas de otros territorios, por lo que si eres capaz de hacerte escuchar antes de ser devorado, puedes intentar convencerlo para que te deje ir, con la promesa de entregarle alguna joya u objeto de gran valor que pueda añadir a su colección.

Atributos: Inteligencia 3, Astucia 3, Aplomo 5, Fuerza 8, Destreza 4, Resistencia 8, Presencia 6, Manipulación 3, Compostura 5

Habilidades: Academicismo 4, Ocultismo 4, Atletismo (Volar) 6, Pelea (Mordisco) 8, Sigilo 4, Intimidación 5, Supervivencia (Malpaís, Rastrear) 5, Subterfugio 5, Empatía 4.

Méritos: Guerrero Elemental 5, Luchador del Seto 2, Madriguera 2, Metabolismo de Arcadia 2, Sentidos Agudos, Salud de Hierro 3, Incansable, Galgo.

Voluntad: 10

Virtud: Avaricia

Vicio: Pereza

Iniciativa: 9

Defensa: 9

Velocidad: 17 (Terrestre) 22 (Vuelo)

Tamaño: 15

Salud: 22

Wyrd: 8

Glamour máximo/turno: 20/8

Fragilidad: Flechas de madera del mundo humano (perdición).

No puede matar a alguien conscientemente si cree que puede traerle algo de valor.

No puede dormir lejos de su cubil.

Debe dormir siempre en forma de árbol.

Armas/Ataques:

Tipo	Daño	Reserva	Especial
Mordisco	3(L)	17	Perforante 3
Golpetazo	0(C)	16	

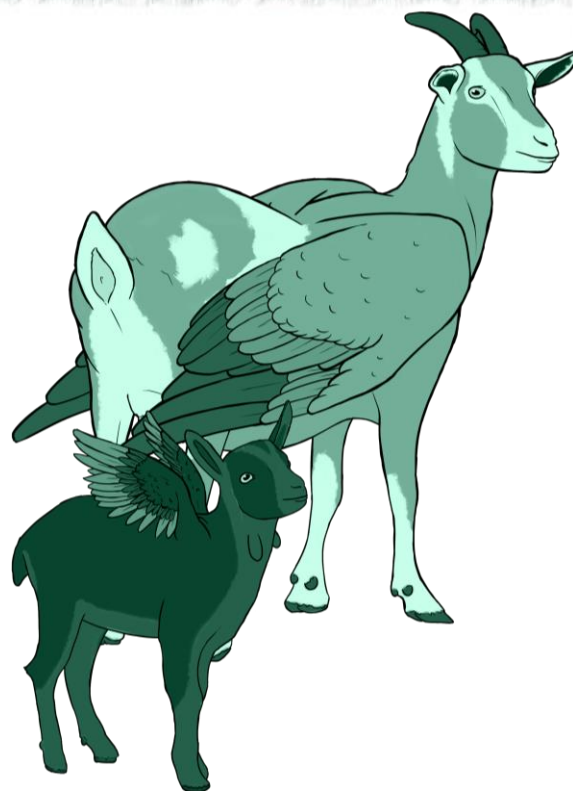
Contratos: Gloria Primigenia, Venganza Roja, Atrezo y Escenario (Árbol), Crisálida (Lagarto, Humano)

Poderes de Pesadilla: Armas Naturales 3, Irrompible, Locura y Terror, Regenerar

JAIRA

Las jairas son duendes gregarios aladas que habitan en las praderas y riscos verdes del Malpais de las Canarias, volando de una zona de pasto a otra en manadas de cientos de animales. Algunos fugados han aprendido a pastorear a estas bestias, poniéndoles cencerros y guiándolas a través de Pasos desde las zonas de alimentación hasta las madrigueras que hacen las veces de corrales, defendiéndolas de los perros del malpaís (lobos de brezo) si se encuentran con alguno. Las crías de las jairas, llamadas baifos, carecen de alas en el momento de nacer y estas se desarrollan poco a poco hasta el momento del destete, en donde el animal es capaz de volar por sí solo. Es por ello que las jairas salvajes suelen hacer agujeros en la tierra usando sus cuernos para mantener a salvo a sus crías, huecos que muchos fugados han usado como refugios cuando escapan de Arcadia.

Las Jairas son muy apreciadas por los fugados canarios debido no solo a las cualidades alimenticias de su leche y a los sabrosos quesos que se fabrican con ella, sino a que esta leche tiene cualidades mágicas especiales, que refuerzan las habilidades en las que ya se es diestro.



Descripción: Una jaira es básicamente una cabra de pelo corto y cuernos rectos, aunque estas tienen alas que salen de su lomo y pueden llegar a ser de colores mucho más exóticos de lo que sería habitual para una cabra normal. Entre su pelo salen plumas de forma irregular, siguiendo el patrón de color del su pelo, haciéndose más abundantes a entre más cerca de sus alas están.

Pautas de Interpretación: La actitud de las jairas no dista la que se puede ver en las cabras mundanas si estas tuvieran la capacidad de volar. Son esquivas si están en libertad, alejándose volando de las posibles amenazas o atacando con los cuernos si se sienten amenazadas o están defendiendo a sus baifos. Si están domesticadas, las jairas se muestran tranquilas ante la presencia de los fugados, dejando que agarren a sus baifos o ser ordeñadas, escapando solo si se asustan o las atacan.

Atributos: Inteligencia 1, Astucia 3, Aplomo 3, Fuerza 2, Destreza 3,

Resistencia 2, Presencia 2, Manipulación 1, Compostura 3

Habilidades: Atletismo (Volar) 3, Pelea (Cuernos) 3, Intimidación 2, Supervivencia 3.

Méritos: Sentido del Peligro, Sentido del Seto, Sentidos Agudos, Duro 1.

Voluntad: 6

Virtud: Cobardía

Vicio: Pereza

Iniciativa: 6

Defensa: 6

Velocidad: 15 (Vuelo y terrestre)

Tamaño: 4

Salud: 6

Wyrd: 2

Glamour máximo/turno: 7/2

Fragilidad: Deben hacer caso a las órdenes que les dan en Silbo aquellos que las hayan alimentado o protegido de un peligro.

Armas/Ataques:

Tipo	Daño	Reserva	Especial
Cuernos	2(L)	5	Perforante 2

Contratos: Canticos de la Tierra, Truco de la Araña de Trampilla

Poderes de Pesadilla: Armas Naturales 2, Tregar por la Pared.

PAPAHUEVO

Hay reportes de estos antiguos duendes en muchos lugares del mundo. Coco, cucuy, arrau, mörkö, torbalan, papagüevo... su nombre varía, al igual que el aspecto que presenta en las distintas regiones, pero su misión es siempre clara, llevarse o comerse a los niños que no duermen cuando deben. Al papahuevo se le invoca cuando se canta un arrorró u otra nana en donde se lo invite a llevarse al niño si este no duerme. El papahuevo espera pacientemente noche a noche,

mientras va fabricando un nuevo bebé, más obediente, con aquello que tiene a su alcance, hasta que el cuidador del infante está lo suficiente cansado o frustrado como para desear que se lo lleven. En ese momento, el papahuevo cambia al bebé por un simulacro y se lleva al pequeño al Tigotan.

Se dice que, en ocasiones, algunas Taifas caídas en desgracia entregan al papahuevo su último Título. Este lo coloca en el corazón del bebé que deja, creando a un hada reencarnada. Dándole la posibilidad de escapar de sus enemigos, al menos por un tiempo.

Muchas fiestas Canarias incluyen la figura del papahuevo que danza al son de la música, como recordatorio de que hay que tener cuidado con lo que se desea, pues alguien puede estar escuchando.



Descripción: Un papahuevo es un gigante delgado de largos brazos que caen flácidos a los lados de su cuerpo. Su cara intenta ser amigable pero con facciones

exageradas y carentes de movimiento, lo que termina dándole un aspecto inquietante. Suele vestir con túnicas llamativas, se mueve como si estuviera dando saltitos, y cuando se gira lo hace totalmente, sin torcer el tronco ni el cuello, elevando sus brazos movidos por la fuerza del giro.

Pautas de Interpretación: Los papahuevos no son duendes agresivos, pero defenderán fieramente a los niños que llevan a Tigotan. No son capaces de hablar y vagan en soledad por el malpaís siguiendo los cánticos de los padres que reclaman de su ayuda, sin importarles nada más en el mundo.

Atributos: Inteligencia 1, Astucia 2, Aplomo 3, Fuerza 6, Destreza 2, Resistencia 5, Presencia 5, Manipulación 1, Compostura 3.

Habilidades: Empatía 3, Intimidación 4, Atletismo 3, Pelea 5, Sigilo (Permanecer Inmóvil) 4, Supervivencia (Malpaís) 3, Fullerías 3.

Méritos: Fuerza Bruta 3, Metabolismo de Arcadia 2, Sentido del Seto 1, Máscara Rígida 3.

Voluntad: 6

Virtud: Protector

Vicio: Bailarín

Iniciativa: 5

Defensa: 5

Velocidad: 9 (factor por especie 5)

Tamaño: 7

Salud: 12

Wyrd: 4

Glamour máximo/turno: 9/4

Fragilidades: Se ve obligado bailar si al menos 3 personas tocan a la vez una misma pieza musical. No puede irse de la zona en donde se está llevando a cabo el concierto hasta que este acabe, pero puede defenderse si es atacado.

Armas/Ataques:

Tipo	Daño	Reserva	Especial
Golpetazo	2(L)	11	Perforante 2

Contratos: Adquisición Hostil, Venganza Roja, Capa de la Noche.

Poderes: Armas Naturales 2, Parpadeo de Realidad, Ojo Espía.

Taifas Reencarnadas

Los papahuevos son capaces de crear simulacros, pero también de alojar Taifas en el interior de estos para que puedan reencarnarse.

Las hadas reencarnadas ocupan el lugar del raptado y siguen todas las reglas de cualquier fugado en lugar de las de un simulacro, incluida la posibilidad de adquirir manto, pero tienen el Título del Hada en lugar de corazón, lo que les hace seguir las reglas de Corazón Hueco (Empty Hearts, Libro: Oak, Ash and Thorn). Carece de los recuerdos de sus vivencias como Taifa, que han sido sustituidos por los de la persona que usurpan, pero a medida que aumenta su Wyrd y recupera sus poderes, sus recuerdos van volviendo de forma progresiva, descubriendo su verdadero lugar en el mundo.

CAPÍTULO 4:

ATREZO

Méritos

COMPAÑERO FEÉRICO (A

Requisitos: Ser Fugado

Este Mérito es una adaptación del mérito Montura Feérica para permitir que los personajes puedan adquirir otro tipo de compañeros para sus aventuras.

Efecto: Tu personaje se ha hecho amigo de una criatura del Seto. Estas criaturas son lo suficientemente inteligentes como para entender las indicaciones de su amigo, pero generalmente no se desvían demasiado del comportamiento del animal mundano al que más se parecen. Un Compañero Feérico es un duende que cuenta con los siguientes rasgos:

Atributos: Inteligencia 1, Astucia 3, Aplomo 3, Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Presencia 3, Manipulación 1, Compostura 2

Habilidades: Atletismo 2, Pelea 1, Supervivencia 2

Voluntad: 5

Iniciativa: 5

Defensa (Destreza+Atletismo): 5

Velocidad (Fuerza + Atletismo + Factor de especie): 16 (Factor de especie 12)

Tamaño: 2

Salud (Tamaño+Resistencia): 4

Armas/Ataques:

Tipo	Daño	Reserva	Especial
Mordisco	1(L)	3	
Pata/Garra	0(L)	4	

Además, cada punto de este Mérito le otorga a la criatura una de las siguientes habilidades especiales:

Montura Feérica: La criatura pasa a tener Tamaño base 6, obtiene +2 a Fuerza y Resistencia, pudiendo levantar cuatro veces más que un humano con Fuerza y Atletismo comparables. Por defecto, puede llevar un jinete sobre su lomo. Además, a través de una canción o gesto especial, el changeling puede convocar a la montura, que llega a su amo en cualquier lugar del Seto, excepto a la Madriguera de un changeling que lo prohíbe.

Parlanchín: Muchas criaturas en el Seto son más inteligentes de lo que su apariencia indica. La montura puede hablar con su dueño y comprenderlo con claridad, y puede transmitir mensajes simples en la lengua de su amo a otros changelings, aunque las palabras complejas y la metáfora están más allá de esta habilidad especial. La criatura obtiene +2 a Inteligencia y Manipulación.

Grande: La criatura es grande, con hombros anchos o una carroza nacarada crece de sus ancas. Recibe dos puntos adicionales de Resistencia y Tamaño, y es capaz de infligir el Declive Derribado cuando realiza un golpe exitoso de Patada o Garra. Además, si cuenta con la mejora Montura Feérica, puede llevar un número de individuos igual a puntos en este Mérito además de su capacidad de carga normal.

Muchas Leguas: Con un cuerpo de viento aullador o mercurio, la criatura es más rápida que cualquier otra, duplicando su Velocidad y obteniendo +2 a Atletismo. Obtiene la puntuación del Mérito como una bonificación a la Iniciativa si actúa por sí sola; si tiene la mejora Montura Feérica, obtienes la bonificación de Iniciativa mientras estás montado.

Encantado: La criatura se considera que tiene Wyrd 2 y es capaz de usar 1 Contrato o Poder de Pesadilla concreto. Puedes escoger esta mejora hasta un máximo de 3 veces, para aprender nuevos Contratos o Poderes de Pesadilla.

Máscara: La mayoría de los compañeros feéricos no pueden abandonar el Seto, desvaneciéndose en la nada si lo intentan para reformarse en algún lugar dentro del Seto después de un día y una noche. Con esta mejora, la criatura es capaz de usar los portales de la misma forma que lo haría un changeling y su amo

es capaz de limpiar o reforzar su Máscara como si fuera suya. Una montura de araña blindada podría convertirse en un Volkswagen Beetle, mientras que un kitsune llameante de 9 colas podría convertirse en un Spitz finlandés. Cualquier otra habilidad que reciba de este Mérito aún se aplica y cualquier forma que adopte la Máscara debe tenerlo en cuenta. Un duende en el mundo mortal sufre la Condición Privado.

Coraza: Placas de quitina gruesa o piedra cubren a la bestia. Obtiene armadura 3/2 y si cuentas con la mejora Montura Feérica, proporciona ocultación parcial a cualquiera que esté montando en ese momento.

Bestia de Espina: Muchos monstruos con colmillos cazan en el Seto, y el compañero de tu personaje es uno de estos depredadores feéricos. Incrementa en 2 la Habilidad Pelea, elige una Especialidad asociada al ataque principal de la criatura y aumenta su modificador de arma en 2 puntos. Esto puede representar cualquier cosa, desde garras naturales hasta grotescas hojas de sierra de metal.

Pies de Seto: Muchas criaturas feéricas no están ligadas a la tierra. Se balancean de los árboles, trepan por las paredes e incluso vuelan. La criatura de tu personaje no es diferente. Puede correr sobre el agua tan rápido como se mueve en tierra, subir edificios a tres veces su velocidad normal o volar una vez por escena al doble de su velocidad durante un número de turnos igual a sus puntos en este mérito.

Sueño hilado: Algunas criaturas en el Seto existen solo mientras sean reconocidas. Cuando la montura muere, vuelve a la vida la próxima vez que el personaje duerma toda la noche. Gana puntos en Sigilo iguales a tus puntos en Montura Feérica.

IDIOMA (SILBO) (.)

Efecto: Tu personaje conoce el silbo Gomero, un idioma que permite la comunicación a una distancia máxima de 5 kilómetros. Los fugados han descubierto que este idioma es especialmente útil en el Malpaís, permitiendo comunicarse de forma eficiente sin necesidad de saber dónde se encuentra el interlocutor.

Defecto: Cualquiera que conozca el idioma podrá escuchar el mensaje si se encuentra en el rango del mismo.

LUCHA CANARIA (. A ..., ESTILO)

Requisitos: Resistencia ..., Fuerza .., Atletismo .., Pelea ..

Etiquetas de estilo: Presa

Efecto: Tu personaje ha sido entrenado en lucha Canaria. Este deporte tradicional canario sigue las reglas del mérito Apresar eligiendo las opciones de derribo.

Dispersión (.): Tu personaje puede ajustar su peso para defenderse en una presa. Añade 2 a su Fuerza a efectos de resistir las maniobras inmovilizantes.

Derribo (..): Tu personaje puede llevar al suelo a un oponente rápidamente. Con una tirada normal, puede optar por derribar a un oponente en lugar de establecer una presa. Además, es posible optar por causar daño contundente igual a los éxitos obtenidos.

Cogida (...): Mientras derribas usando la Maniobra Derribo, tu personaje arroja a su oponente al suelo con una fuerza excepcional. Duplica el daño del

derribo con el fin de infligir el Declive Aturdido, pero no como daño real.

LUCHA DE BASTÓN (. A ..., ESTILO)

Requisitos: Fuerza .., Destreza ..., Armamento ..

Etiquetas de estilo: Armas de asta

Efecto: Tu personaje usa un bastón o garrote como su arma preferida siguiendo este estilo de lucha tradicional, pero cualquier cosa de una longitud y forma adecuadas, como una vara o una barra de cortina pesada, también funcionará.

Empuñadura corta (.): Tu personaje mueve su empuñadura hasta el final del bastón, maximizando el alcance, pero perdiendo velocidad. Obtiene un +1 para atacar a costa de la bonificación de +1 a la Defensa de su bastón. Puedes cambiar el agarre de tu personaje una vez por turno de forma refleja antes de realizar una acción.

Golpear arma (..): Tu personaje golpea el arma de un oponente con la punta de su bastón. Puede Desarmar con una tirada de Fuerza + Armamento enfrentada por la Fuerza + Atletismo de un oponente. Si tiene éxito, el oponente deja caer su arma a sus pies. Con un éxito excepcional, tu personaje golpea el arma a una cantidad de metros (o yardas) de distancia igual a sus éxitos obtenidos.

Defensa de salto (...): Tu personaje sabe cómo usar su bastón para reposicionarse rápidamente en una pelea. Gasta un punto de Voluntad; tu personaje puede agregar sus puntos de Armamento a su Defensa contra un ataque por turno.

Golpe Tornado (....): Tu personaje gira su bastón rápidamente en un círculo, golpeando a los oponentes a su alrededor. Trata tu ataque de bastón como una ráfaga

media de fuego automático contra hasta tres objetivos de su elección dentro del alcance.

PASAJE OCULTO (..)

Requisitos: Criatura capaz de abrir portales al Seto. El fugado ha aprendido más de como las hadas son capaces de entrar y salir del Seto incluso desde lugares en donde no hay nada que asemeje a una puerta.

Efecto: El fugado puede abrir portales al Seto usando cualquier superficie que esté delimitada por un borde claramente visible, como un espejo, un charco, unos troncos entrecruzados, bocas de cuevas, el hueco de debajo de una cama o una puerta dibujada en la pared. Estos portales siguen las mismas reglas que el resto de portales al Seto, con la salvedad de que en lugar de hacer el gesto de abrirlos, simplemente es necesario atravesar el marco que representa el portal, pudiendo ser abierto posteriormente por cualquier que conozca la llave. Si un portal es dibujado o construido con materiales efímeros, volverlo a dibujar o construir en el mismo sitio formará parte de la llave necesaria

para abrirlo.

SALTO DEL PASTOR (..)

Requisitos: Fuerza **, Destreza ***, Armamento **

El personaje usa para desplazarse una vara de madera llamada lanza, astia, lata o garrote de pastor, dependiendo de la isla que mide entre 250 y 400 cm de longitud con forma troncocónica de unos 3 cm de diámetro en su punta superior y 4,2 cm en la inferior donde va una punta metálica de unos 20 cm que se usa pinchar el terreno.

Efecto: Cuando el personaje use Destreza + Atletismo para saltar ayudado de la lanza de pastor, tu personaje obtiene éxito automático y añade su puntuación de Fuerza al umbral de daño por caída que puede ser eliminado a través de esta tirada, pero no mitiga los daños de una caída a velocidad terminal. Además, si se usa la lanza de pastor para escalar, te permite superar automáticamente tantos metros de altura como la longitud de la lanza, pero no puedes realizar tiradas de trepar usando esta herramienta, por lo que debes encontrar lugares seguros en donde puedas estar de pie entre saliente y saliente.



Prendas

GARROTE DEL MAESTRO (.)

El Garrote del Maestro parece ser un simple palo de madera, de unos 90 centímetros de largo, pero para aquellos que lo ven realmente muestra un brillo tenue y palpitante, seguido de pulsaciones regulares similares al latido de un corazón. El Garrote del Maestro puede agrandarse y encogerse como acción refleja, siguiendo la voluntad de su portador, manteniéndose con la nueva forma de forma indefinida, permitiendo que su portador pueda usarlo tanto para lucha como para el salto y facilitando su ocultación si fuera necesario, debiendo volver a activar el Garrote para poder cambiarlo nuevamente de forma. El arma hace daño 1 Letal.

Truco: El usuario se encuentra girando a un grito de animales o personas.

Inconveniente: Al cambiar, el palo lacera la piel del usuario, aunque este esté protegido por guantes o no lo esté sosteniendo en ese momento, ocasionando 1 punto de daño contundente automático.

MANTA DE PASTOR (...)

Esta sencilla manta de lana no parece tener nada de particular, pero aquellos que percibir su verdadera forma verán complicados tramados de múltiples colores en lugar de verla simplemente blanca. Cuando la manta es activada, su portador se transformará en una roca, una pared, un árbol u otro elemento propio del entorno en el que se encuentre. No podrá moverse en ese estado, pero estará protegido de los elementos y será un objeto del entorno a todos los efectos, teniendo la misma apariencia y resistencia al daño que pudiera tener el objeto en el

que se ha transformado, aunque podrá escuchar y ver aquello que se encuentre a su alrededor. Permanecerá en este estado hasta que desee salir de él, pudiendo dormir o incluso pasarse días en ese estado, aunque sigue necesitando comer o beber habitualmente.

Truco: El usuario se encuentra en el territorio de una criatura hostil o es perseguido por una.

Inconveniente: Tras terminar el efecto, el usuario tarda en disponer de todas sus capacidades, sufriendo la Condición Entumecido durante la siguiente Escena.

NAIFE DE APARCERO (...)

El Naife parece la hoja de un viejo cuchillo oxidado que ha perdido el mango, pero su verdadera forma muestra una hoja resplandeciente y un mango fabricado con elegantes tramados de hueso y metal.

Cuando es activado, el cuchillo será capaz de cortar cualquier objeto independientemente de lo duro que pueda ser. A efectos de juego, ignora la Dureza de cualquier objeto durante un turno. Activar el Naife es una acción refleja. Si se usa para el combate el Naife hace daño 1 letal, pero no añade ningún otro beneficio.

Truco: El usuario se corta con la hoja del cuchillo, sufriendo un punto de daño letal.

Inconveniente: Cuando está fuera de su funda, el brillo del naife llama la atención de los duendes cercanos, si los hay, que intentarán adquirir el cuchillo, ya sea comprándolo o robándolo.

ZURRÓN DEL GOFIO (...)

El zurrón parece ser un simple pellejo de baifo algo estropeado por el paso del tiempo. Para aquellos que pueden

ver su forma verdadera, parecerá una bolsa de piel lustrosa en donde se ven multitud de colores que danzan sutilmente de forma hipnótica. Si el portador bate el zurrón y lo activa gastando un punto de Glamour, los objetos que hubiera en su interior se licuarán, transformándose en una bebida inocua y nutritiva que saciará la sed y el hambre, obteniendo 2 dosis por punto de Wyrd de su poseedor, pero que contará con el sabor de los elementos introducidos. Si en el interior de la coctelera hay una o más frutas goblin en el momento de ser activada, las dosis resultantes, además de saciar la sed, proporcionarán los efectos de las frutas contenidas. Si el líquido se deja en el zurrón durante al menos una hora tras haber activado el efecto, este se transformará en una masa similar al queso, que puede transportarse sin necesidad de recipiente, como si se tratara de una fruta goblin.

Truco: El usuario sacude el zurrón durante al menos un minuto.

Inconveniente: Al sacudir la prenda para activarla, el portador sufre la Condición Intoxicado hasta el final de la escena, tanto si finalmente bebe el líquido resultante como si no.

Recursos

Canarias siempre ha sido relacionada con el jardín de las Hespérides, lo que no suelen contar las leyendas es que no solo había manzanas en ese jardín, múltiples plantas y frutos maravillosos pueden encontrarse en el Malpaís de las Canarias y algunos incluso han llegado a cruzar sus umbrales y han crecido en el mundo mortal, como es el caso del conocido árbol Garoé, el árbol que emanaba agua de sus hojas.

LECHE DE JAIRA

La leche de jaira tiene un aspecto similar a la leche de una cabra común, aunque con un tono algo más azulado. Su sabor es algo picante pero agradable y es muy valorada, sobretodo, para la elaboración de quesos.

Aquellos que beben un vaso de esta leche o un trozo de queso realizado con ella sufren un efecto sutil pero importante, de alguna manera se reafirman en su conocimiento y sus capacidades, siendo capaces de llegar a cotas más altas de competencia. Durante una escena, tener 3 éxitos contará como éxito excepcional en una Especialización concreta de habilidad, a elección del personaje. De modo que si un personaje está especializado en Supervivencia (Rastrear), obtener 3 éxitos en las tiradas de Supervivencia contará como éxito excepcional si estas se realizan para Rastrear.

MANZANAS DE HERA

No hay nada exótico o extraño en estas frutas, quizás son más amarillas y pulidas que las manzanas comunes, lo que podría haberle dado su nombre, pero estas frutas recuerdan a las manzanas doradas de la leyenda por algo más, sanan completamente una enfermedad, sea cual sea.

Consumir una sola manzana libraría a la persona de una enfermedad física a su elección, aunque no las enfermedades metales, pero obtener esta fruta es peligroso. Según cuentan, nacen de los dragones del Malpaís cuando estos están en forma de árbol, por lo que solo pueden adquirirse cuando este está dormido o cuando es derrotado, momento en el que su cuerpo muta a una mezcla de árbol y dragón.

Todos los intentos de replantar este árbol han sido infructuosos, algunos dicen que realmente son huevos de dragón y que habría que incubarlos para poder obtener más manzanas, pero es algo que nadie ha conseguido hasta ahora.

TUNO DEL MENDIGO (..)

El tuno o higopico del mendigo es una fruta con espinas que crece de las pencas de unos enormes cactus similares al cardón común. Es una fruta habitual en las mesas de las Taifas locales debido a su delicioso sabor, pero no es habitual encontrarla en mercados debido a lo peligroso que es manipularlas, aunque sea relativamente fácil encontrarla en las zonas soleadas del Malpaís.

Manipular estas frutas o caminar entre sus cardones requiere superar chequeos de Destreza + Pericias o Destreza + Supervivencia respectivamente, sufriendo 1 punto de daño contundente en caso de fallo y un efecto alucinatorio que te hace revivir el recuerdo más feliz del afectado, haciendo que recupere un punto de Voluntad perdida. Este estado de ensoñación dura apenas unos segundos, en los cuales el personaje está indefenso e inmóvil, incapaz de percibir el mundo actual ni de sentir ningún dolor o sensación. Debido a esto cualquiera podría pensar que sería habitual encontrar perros del Malpaís u otros depredadores acechando en las cercanías para dar buena cuenta de los incautos, pero, por alguna razón, estas criaturas suelen mantenerse alejadas de estas plantas. Una vez terminada la ensoñación, el afectado deberá tirar Resistencia + Aplomo, perdiendo un círculo de Voluntad permanente en caso de fallar el chequeo y adquiriendo la Condición "Mendigo" si no la tenía ya.

Esta planta fue una verdadera plaga durante los años 70 y principio de los 80, donde muchos fugados se dejaron embriagar con sus ensoñaciones, provocando que desde entonces las cortes ordenaran destruir todas las tuneras del mendigo que nacieran en las lindes de los Pasos.

NUEVA CONDICIÓN MENDIGO

Un personaje afectado por esta Condición tiene una púa de tunera del mendigo en su sistema circulatorio que le provoca a su vez la Condición Adicto (Púa de Tuno del Mendigo).

Esta púa avanza lentamente hasta llegar al corazón de la víctima, en donde se encapsula y espera a germinar. La germinación se produce cuando la Voluntad del afectado llega a cero, ya sea porque haya perdido toda su Voluntad permanente o se haya gastado todos sus puntos de Voluntad. En ese momento el afectado perderá toda capacidad de raciocinio y buscará instintivamente un lugar soleado y seco en el Malpaís, para acostarse y esperar a que la germinación finalice, muriendo en el proceso.

En el caso de no estar en el Malpaís en el momento de la germinación, el instinto lo dirigirá hasta el portal más cercano que se abrirá automáticamente para permitirle entrar, incluso cuando la criatura no tiene normalmente la capacidad de abrir portales al Malpaís.

El único remedio conocido para este mal es introducir limaduras de hierro frío, en el torrente sanguíneo, algo que puede resultar peligroso y es tremendamente doloroso para un fugado.

UVAS DE MAREA

Estas bayas redondas y oscuras, se parecen bastante a los arándanos o a las uvas negras, pero nacen de un tipo de algas que crecen cerca de las costas del Malpaís. Si estas uvas se consumen frescas no tienen ningún tipo de efecto, aunque su mezcla entre dulces y saladas hacen que sean bastante apreciadas en las mesas de las Taifas. Pero si se dejan secar,

sus pasas adquieren un sabor rancio y desagradable, pero cada una de esas bayas permite respirar dentro del agua durante 10 minutos. Pese al su evidente beneficio para un territorio isleño, esto tiene una pega, durante el tiempo que la criatura este afectada, no será capaz de respirar fuera del agua, por lo que los fugados que las usan deben calcular bien las bayas que han de consumir.



ÉRASE UNA VEZ

Las islas Canarias. Ocho islas en medio del Atlántico que durante siglos han sido el puente entre Europa, África y América y en donde el reino material roza los planos superiores.

Una tierra de magia y constante cambio, que navega entre antiguas tradiciones y las olas de la globalización.

LA MANCOMUNIDAD DE LAS AFORTUNADAS INCLUYE:

- Un escenario para Changeling the Lost Segunda edición inspirado en las Islas Canarias
- Un nuevo grupo de Cortes y una selección de sus Contratos
- Nuevas Estirpes, Personajes, Condiciones y objetos para poder usar en este u otros escenarios
- Nuevos Méritos para Changeling y otras líneas de Crónicas de Tinieblas

CHANGELING™
THE LOST
SECOND EDITION

