

Nombre feérico: **Inarée**
Nombre mortal:
Daphne Tripet

Crónica: **Sueños en guerra**
Corte: **Luminosa**
Legado: **Trovador/ (Bufón)**

Aspecto: **Rebelde**
Linaje: **Pooka**

ATRIBUTOS:

Fuerza: (2)
Destreza: (3)
Resistencia: (1)

Carisma: (3)
Manipulación: (4)*
Apariencia: (3)

Percepción: (4)*
Inteligencia: (2)
Astucia: (2)

HABILIDADES:

Alerta: 1
Atletismo: 1
Callejeo:

Empatía: 2
Esquivar: 1
Intimidación:

Tecnología:
Sagacidad: 2
Subterfugio: 2

Armas cuerpo a cuerpo:
Armas de fuego:
Artesanía: 2 (títeres)
Conducir:

Etiqueta: 1
Interpretación: 2 (títeres)
Liderazgo: 2
Pericias: 1

Sigilo: 2
Pelea: 1
Trato con animales: 1
Supervivencia: 1

Ciencia:
Cultura: 1
Academicismo:
Gremayre: 1

Informática:
Investigación: 1
Leyes:
Lingüística: 1

Medicina:
Naturaleza: 1

TRASFONDOS:

Soñador: 1 (Noël)
Recursos: 1
Quimera: 2 (Capitán Barbillo)
Recuerdo: 1

ARTES:

Nombrar (2)
Tejer cielos (2)
Verano (1)
Metamorfosis (1)

REINOS:

Hada 2
Objeto 2
Escena 1
Actor 2
Naturaleza

Glamour: 3
G. (temp): 3

FV: 4
FV (temp): 4

Banalidad: 3
B. (temp): 0

Pesadilla:

SALUD REAL

Magullado
Lastimado -1
Lesionado -1
Herido -2
Malherido -2
Tullido -5
Incapacitado

SALUD QUIMÉRICA

Magullado
Lastimado -1
Lesionado -1
Herido -2
Malherido -2
Tullido -5
Incapacitado

Inspirar: **risa/ creatividad** (pag. 215)
Círculo de juramento: **L'harmonie**.

Recursos: **trovador para los barones; pastelería (parcial) y en la calle con sus títeres.**
Idiomas: **Francés y español.**

Privilegios: Cambiaformas: **pájaro carpintero** (Transformarte en el animal que representas siempre que estés solo, si es frente a un mortal encantado o un Changeling cuesta 1 glamour), Confidente (Tirada Percep+empat o subter decide el jugador vs FV del objetivo para conseguir respuesta a una pregunta. Éxitos determinan cuántas preguntas obtienen respuesta. Se pueden resistir gastando FV hasta que iguales los éxitos).

Flaquezas: Mentiras (Mentiras a medias, exageraciones o verdades mezclado con mentiras **SIEMPRE**. Cuando hay que responder preguntas directas siempre mentir. Tirada FV dif 8 para no mentir [5 min por éxito] puede gastar 1 FV para alargar)

Deleite: Los Pooka adoran las bromas y hacer chistes sobre los demás, especialmente si le bajan los humos a alguien vanidoso. Es la forma clásica en la que experimentan Deleite. Los Pooka también pueden recuperar Glamour al pasar tiempo en un lugar abierto y silvestre, relajándose libres de preocupaciones.

Afinidad: Naturaleza (dif -1 al usar este reino)

Especialidades: Percepción: Detallista (coge el chiste adecuado porque se fija en las reacciones de la gente), Manipulación: Astuto (siempre saca el comentario clave para salirse con la suya)

Legado luminoso (Trovador):

Recuperas Fuerza de Voluntad cuando alcanzas una meta en nombre de un ideal superior (amor, amistad, romance, etc.) Recuperas FV. **NUNCA:** escondas tus sentimientos.

Legado oscuro (Bufón):

Recuperas Fuerza de Voluntad cuando desinflas un ego exagerado o cuando le bajas los humos a los santurrones. **NUNCA:** Busques un porqué a la vida, no hay ninguno.

Nombrar (1) Entre líneas (quimérico):

El Kithain puede entender otras lenguas orales y escritas. El Reino dicta la fuente del mensaje. El Changeling usaría Objeto para leer un libro en clave, Actor para entender a alguien que habla una lengua extranjera, Naturaleza para entender el mensaje de los pájaros cantores o Hada para desentrañar los acertijos en boca de una quimera ancestral. Simplemente por tener éxito, el Changeling puede entender un código escrito o una lengua extranjera, pero cada éxito añade un dado adicional a cualquier reserva de dados de acciones enfrentadas para revelar la verdad o ver a través de las mentiras durante la escena actual.

Nombrar (2) Apodo (fantasía):

Un Nocker comienza a llamar a su suegra “jabalí verrugoso” y la pobre mujer comienza a bufar cuando ríe. El Reino determina a qué puede dársele un Apodo. Mientras dure el cantrip, la gente (incluso los extraños) se refiere inconscientemente al objetivo por el apelativo. Si el objetivo es un objeto inanimado, se amolda al espíritu del apodo. Un coche apodado “chatarra” no arranca de forma fiable y chisporrotea carretera abajo. Un impresionante revólver Magnum apodado “cerbatana” dispara balas que apenas perforan la piel. Apodar a una calle “calle del Asesinato” atraerá súbitamente a quienes hacen tratos ilícitos y buscan confrontaciones violentas. Si se aplica a un Changeling, mortal u otra criatura consciente, el objetivo no puede recuperar Fuerza de Voluntad a menos que actúe de acuerdo a su Apodo. El número de éxitos determina la duración (1 = 1 escena) (2 = 1 día) (3 = una semana) (4 = un mes) (5 = 1 año).

Tejer cielos (1) Temporal aullante (fantasía):

Un Eshu hace una entrada dramática, con su pelo y su abrigo batiendo a su alrededor. Un Troll resiste en lo alto de una escalera mientras envía un castigador viento contra quienes tratan de escalarla y combatir con él. Un rechoncho Boggan corre como un velocista olímpico empujado por el propio viento.

El Changeling puede invocar un poderoso viento y usarlo para acelerar su movimiento o el de sus aliados, para confundir a sus enemigos o simplemente para que sople según desee. **Sistema:** El Reino seleccionado determina a quién ayuda el viento o de dónde sopla. Si tiene por objetivo a alguien, el Changeling puede situar un poderoso viento a su espalda, doblando su velocidad de movimiento por cada 2 éxitos obtenidos, o puede recortar su velocidad de movimiento a la mitad por cada 2 éxitos al ponerle el viento en contra. Tales vientos duran su Glamour en minutos. Si el objetivo es un objeto, el Changeling puede acelerarlo a su Glamour $\times 1,5$ kilómetros

(su Glamour por millas) por hora durante cinco minutos por cada éxito obtenido, y dirige el viento a voluntad. Como alternativa, puede hacer que un objeto o persona sea la fuente de un poderoso viento que ruge en todas direcciones, dificultando que nadie se aproxime a él (trata a todos los que se aproximen como si el Changeling hubiera puesto el viento en su contra; dura un minuto por punto de Glamour). Por último, con la aplicación adecuada de Naturaleza, el Changeling puede sencillamente causar que el viento sople en una dirección determinada según desee, donde cada éxito concede una velocidad de 15 kilómetros (10 millas) por hora o 10 minutos de viento sostenido, distribuidos como considere apropiado.

Tejer cielos (2) Gremlins eléctricos (quimérico):

El gerente de oficina maldice cuando colapsa el octavo sistema del día. Con un suspiro, manda a todo el mundo a casa lo que queda de tarde, no se puede trabajar así. Sentado en la ventana mirando el bonito día que hace fuera, un Sático sonrío y abandona su escritorio.

Este cantrip invoca una hueste de gremlins, quimeras menores que causan el caos en aparatos eléctricos. Los gremlins son pequeñas criaturas de color amarillo verdoso bendecidas con la habilidad de ocultarse tras cualquier cosa, sin importar lo pequeña que sea, cuando son observadas directamente y cuya presencia perturba aparatos electrónicos complejos. Alguien acosado por una hueste de gremlins encuentra imposible manejar aparatos electrónicos complejos, ya que la tecnología moderna rehúye su presencia y rechaza funcionar.

Sistema: El Reino determina a quién o a qué acosan y hostigan los gremlins. Hada y Actor envían una hueste de gremlins que perturban cualquier aparato electrónico complejo que trate de usar la persona marcada o al que se acerque durante incluso apenas unos minutos. Naturaleza y Objeto pueden usarse para enviar gremlins a objetos y fenómenos con resultados similares, desde destruir directamente una computadora a crear piedras, abrigos y otras cosas “malditas” que atormentan a los aparatos electrónicos que tienen cerca.

Los aparatos que sean objetivo de los gremlins experimentan fallos incapacitantes, bloqueos, errores, cortocircuitos, cortes de señal e incluso contraen misteriosos y confusos virus sin razón aparente hasta que quedan inutilizables. Cuantos más éxitos se obtienen, más tiempo persisten los gremlins, como se detalla a continuación (1 = 1 escena, 2 = un día, 3 = el glamour del conjurador, 4 = el doble del glamour del conj., 5 = el triple del glamour...).

Verano (1) Luciérnagas parpadeantes (quimérico)

Este cantrip invoca brillantes motas de luz coloreada de la sustancia del Ensueño. Luciérnagas Parpadeantes no sólo ilumina el área a su alrededor, sino que sus pulsantes colores evocan una sutil resonancia de una emoción a elección del Changeling en aquéllos que las ven. Tanto las luciérnagas como la luz que arrojan son invisibles para los seres mundanos y, aun así, los mortales tocados por su luz también reaccionan a su resonancia emocional. El Reino usado con este cantrip determina en torno a qué o quién se congregan las Luciérnagas Parpadeantes. Éstas proporcionan tanta luz como una antorcha brillante durante el resto de la escena, al menos para quienes pueden ver las cosas del Ensueño. Más importante, todos los que son directamente tocados por su luz o que contemplan su brillo sienten sutiles trazos de una emoción a elección del Changeling: furia, melancolía, lujuria, felicidad, etc. Las tiradas que se aprovechen de esta resonancia emocional disfrutan de un -1 de dificultad.

Metamorfosis (1) Gorriones y ruiseñores (quimérico o de fantasía):

Este cantrip permite que el Changeling modifique a su objetivo cambiándole un rasgo fundamental por una alternativa plausible. Podría convertir a un hombre en una mujer, un pelirrojo en un moreno. Podría convertir a un Boggan en un Nocker, una mesa barata de contrachapado en brillante caoba, un automóvil con palanca de cambios en uno automático o un billete de cinco dólares en uno de cien. El reino seleccionado determina quién o qué es transformado. El número de éxitos obtenidos cuánto dura la transformación (1 = 1 escena) (2 = 1 día) (3 = el glamour del Changeling en días) (4 = un mes).

Quimera (2) El Capitán Barbillo: Es un títere de mano, un pirata con barba, parche, pata de palo y garfio. Apodado así cruelmente por sus compañeros los marineros de su amado barco “**el Velas Cortas**” (debido a lo pequeño que era) según cuenta él cuando cuenta sus viejas, aunque trepidantes, historias que no se saben si son verdaderas. Este personaje resulta muy orgulloso, a veces gruñón y viril, pero en el fondo es sensible. Le gusta dormir acurrucadito con Inarée aunque nunca lo acepta en voz alta. Solo puede interactuar cuando está colocado en alguna mano. A veces tira de ella para realizar alguna acción, pero siempre la arrastrará a ella detrás. Este títere tiene la misma forma en su semblante humano. Llama “**grumete**” a alunas personas.

Recursos (1): Su vida laboral se tambalea un poco, pues trabaja parcialmente para los barones y de crupier en el casino de la ciudad.

Recuerdo (1): La vida actual de un changeling no es su primera vida, sino una multitud de vidas. Un Sidhe Arcadiano recién llegado al Mundo de Otoño ha vivido durante una eternidad como hada intemporal antes de cambiar su alma con la de un mortal. Las Nieblas a menudo dejan en blanco la mente del changeling entre una y otra vida, pero un personaje con Recuerdo a veces tiene destellos de conocimiento obtenido en sus vidas anteriores. Siempre que un personaje interactúe con changelings u otras criaturas del Ensueño, el jugador puede tirar Inteligencia + Recuerdo para recordar detalles sobre el individuo en cuestión. La dificultad varía según lo desconocida que sea la información. Algo que sea conocimiento popular requeriría dificultad 6, mientras que recordar la localización de un Feudo perdido desde la Ruptura requeriría dificultad 8. Además, el jugador puede sustituir una Habilidad por Recuerdo en cualquier tirada relacionada con una tarea mundana. Esta sustitución puede hacerse tantas veces por historia como su puntuación de Recuerdo.

Sñador (1): Nöel Tripet, su hermano pequeño, con el que guarda una estrecha relación.

Manías: Simular que pica con su pico aquello que no le gusta. Comer hormigas o lombrices, son tan dulces. Puede utilizar métodos como el “**worm grunting**” para atraerlos.

Apariencia feérica: Inaréé suele llevar zapatitos estrechos que contrastan con sus anchos pantalones que se sujetan con tirantes. También lleva una capucha atada al cuello y un pañuelo de color claro le cubre la cabeza de la lluvia (odia empaparse su pelo emplumado) y una camisa tipo top. A Inaréé le cubren el pelo unas lindas plumas y en lugar de nariz parece poseer un pico fino y afilado y unos ojos grandes y expresivos que hipnotizan miradas, posee ojos de distintos tonos verdes y castaños. Lleva siempre encima una bolsa atada a la espalda o la cintura. Tiene la típica sonrisa que buscan los anuncios, una cara familiar y que inspira confianza, aunque dé la sensación de que no esté prestando atención simplemente es un poco inquieta.

Apariencia mortal: Su apariencia humana es despreocupada, informal y muy juvenil. Tiene el pelo corto y pelirrojo, lleva brazaletes y/o anillos cinturones, vaqueros o faldas cortas y una mirada motivada por la curiosidad. También tiene muchísimas pecas, le cubren todo el cuerpo. A penas usa maquillaje, una simple polvareda que de color a sus mejillas y rara vez algún sombrero elegante para ocasiones especiales. Nada de lo que se preocupe demasiado, aunque todo hay que decirlo, cualquier cosa que se ponga parece que hace que las demás chicas lo encuentren chic o interesante.

Lacayo: Trovadora de la corte, compositora, titiritera.

Equipo: Suele llevar consigo siempre una botella de agua, al menos 2 títeres (a parte del capitán), una máscara graciosa, unos chupachup, chicles, un pito que usa también para entretener, títeres de dedos y uno de guiñol, un chubasquero y un abrigo corto tipo top, alguna lombriz u hormiga (por lo menos disecada) en frascos, pero mullido y con capucha.

Frases de Inaréé: ¡Que se me van a caer las plumas! (ironía) sí, sí, y esa es la mejor manera de espantar a las palomas en la plaza. Pio, pio, pio, no oigo más que tonterías. Cría cuervos y te sacarán los ojos. Más vale pájaro en mano que ciento volando. Siempre tengo que estar pagando el pato. No para de repetirlo todo como un loro. Eres un gallina. (suspiro)... que monos los tortolitos. Si hay cierto revuelo... Menudo piquito de oro.

Disparates habituales: Trabalenguas. Imitar con títeres. Contar un chiste. Estallarse un grano. Jugar a un juego de manos. Tirar papel higiénico o huevos. Cantar “vamos a contar mentiras”. Usar cascabeles. Asustar. Disfrazarse. Usar títeres. Trabalenguas, chistes.

Gasto de puntos gratuitos (15 + 6 (def) =21): 3 artes, 2 reinos, 2 méritos.

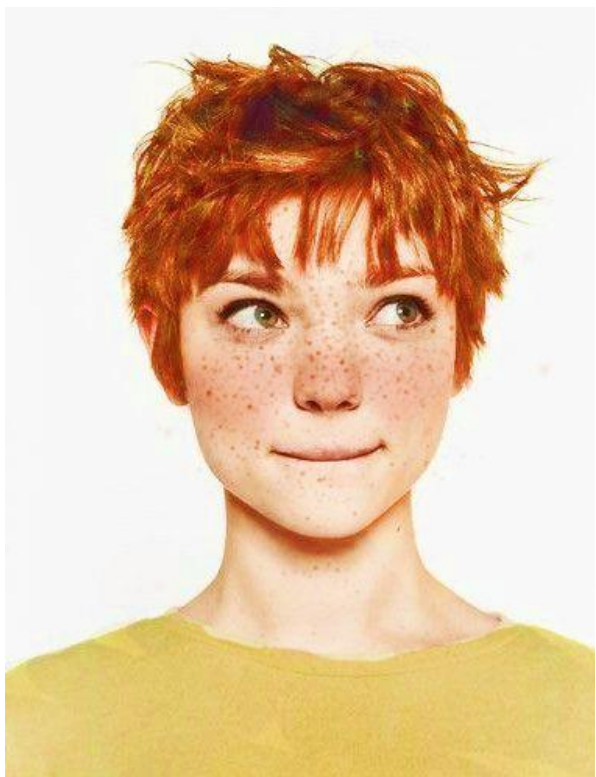
MÉRITOS:

Buen oyente (1):

Los Pooka destacan a la hora de lograr que los demás se sinceren con ellos, pero tú eres un maestro confidente. Una palabra aquí, un gesto allí y logras abrir a las personas como si fueran ostras y recoger sus secretos como si fueran perlas. Tu habilidad para escuchar hace que los demás te cuenten sus sentimientos, sus preocupaciones y sus sueños ocultos. No saben por qué te los cuentan, pero a menudo se sienten mejor después. Todas las tiradas relacionadas con la obtención de información de los demás tienen un -2 a la dificultad.

Idioma (1) Español:

Conoces un idioma además de tu lengua materna. Puedes adquirir este Mérito varias veces, una por cada lengua.



DEFÉCTOS:

Impaciente (1):

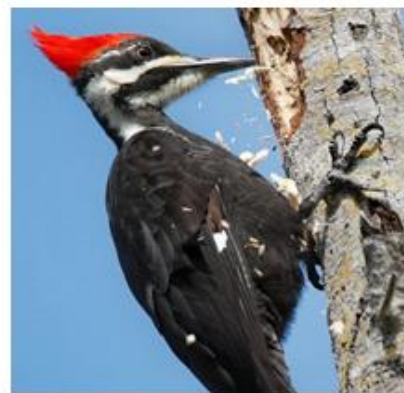
La acción prevalece sobre la inacción y quedarse quieto es para Gruñones. Una vez cada historia, si te obligan a esperar en vez de actuar, haz una tirada de Fuerza de Voluntad. Un fallo hace que insistas repetidamente en actuar, probablemente incordiando a tu cuadrilla. Si no siguen tu consejo, probablemente actuarás igualmente sin importar lo que hagan para intentar disuadirte.

Salvavidas (3):

La vida es un don sagrado, no tomarás la vida de una persona. Las de animales puedes, pero no bajo cualquier circunstancia. Dif 7 tirada de FV si veo a alguien herido para no atenderlo (pag 182).

Adicción (2): Comer hormigas:

Al ser a 2 es una adicción que debe satisfacerse diariamente. Si no puedes encontrar un suministro, deberías tirar para evitar desencadenar banalidad temporal al atacarte las nieblas de una fuga disociativa.



HISTORIA:

(https://www.youtube.com/watch?v=xi_JJTorDnI&list=PL9228735022247BE2)

Julie & Julia (soundtrack) Julia's theme 01

La vida de Daphne siempre ha sido la de una chica que se ha sentido libre, con ganas de probarlo todo y sentir de todo. Extremadamente risueña y algo mentirosilla Daphne a pesar de que su semblante feérico fuera de un linaje como la del Pooka, ella siempre fue más de reírse que de hacer reír, que es algo que ha desarrollado más bien con el tiempo. Hechos memorables de su vida conforman el desafortunado suceso de la **Crisálida**, que, por algún motivo desconocido para ella, tuvo lugar durante uno de los eventos más memorables para los Kithain, **durante los días de la luna roja**. Ella era por aquel entonces una temprana adolescente y su vida en París con su familia resultaba de lo más simpática y atareada.

Un día cualquiera tras salir de clase se quedó observando unas de las funciones de marionetas de guiñol que desde hacía poco se celebraban en la plaza. Aquel señor que las interpretaba tenía tanta simpatía y todo aquello de las marionetas le evocaba algo tan familiar... Tras llevar días y días visitando sin falta las **funciones callejeras del titiritero en París**, como se hacía llamar uno de aquellos días él la dejó llevar el show. Se sabía la función entera, él la veía repetir sus palabras y sus chistes en voz baja mientras contemplaba la función. A partir de aquel día, no era raro el día que se pusieran a hablar y a molestar con sus marionetas a los señores enchaquetados y turistas de las cafeterías. Con el tiempo, al terminar sus shows pudo contemplar cómo no solo había niños observando, sino también otras tímidas criaturas, unos pequeños duendecillos que desconocía, y que también se reían a carcajadas. No entendía qué hacían allí, pero le hicieron más gracia todavía, tenían unas risas y comportamientos muy extraños. A los 13 años su vida de repente ya estaba repleta de magia.

Meses después, no lejos de sus exámenes finales, Daphne se marchó. **Partió de París sin saber lo que era la vida de un Kithain** como ella en una ciudad como la de París, una ciudad que en el mundo feérico tenía muchas historias por contar terminando en Lyon, la conocida ciudad de las luces. Sus padres, eran sus mejores amigos, pero nunca le comentaron nada sobre el traslado para no estresarla. Y fue allí, durante la **Fiesta de las Luces**, el mayor evento de la ciudad, cuando su danza de sueños tuvo lugar. Salió a verlo con sus nuevos “amigos” de clase. Ya estaba casi en último curso y no tuvo grandes amigos humanos. Tal fue su asombro que durante la proyección final en la plaza mayor su espíritu se elevó por encima de todos **experimentando su danza de sueños**. Literalmente, comenzó a flotar. Estaba esta vez en lo alto de un edificio, se las había arreglado para ausentarse y contemplar tal maravilla desde algún lugar prohibido. Así dio su primer aleteo. **Transformada en pájaro carpintero**, con el frío invernal bajo sus alas, recorrió los jardines y calles repletas de gente de toda Francia y del mundo que habían venido a contemplar las famosas proyecciones. Las flores crecían a su paso y la gente resbalaba graciosamente con el hielo tras ella cruzar. Otros seres también la perseguían desde el suelo tratando de alcanzarla.

Disfruto de su nueva forma toda la noche. Fue a la mañana siguiente, agotada de tanto sentir, cuando un chuchoso sarnoso la raptó aún transformada hiriendo una de sus alas. Por suerte un personaje importante en su vida salió de entre la basura del río Rhône aquella amanecida para encontrarla y rescatarla de lo que hubiera sido probablemente su último aliento. **Otaria**, que llevaba en Lyon desde el 2001, refugiándose de los ataques de la luna roja de Madrid, la encontró en medio del barullo, la oyó piar y sufrir y supo *in situ* que se trataba de una igual. No había más que seguir el rastro de glamour que desprendía, característico de los Kithain nóveles tras su verdadero despertar. La llevó al refugio al que ahora pertenece y le explicó de dónde provenían sus sentimientos, su trasfondo de felicidad y dinamismo que llevaba arrastrando siglos en vidas pasadas. Le pareció una mentira curradísima. Jamás se le habría ocurrido a ella ciertamente.

Pero así era, el destino la había traído por buen camino una última vez. Un destino que había protegido sus pasos todo este tiempo preparándola para el otoño, que no tardaría en llegar a su vida. Tras semanas aprendiendo y descubriendo su pasado y su lugar en el mundo con los discursos de Otaria, tras las continuas caídas en sus vuelos vespertinos, Inaréé, como se haría llamar a partir de ahora, sufrió una **pérdida**. Y con ella todo su mundo familiar se tambaleó hasta acabar siendo no más que recuerdos. Su **madre**, sin ella haberse dado cuenta en todo este tiempo, era la clave de la felicidad en casa. Y fue su ausencia lo que arrastró con toda la simpatía del hogar. Su padre ahora llegaba enfurecido a casa diariamente, era mejor el trabajo que ahora tenía, cierto. Ahora podían permitirse vivir en Lyon y darle una vida digna al hermano de Inaréé, **Noël**, que ahora cumplía su **sexto** año. Pero ya no volvería a ser lo mismo. Noël también lo sufrió un tiempo. Pero su padre perdió la sonrisa para jamás encontrarla.

El mundo de Inarée/ Daphne Tripet:

El mundo feérico de Inarée es el que más relevancia tiene por ahora en su vida en el que cabía destacar a varios personajes. Al final están las fotos en el mismo orden respectivamente de cada personaje:

Otaría (luminosa) Selkie, lacaya: Es su tutor. La Selkie que la rescató tras la danza de los sueños y que además se comprometió a cuidar de ella, puesto que en gran parte le hacía recordar a su última mascota, un periquito que le había durado varios años. A Inarée le preocupa bastante ser la aprendiz de tan despreocupada chica, pues le resulta una tutora de lo más despreocupada, aunque podría decirse que comparten el mismo ideal sobre la libertad y la vida independiente. Le encantan y relajan las burbujas cuando está en el agua.

El Barón y la Baronesa Coeur-ardent /corardán/ (luminosos) shides de otoño, de la casa Fiona: Ambos contrajeron matrimonio en la ciudad de París. Son jóvenes emprendedores que creen en el avance del feudo y que no corren riesgos tan grandes como el resto de habitantes de otros feudos advierten. Se pasan el día dedicados el uno al otro en un eterno romanticismo etéreo shide que a Inarée le da grima. Continuamente se burla de ellos con sus marionetas, y es una función que les entretiene muchísimo. Es el comodín que usa en sus funciones en el feudo para hacerles reír y este es el motivo por el que parecen considerarla tan buena compañera en el feudo. El barón en persona le contó tienen en su posesión un espejo que muestra a aquel que se asome sus peores temores o sus mayores ambiciones pero que solo ellos conocen cómo usarlo.

Noël Tripet (soñador, hermano): Es su hermano pequeño. Se podría decir que es un poco pesado, se encarga de él junto con su padre y va a todas sus funciones de títeres. Antes tenía una gran personalidad y sonrisa, que parece haberse ido a algún lado desde que su madre falleció. Un hecho que aún no ha terminado de tragar. Inarée al menos puede decirle cualquier cosa que siempre se va a estar riendo. Aunque últimamente se ha dado cuenta de que está continuamente haciendo lo contrario a lo que se le dice. Un juego al que le encanta jugar sin previo aviso.



L'harmonie (baluarte)

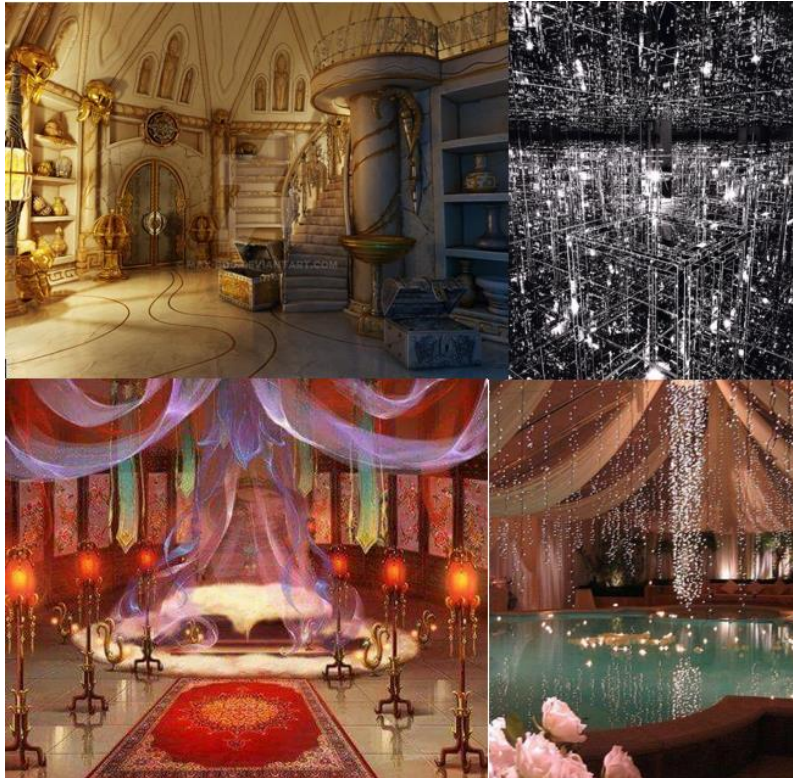
El feudo es un aparente edificio de tres pisos de las antiguas construcciones no muy bien conservadas, desgastado por el tiempo y sobre todo descuidado. Uno de esos sitios en los que parece que resuena todo. Pero, al entrar, está lleno de cortinas, alfombras y cojines de todos los colores e iluminado con varias luces flotantes y lámparas de aceite y pequeñas nubes de humo que se mueven a placer por todo el lugar. El refugio l'harmonie tiene también trampillas y escaleras de mano que facilitan o entorpecen el acceso por todo el feudo, a los novicios allí les resulta bastante confuso. También hay una barra que atraviesa el edificio desde lo más alto a lo más bajo del refugio, traspasando solo algunas de las habitaciones más importantes del feudo, como:

La sala del reposo, donde se celebran las reuniones y los festejos, de estilo ensueño árabe; **la arparería**, que es el recibidor, de un estilo similar, donde conectan la mayoría de accesos y siempre resuenan arpas; y el piso más alto, **la estancia serena**, que posee varias habitaciones separadas por cortinas y que es donde descansa el viajero cansado, una habitación con un ventanal que cubre toda la pared con cortinas. También es nombrado **el baño de conchas** donde se pueden encontrar los caracoles quiméricos que recorren los suelos, paredes y los cuerpos de los visitantes para sanar sus heridas, que también es un baño recubierto de

conchas de distintos tamaños, el suelo es de arena, a veces húmeda a veces seca, hay también en ella una pequeña piscina de roca oscura donde uno se puede dar un baño tranquilo. Y **los aposentos de los barones**, lo que en principio parece un sinfín de pequeñas habitaciones contiene en realidad unas 12 estancias estrechas para cualquiera y minimalistas. Estancias entre las cuales se pasan el día los nobles visitantes y los propios barones, gente respetada pero muy poco discreta con sus muestras afectivas.

Este feudo tiene otra sala guardada bajo llave. **La salsa de los espejos**, que guarda un paso. Un paso que solo dejan visitar sus dueños, los barones, a aquellos que demuestren haber alcanzado el éxtasis del bienestar (y que obviamente tienen en su lista de favoritos). Debido a los continuos olores y el perpetuo entorno tranquilizador del feudo **si se decide recuperar glamour de él además del punto de glamour se reduce la dificultad en todas las tiradas de FV del día siguiente en 1.**





Más sobre Tejer cielos:

Desatar Tejer Cielos: Los Desatares de Tejer Cielos implican cuestiones poco sutiles relacionadas con el clima: tormentas súbitas, vientos huracanados, estruendosos truenos, rayos danzarines y aparatos electrónicos destruidos. Pueden desplegarse para llevar un barco a puerto (o para mandarlo al fondo del mar), paralizar las calles de una gran ciudad durante una hora con una lluvia torrencial y un viento implacable, dañar o destruir un edificio o freír una gran red eléctrica.

Disparates de Tejer Cielos: Los Disparates de Tejer Cielos se centran en el sonido, la electricidad, el aire libre y las viejas costumbres. Algunos ejemplos: dar una palmada en una habitación en silencio, agitar una hoja de papel de aluminio, grabarse una runa en la piel con un objeto cortante, dibujar rayos en el objetivo del cantrip, cortocircuitar un aparato eléctrico, girar una bramadera, pintarse de azul, aullar al cielo abierto, escalar a una azotea en medio de una tormenta, volver un paraguas del revés, chupar los terminales de una batería, golpear un tambor, pegar un manotazo en un cuenco de agua, pronosticar el tiempo, correr con una manga de viento hasta que ondee tras de ti, volar una cometa, golpear un aparato electrónico delicado o accionar los interruptores de una casa vieja.

Más sobre Nombrar:

Desatar Nombrar: El estudio de Nombrar comienza por revelar lo que está oculto y pasa por imponer la propia voluntad a través de nuevos títulos y definiciones. Desatar Nombrar pone un increíble poder en la voz y los ojos del Changeling lo bastante valiente o estúpido para invocarlo con Glamour en bruto. Desatar Nombrar puede descubrir secretos o cosas ocultas, fortalecer al Changeling temporalmente o rehacer una pequeña porción de la realidad a su capricho.

Disparates de Nombrar: Los cantrips de Nombrar suelen implicar rituales meticulosos, pero también pueden concentrarse más en juegos de palabras, canciones y escritura. Disparates de ejemplo: escribir una novela y después quemar la única copia, repetir el nombre completo del objetivo tres veces en su presencia, inscribirse runas de sangre en la piel, nombrar cada hueso del cuerpo o gritar los nombres de los siete enanitos en siete lenguas distintas.

Más sobre Verano:

Los Desatares de Verano están relacionados con el asombro y el poder y crean tormentas de calor o arrastran a comunidades enteras a paroxismos de pasión salvaje. Las pasiones de los Desatares de Verano tienden a ser cortas, descontroladas y agotadoras, y por ello a veces los Sátiros en concreto defienden derramar torrentes de puro Glamour de Verano en el Mundo de Otoño para promover su simple bienestar.

Otros Kithain son más reacios al recordar la violencia y las cenizas que suelen acompañar a tan grandiosa magia.

Los Disparates de Verano tienden a implicar la parafernalia del verano, el día y el calor, la pasión, la libertad y la alegría. Algunos ejemplos son: hacer pedazos viejos deberes, gritar con alegría, bailar enérgicamente, trepar a un árbol, mascar un poco de hierba, señalar tres formas en las nubes, encender un fuego, mirar al sol o alguna otra luz brillante, atrapar una luciérnaga, tocar un timbre, saltar un tramo de escaleras, pintar un paisaje, echarse una siesta entre una hierba tan alta que te hace desaparecer, cantar una canción o pronunciar tu nombre verdadero a través de las hojas de un ventilador en marcha.

Más sobre Metamorfosis:

Desatar Metamorfosis: Dado que los Kithain han retenido tan extenso dominio de Metamorfosis, los Desatares que usan esta Arte son bastante infrecuentes: no hay mucho dentro del ámbito de esta Arte que un verdadero maestro no pueda lograr ya. La mayoría de Desatares, entonces, son usados o para obtener acceso a poderes que un Changeling no puede usar de forma normal o para invocar al Ensueño para que imparta su propia justicia. “Que vista la naturaleza de su corazón para que todo el mundo la vea” es un Desatar clásico de Metamorfosis.

Los Disparates de Metamorfosis incorporan simbología animal, colores, transformaciones, alteraciones y expresiones. Algunos ejemplos: imitar el sonido de un animal, quemar una pluma, maldecir a alguien, pintarse las uñas, frotar cenizas sobre tu objetivo, darle la vuelta a tu camiseta y ponértela de nuevo, pronunciar tres veces el nombre de alguien y luego pronunciarlo tres veces del revés, capturar a un gato, asustar a una bandada de palomas, pretender ser un animal toda una escena, tallar una figurita en jabón, pintar a tu objetivo y luego pintar sobre él de nuevo, pintarrajear sobre un retrato, ponerse un disfraz absurdo o despojarse de toda la ropa.

Más sobre los Pooka (sobre el libro de los Pooka):

Los Pooka pueden lanzar Cantrips con igual facilidad mientras se encuentran en forma animal (aunque los disparates tienen que adaptarse más a su forma animal). Si un Pooka está embarazado pueden continuar cambiando a su forma animal durante el embarazo. Mientras se encuentran en forma animal, el bebé o los bebés pasan al Ensueño, y todavía forman parte de la esencia de su madre, pero no son tan perceptibles. De hecho, la forma animal del Pooka no parece preñada. El combate en forma animal se hace siguiendo las reglas habituales de combate. En cuanto a las habilidades, en su mayor parte los Conocimientos del Pooka no cambian. Tampoco las Técnicas, con la posible excepción de Sigilo, que puede incrementarse o reducirse (los animales pequeños pueden tener hasta diez puntos de Sigilo). En cuanto a atributos, cualquier beneficio especial como un oído o vista incrementados, que podría afectar a la Percepción, debe adquirirse como Mérito o no se poseerá; los atributos sociales se modifican dándole una apariencia más encantadora o tétrica según la puntuación de la ficha; los atributos físicos dependen del caso (la resistencia al ser muy pequeño no puede reducir nunca la natural del personaje en su forma humana, pero puede aumentar si se transforma en algo mayor). En definitiva, en su aspecto animal el Pooka tendrá Atributos mayores o menores que en su aspecto feérico. Puedes anotar esas estadísticas en la ficha de personaje del Pooka en otro apartado. Tu máster puede proporcionar a tu personaje los ataques especiales (si este los tiene) de su representación animal (grandes garras, golpes de cola, veneno...), con puntos de creación o puedes querer dárselos de forma gratuita.

Las leyes de mentir consisten en mezclar una mentira en cada oración que diga. Esto es un hábito. Exagerar, minimizar, cambiar de tema, responder con esquivas o dubitativamente, responder a una pregunta con otra pregunta, no decir nada siendo esto pertinente, elogiar siendo o no verdad para distraer, hablar mucho sin decir nada, hablar con acento o de forma extraña (como Jar Jar Binks) o inventar tu propia manera. Los Pooka pueden dar órdenes y hacer preguntas sin mentir, el Ensueño no les obliga, (si las órdenes o preguntas son muy largas deben contener mentiras). Los juramentos son lo único que puede recitar sin problema, el Ensueño retira la flaqueza en estos casos.

Más sobre la Casa Fiona:

Corte: Luminosa.

Apodos: Leones, Corazones Fieles, Cotillas (vulgar).

Se deleitan en los placeres de la comida y la bebida, el sexo, la batalla y cualquier cosa diseñada para estimular los sentidos. Aman con todo su ser. A mayor peligro, mayor excitación. Rara vez abusan de su poder, por ello tienden a estar bien considerados por los plebeyos.

SUEÑOS EN GUERRA

(las partes en amarillo son lo que yo consideraba las pistas que nos daba el narrador de la historia, Ametcides y Kairong eran los otros 2 jugadores que me acompañaban en la historia. La historia está escrita en primera persona y no refleja las impresiones de los otros 2 jugadores, solo las de Inaré)

“El muy noble Barón Beltrán de la Casa Gwydion y su esposa, Aura, Baronesa de la Casa Fiona, tienen el placer de invitarle a la ceremonia de compromiso de su hijo Sir. Unai de la Casa Gwydion (hijo de Beltrán y Aura) y de Fedra de la Casa Liam (hija de Wenceslao). La celebración tendrá lugar en el Feudo de Sueñasauce, gracias a la hospitalidad de su dueño el Caballero Wenceslao de la Casa Liam. Le rogamos que acuda y sea testigo de este enlace “

Pasando una noche en el feudo “El Regozo de las Leyendas” en España, antes de pasar a Sueñasauce, conozco a un simpático troll español llamado **Ametcides** que según me cuenta trabaja en esa región de España, donde ha vivido toda su vida y a un Eshu chino al que conocen como **Kairong** que, según parece redacta sobre los viajes que hace, trabaja para una revista (o algo así, la verdad es que hablaba muy poco la verdad el muchacho). Ellos también parecen ir a visitar Sueñasauce, han sido invitados a la boda. El feudo es así:



Un rincón precioso que visitar, aunque a parte del Eshu que regía aquello, no había nadie más, por lo menos aquella noche.

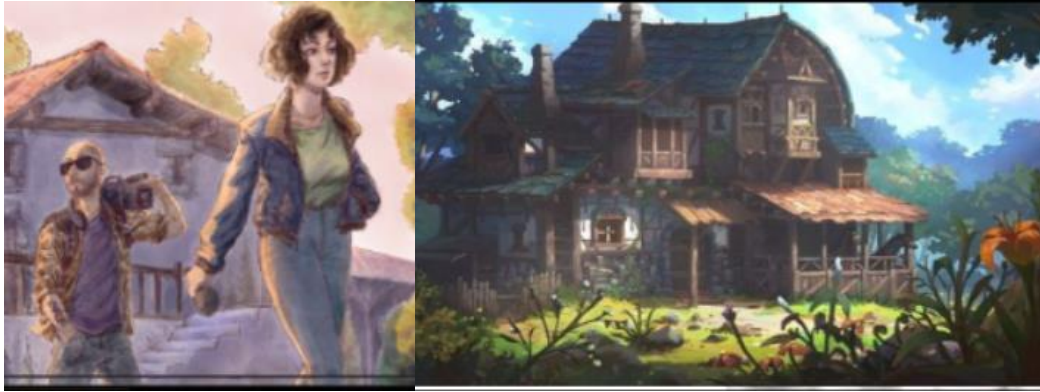


Estoy en un barco pesquero yendo al feudo de Sueñasauce. Como se casan Fedra y Unai y los barones **Cuerocandentes** no querían ir a la boda yo voy en representación del feudo **L'harmonie**. En el trayecto me encuentro a Ametcides y Kairong, que también venían. Le doy un chupachup a Ametcides, que me lo agradece, pero se lo guarda (será impertinente, no se lo come delante de mí, lo guarda, ¿se pensará que está envenenado?).



Llegamos a la costa, nos recibe una bogan que se presenta como “Estel” y nos da la bienvenida a Sueñasauce. Es un pueblo que quedó abandonado después de la guerra civil, y luego el caballero **Wenceslao** fue construyendo el feudo poco a poco, le gustaba porque estaba lejos de todo. Wenceslao por lo visto batalló en la guerra de los cinco años (la de Venezuela).

Desde entonces se creó la cooperativa (hacen queso, fabricar velas, miel, etc.). Aunque también hay que decir que el pueblo huele un poco a mierda (estiércol del sano). Nos da la llave de nuestras habitaciones y nos cuenta que esta noche habrá una fiestita en la sala común, que nos podíamos pasar por allí si quisiéramos. Toca la puerta (son **Laura Pozos** y **David**) que tienen el coche en el fango enterrado, va Ametcides (yo miro, pero no participo, que se ensucie la troll que para eso está). Laura trabaja para la televisión, para un programa llamado “**Vidas rurales**”.



Damos una vuelta, por el camino nos encontramos a David, que está con su cámara grabando el suelo y le molesto con mi marioneta. Luego nos despedimos y volvemos a casa, vamos a cambiarnos (aunque yo solo me quito la mierda que fui recogiendo del entorno) para ir a la fiesta (que es en la iglesia). Llegamos a la puerta de la iglesia hay una tía con cuernos llamada “**Lita**”. Ella abre el portón del feudo introduciendo nuestras llaves en tres cerraduras distintas. En los muros están los escudos de la casa Liam, Gwydeon y Fiona. Hay esferas flotantes de luz iluminando la zona, hay barriles con bebidas y comida encima de la mesa, hay gente bebiendo y comiendo, charlan. Es una puerta al ensueño. Hay un Pooka oso llamado **Jan**, en la foto el que está a la izquierda del nocker (que lleva una camisa de la trifuerza, de Zelda y se encarga de la librería y también hace magdalenas [Ametcides coge una y empieza a vibrar, es un efecto de las magdalenas, por lo visto Jan usa la miel que fabrican las abejas de Estel]) y el sátiro (lleva una camisa de Stra-Treck). El sátiro (**Proteo**), debajo de la foto de Jan, tiene un perro de dos cabezas y su labor en el pueblo es la de cuidar a los animales de la cooperativa. Estel está por allí bailando con un Pooka zorro (se llama **Ivo** el que está debajo del nocker [**Milos**]). El nocker está fumando.



Ametcides y Kairong se toman una bebida llamada “Sonriseto” y se la parten, se ponen a hablar con **Jan** y **Proteo** (que tiene un perro de dos cabezas, la primera zabeza se llama **Tana** y la otra **Lana**). Yo me alejo para explorar por la ventana y acercarme disimuladamente a los más chungos. El de la izquierda arma barullo (de izquierda [**Axel**], a derecha son un redcap, un sluagh (**Cierzo**) y otro redcap [**Falcata**], es un kinain [**uno de los hijos del barón Beltrán, Ion**], el caballero **Lisandro**). Axel viene y me pregunta que de no soy de aquí. Intimida un poco. Le contesto y me dice que mi acento es como de Italia. Y le digo que sí que soy de Italia y que he venido con mis dos amigos (que señalo) y que el bajito (Kairong) es de Italia, de Sicilia, que soy Siciliana. Me quita la quimera y se pone a jugar con ella, pero me la termina devolviendo.



Cuando vuelvo veo que Estel ha dejado de bailar y parece estar desembuchando con los chicos asuntos del feudo (Ays, esto me encanta ^^). Según parece ser Don Lisandro quiso tener un rollo con la Baronesa Aura, pero como ella le dijo que no después fue a por Fedra. De algún modo también consiguió conquistarla, llegó incluso a proponerle matrimonio a Fedra, pero Aura le aconsejó que no lo hiciera y Fedra acabó rechazándole.

Por otro lado, Milos, aparentemente una vez casi termina con la vida de Axel. Hacía unos años Milos le fabricó una escopeta que le explotó en la cara a Axel y desde entonces Axel se la tiene guardada y no se llevan nada bien.

En el palco aparece (de izquierda a derecha, **Wenceslao, Beltrán y Aura**). Es una unión que traerá paz a Sueño Sauce, durante la fiesta de Beltrán. Nos pide que seamos discretos con la gente de la tele. Empieza hablando el señor Wenceslao:



«Me hace muy feliz que hayáis venido todos para que podamos compartir nuestra felicidad con vosotros. Ésta es una noche de celebración, ya que el Caballero Wenceslao y yo mismo queremos anunciaros el compromiso de nuestros hijos. Es una unión deseada y esperada desde hace tiempo, que traerá paz y prosperidad a Sueñasauces. La boda se celebrará dentro de una semana, durante la fiesta de Beltane, para que la bendición del verano caiga sobre nosotros y nuestros hijos, para que superen el invierno y sieguen los frutos del amor. Nos gustaría mucho que todos vosotros fuerais testigos de esta unión».

El señor Beltrán dice esto:

«Como bien ha dicho mi estimado amigo, hoy estamos aquí para celebrar el amor y la familia. No hay nada más sagrado para un hada que estas cosas, aunque cada uno de nosotros tengamos una idea diferente sobre qué son o dónde encontrarlas. Esta noche mi hija Fedra se compromete con el joven Unai y, así, una nueva generación tomará el relevo de Sueñasauces. Y vosotros sois testigos, porque siempre quise que este lugar fuese un refugio para quien lo necesitase. Una familia, un rincón donde encontrar calor y refugio. Mis tierras son vuestras, porque sois vosotros quienes les dais sentido. Y porque Sueñasauces es vuestra, quiero rogaros que la cuidéis de los ojos indiscretos que nos rondan estos días.

No llaméis su atención, pero tampoco seáis violentos con ellos. Procuremos que pierdan el interés en nosotros y que retomen su camino, lejos de aquí. Disfrutad de la noche y sed bienvenidos».

Ion baja aparentemente del palco peleándose con un shide (el de la foto de abajo, **Unai**), su hermano. Unai está borracho, Ion le llama la atención porque su familia tiene que mantener una reputación. De entre la fiesta sale **Fedra** (la de la foto, es una shide), los separó y se llevó a Unai para fuera. Todo vuelve a la normalidad. Quiero ver cuál ha sido la mosca que han tenido, salgo para fuera. Me encuentro con una niña sluagh (la de la foto [**Sombra**]), me da de comer unas hormiguitas, me las como, pero prosigo mi vuelo y no encuentro a Unai ni a Fedra ni nada. Así que quiero volver a ver a la sluagh, pero tampoco está, ya se fue. Parece haber dejado un folio con un dibujo de un coche hundiéndose en el mar.



Estel está bailando cuando salgo del baño. Invoca un cantrip para que todos salgan a bailar. Consigo resistirme al efecto y veo que Kairong también. Sin embargo, Ametides no puede parar de bailar, y parece que se ha hecho daño, está magullada y me pide ayuda (¿ahora si quieres mi chupachup, guapo?). Trato de ayudarla. Me aproximo a Estel, está dando vueltas y vueltas con Jan, no parece estar muy cansada, ¿no?, pues vamos a hacer que se canse de bailar: Hago una mímica como si tirara de la cuerda de una peonza mientras exclamo “*¡Mírate, si giras como una peonza!*” (Nombrar 2) para que no pare de dar vueltas. No parece cansarse. Pero con el tiempo Ametides consigue librarse del efecto.

Con el tiempo salimos de allí muy cansados. Vamos directos a la cama, sin comentar mucho más. Lo cierto es que todo aquello había sido demasiado extraño, ¿tanta disputa tiene esta gente? Lo que necesitan es divertirse y despejarse un poquitín. A ver si un día de estos puedo hacer mi función de marionetas.

Es por la mañana. Suenan las campanas incesantemente, algo está pasando. Nos asomamos fuera y vemos desde lejos a Ivo, Jan y Proteo alongados hacia la parte de abajo del acantilado. Algo ha pasado, eso está claro. Nos ponemos en marcha, vamos los tres para allá. Cuando llegamos nosotros llegan Lita y Wenceslao. Hay un coche que parece haberse precipitado desde el acantilado y que está hundiéndose. Lita se tira dentro del mar, pero tras un rato no parece pasar nada más. Desato mi poder sobre el viento (Tejer cielos) mientras exclamo “*¡Sácalas!*”. De pronto una ráfaga de viento provoca una ola grande que arrastra parte del coche a las rocas. Arrastro hacia afuera a Lita, pero esta sale con el brazo roto por el impacto de la ola (Ups, *mea culpa*). Comienza a llegar más gente, la Baronesa Aura (la madre de Unai) rompe a llorar y dice que es el coche de su hijo Unai, que dónde está.

Lita sale a la orilla, tiene un brazo roto (que sí, ya lo dije, *mea culpa*, fue sin querer ¬¬). Kairong, tratando de ayudar, utiliza una especie de juguete artesanal para adivinar alguna pista. Tras lo cual dicta que ha podido observar “**hierba fresca**”, pero no sabría decir más ni sacar ninguna conclusión, pues lo ve en su mente. Echamos un vistazo alrededor, hay marcas de neumáticos desde donde veníamos nosotros hasta el acantilado y hay cristales rotos de por medio. Proteo dice que esta mañana cuando fue a sacar los perros vio a Ion, Unai y Fedra hablando entre ellos en el aparcamiento frente a la casa común, delante del coche. Pero no sabría especificar la hora que era.

Me aproximo a Estel, tengo que contarles el dibujo de la niña que anoche vimos observar la fiesta desde fuera. Estel está curando a Lita. Le pido disculpas a Lita por el brazo, asumiendo mi culpa. Se enfada y me grita (no es la primera vez que un troll me grita, pero bueno, hay que sonreír a la vida, supongo). Les digo a Lita (es Lady Lita, una noble) y a Estel que tengo que contarles algo en privado que vi anoche.

Pero Lita hace caso omiso y Estel quiere terminar primero de atender las heridas de Lita. Estel dice que quedaremos en la sala común.

Hablo con Ametcides y Kairong y les cuento lo del dibujo que me enseñó la niña Sluagh. No encontramos a nadie con el que poder hablar, así que volvemos a la sala común. Wenceslao quiere organizar grupos de búsqueda para encontrar a Unai. Un grupo irá a la civilización, otro buscará junto a Tobías (el encargado del ferry), y otro irá de norte a sur explorando. El resto tendrán que avisar a Lita y al barón Beltrán si ven algo. Ivo pide permiso para irse con las niñas si la cosa se pone muy fea al búnker, Wenceslao se lo concede (¿en serio tienen búnkeres por aquí?). Wenceslao aprovecha para hablar con nosotros a solas. Quiere que le preguntemos a la gente de Sueñasauce lo que han podido escuchar, cree que al ser de fuera podamos ser más neutros con la gente de la aldea.

Ametcides se ha tomado muy en serio lo que Wenceslao les ha pedido y empieza haciéndole preguntas a él mismo. Por lo visto Wenceslao sabe que a Unai no le hacía mucha ilusión lo de la boda. A nadie en general le hacía mucha ilusión en la familia porque la cooperativa ahora tenía varios problemas y la unión con Beltrán a través de la boda sería buena idea para mantener la protección del feudo y la gestión de la cooperativa. Era una unión conveniente. Luego hablamos con Fedra. Fedra vio por última vez a Unai cuando él se subió al coche para darse una vuelta, porque, según nos cuenta, necesitaba tomar el aire. (Después de la discusión con Ion por su estado de embriaguez). Fedra tiene que ir a hablar con Aura, así que no nos dedica mucho tiempo. Ametcides, Kairong y yo decidimos separarnos para tratar de interrogar a la gente. Yo voy a la escuela de la aldea, quizá allí encuentre a la niña que vi anoche. Cuando llego me encuentro con Ivon (el Pooka zorro, seguro que este es más simpático).

Le saludo y le pregunto que qué hace por allí, me cuenta que entre todos se reparten las tareas de limpieza de las zonas comunes. Le pregunto por la niña Sluagh, y también si la conoce o si está por la escuela, porque estaba interesada en entretener a los pequeños con mis funciones de marionetas y manualidades. No le gustó el comentario (-.- ¿Really nigga?). Parece desconfiar bastante de mí (ya, será porque soy extranjera y eso), me dice que me olvide de ella, que esa niña es su protegida. No quiere que la busque (Vaya... pos no, este tampoco es simpático, la gente de Sueñasauce tiene un palo metido en el culo). Aprovecho y le pregunto qué opina de la boda entre Fedra y Unai. Él es bastante amigo de Fedra de siempre. Cuando le dijeron que se iba a casar con ese y no con otro de sus muchos pretendientes se quedó muy sorprendido. Aprovecho para cotillear la historia de Don Lisandro, le digo que me comentó un pajarito ese pequeño cuento de que había sido pretendiente de Aura y le pregunto que qué opina él de Lisandro. Según me cuenta Lisandro nunca le ha dado buena impresión. A Lisandro lo conocía solo el barón.

Veo una sombra fuera tras de mí que llama mi atención. Alguien pasa por la entrada de la escuela. Me despido de Ivo y veo por fuera a la niña Sluagh. Saco al Capitán Barbillo y empiezo a preguntarle que si ha visto este dibujo tan interesante de una historia que sucedió hace poco (el Capitán Barbillo se refiere al dibujo como “un mapa del tesoro”). Cuando se lo enseño no hay dibujado nada en el papel. De repente aparece otra niña:



Esta es **Siri** (Sátira). Me pincha en el culete y retrocedo unos pasos. Me dice que deje en paz a **Sombra** (aquí averigüé cómo se llama la niña Sluagh). Le digo a las dos que voy a dar un espectáculo de marionetas y que si quieren pueden hacer conmigo las marionetas, que al Capitán Barbillo y a mí nos haría ilusión (y me presento y les digo que vengo de Neustria, de un feudo llamado “L’harmonie”). Ivo les dice a las niñas que me dejen en paz, pero le digo a Ivo que las niñas estarán bien y que vamos a hacer un espectáculo de marionetas y que habrá que confeccionarlas. Me voy con ellas a la sala común a fabricarlas, de alguna forma consigo convencerlas (a Sombra parece hacerle ilusión, pero Siri no quiere separarse de su lado).

Mientras confeccionamos las marionetas charlo con ellas tranquilamente. Me cuentan que no llevan toda la vida viviendo en Sueñasauce. **Cuando les pregunto sobre su familia no me responden con claridad, no quieren hablar del tema.** Me cuentan también que **les cae bien Unai “porque es amigo de las focas”.** (Cuando estaba en el Ferry Tobías nos comentaba que antes por la zona había focas, pero que ya no hay). Ellas dicen que hay una cala al norte donde hay focas, pero no les gusta ir porque está **Jurgen**, y les da miedo (Jurgen es el troll que vive en las colinas). Justo después, mientras terminamos las manualidades llegan Amitcedes y Kairong.

Kairon me cuenta que se ha enterado de que hay un montón de búnkeres en las colinas que por lo visto Estel se encarga de mantener. Ametcides dice que ambos se encontraron en los acantilados (volvieron por si averiguaban algo más) a Cierzo. Al parecer trataba de sacarles información. **Y dijo que por la noche ella había visto por el acantilado un barco pesquero acercarse a la costa.** Al poco de estar hablando suenan las campanas. Empiezan a llegar los grupos de búsquedas. Tobías (lleva el ferry hasta el pueblo) dice en la reunión que sí vio una mancha de aceite cerca de una zona de arrecife, que probablemente una corriente arrastraría a un pescador hacia allí y los arrecifes rozarían el timón o las hélices. Esto parece ser lo único que han descubierto (pues menuda mierda para ser sinceros xD. Estos aldeanos no van a ser de mucha ayuda la verdad. Los tripulantes del Velas Cortas del Capitán Barbillo hubieran averiguado mucho más, y eso que son 100% ficticios. EN FIN).

Tras un discurso de Wenceslao sobre recaudar nueva información en las próximas horas en la sala quedan Ion, Falcata y Jan. Nos repartimos dentro de la sala para interrogar a cada uno. Yo hablo con Ion y le pregunto muy cortésmente: *¿Sabe cómo está la joven Aura? Me da mucha pena verla entristecida en una ocasión tan especial como la de la boda.* Me dice que sí, que está triste, que cómo va a estar. (Mi cara: --). *No, sí, es cierto. Yo también estoy muy preocupada por la situación de Unai. De hecho, con el único que no he hablado sobre el tema es con Lisandro, ha sido como a vos, apenas he tenido oportunidad de conocerlo, ¿lo conocéis vos?* Me dice que claro que lo conoce, que es uno de los nobles y que no me ajunte con él. Le digo si sabe qué ha hecho para merecer el odio del pueblo y me dice que no sabe. (Mi cara una vez más: --). *Vaya, pues ¿qué aprieto no? No sería bueno tener a gente como él en el feudo me imagino. Y más habiendo niños por los alrededores. Y, por cierto, hay unas niñas encantadoras que he visto revolotear por el feudo y que aún no sé quiénes son, pero me daría pena que les pasase algo con gente así por aquí, aunque sinceramente parece que todo el mundo las cuida muy bien.* Me dice que sí, que Ivo se encarga muy bien de ellas (Y NO ME CUENTA NADA MÁS). *Ya, me imagino. En cualquier caso, no puedo evitar preguntarme si estando la situación como está si realmente son seguros esos búnkeres que están en el norte. Sinceramente, debería haber alguien que los revise, cualquiera sabe qué podría encontrarse si llevan abandonados tanto tiempo ¿no? Nada, tranquila, Estela los ha limpiado bien. Aunque bueno, todo esto resulta tan contraproducente... el peligro real parece venir del mar ¿no creéis? Al fin y al cabo, ¿qué creéis que podrían haber sido esas extrañas manchas de aceite que Tobías encontró?* No lo sabe y se despidió de mí. (MI CARA: --).

No puedo con este señor, de verdad, menuda ayuda, no está muy por la labor de compartir nada, puede que se haya enterado de lo que le hice a Lita. Paso, la verdad. **Kairong me cuenta que Jan sabe que vio a Fedra volviendo sola a casa. Y que Lisandro intentó besar a Fedra, pero que ella lo evitó.** A Jan parece que no le cae bien Lisandro porque una vez le rompió las colmenas de abejas y no sabe por qué. Ametcides me cuenta que a Don Falcata le encanta ser tratado como noble cuando en realidad no lo es. Y que tiene trapicheos por Sueñasauce. Además de no tener buena relación con Wenceslao. Y que descubrí enseguida que Ametcides era policía. Hablando entre todos damos por hecho que quizás Lisandro tenga algo más que ver en todo esto, y es de los pocos a los que nos queda por investigar. Así que tendremos que usar alguna artimaña para parecer que apoyamos su causa y que así desembuche lo que piensa realmente de todo esto a ver si averiguamos algo más. Al rato escuchamos gritos fuera de la sala común. Alguien teniendo una disputa. Salimos y escuchamos que el revuelo viene de la casa de Wenceslao. A ver si encontramos allí a Lisandro y así matamos 2 pájaros de un tiro (putos españoles, ¿quién se inventaría semejante crueldad de expresión?).

Beltrán y Wenceslao están discutiendo. Beltrán dice que es una casualidad demasiado grande que lo que le pedía en su carta es lo que más necesita Sueñasauce y que al no obtenerlo su hijo haya desaparecido. Wenceslao trata de cogerla, pero la carta se prende fuego justo cuando Wenceslao la toca. Beltrán le dice que lo ha hecho a posta y que trata de ocultar las pistas. La gente se aglomera allí.

Antes que de aquello vaya a más aparece la reportera Laura Pozos y su cámara David. Le pregunta a Wenceslao si confirma que existe un supuesto rapto. ¿Qué hace esta aquí? Lo va a estropear todo. Le lanzo un cantrip a la cámara para que deje de grabar preguntándoles a los chicos el principio de un chiste: **¿Cuál es el único número que no se vende? ¡Vamos chicos, rápido! ¿Cuál es?** Los chicos no saben responderme (la respuesta es el “90”) y el cantrip no sale. Entonces pruebo a contar otro chiste distinto (Tejer cielos 2): **El padre antes de morir llama a sus hijos: ¡Mariano, bésame la mano! ¡Vicente, bésame la frente! ¡Angulo, no corras cobarde!** De entre los arbustos sale un gremlin muy pequeño que estropea los circuitos de la cámara, (el gremlin se llamaría Angulo, claro). Así por lo menos no podrá usarla durante un rato. A Laura le da igual, ella comienza a interrogar haciendo las mismas preguntas a los aldeanos que están alrededor (según parece Estel le comentó que Wenceslao lo habría hecho). Pero a ver... ¿Qué puñetas hace Estel que es casi que la mano derecha de Wenceslao diciendo esas patrañas sobre él? ¿Y estaría diciendo la verdad?

Acto seguido Lita sale de una de las cabañas colindante y exclama que Beltrán se batirá en duelo con Wenceslao si en los próximos días previos a la boda no aparece su hijo Unai. Lo dice muy públicamente, así que tendrá que ser verdad ¿Y todo esto porque ahora Beltrán cree que Wenceslao ha raptado a su hijo? ¿En serio? Esto se está poniendo muy bueno, los españoles están como una polla, de verdad. Allez-vous faire foutre! Oh là là...

Laura no para de insistir con los demás aldeanos, esta va a tener que ir cerrando el pico ya (Nombrar 2): **Pero a ver... ¿Y tú a dónde te crees que vas maldiciendo de todo el mundo como urraca parlanchina diciendo solo tonterías...?** Esta tendrá el piquito cerrado al menos en lo que queda de día con esto, por hoy no dirá más que tonterías como buena urraca. Beltrán y Wenceslao se retiran. La gente comienza a hablar. Ya no hay nada que hacer allí. Lo mejor será volver a la posada. Vamos a cenar y a preguntarle a Estel por lo ocurrido. Aprovechamos que nos había invitado a cenar con ella en la misma posada. Le preguntamos por la carta, por lo visto recuerda haberla leído: **A la atención del Barón Beltrán: Su hijo está en nuestro poder. No deseamos hacerle ningún daño. Si colabora con nosotros y nos entrega el Orbe de Niebla, se lo devolveremos sano y salvo. Espere instrucciones.**

Y le preguntamos que por qué le dijo a la periodista lo del rapto. Por lo visto estaba muy confusa y no sabía qué decir. (Ya, ya, claro... *eso dijo ella antes de espantar a las palomas del parque*, seguro. Mi niña, tampoco pasa nada si nos cuentas la verdad, pero bueno). En cualquier caso, ¿qué puñetas sería ese “Orbe de Niebla”?

Antes de que se acabe la cena le, durante el postre concretamente, (pregunté si había Banana Splitz, nadie me lo negó) pregunto a Estel qué sabe del Orbe de la Niebla. Nos cuenta que es un artilugio que tenía en su poder el Caballero Wenceslao para ocultar al pueblo de los humanos. Era una historia muy interesante la que contaba la vieja Estel cuando Lita interrumpe la escena plantándose en la posada (de verdad... ¿qué querrá ahora la vaca-gorda esta?). Lita entraba para decirnos que quiere vernos mañana antes de que empiecen las búsquedas. Nos vamos a dormir preocupadetes por todo lo que ha pasado.

Por la mañana nos levantamos temprano (nadie dijo nunca que esto son unas vacaciones...) para hablar de nuevo con Estel, creemos, tras charlar entre nosotros, Ametcides, Kairong y yo, que igual nos vendría bien un coche para visitar la zona de las colinas. Estel nos indica que podríamos ir en caballo en lugar de usar un coche. *Sería más fácil así, aquí en el pueblo no vale la pena andarse complicando la vida con coches, además, así le cogeréis el gustillo a la verdadera vida rural, que está llena de estas pequeñas cosas. Es de lo poco que podréis percibir en lo que estáis por aquí bajo esta desdicha que ahora nos atormenta... pero, en fin, no hay que ponerse capisbajo, ¿a qué no? Todo saldrá bien, ya veréis.* (¿Por qué esta mujer siempre parece levantarse como la chica de los anuncios de leche Puleva? ¿alguien me explica qué problema tienen los bogan con caer bien?). Le preguntamos también por la casa de Lisandro y su relación con Wenceslao, **nos indica dónde vive y que los escuchó hablando sobre la carta el otro día.**

Salimos de la posada. Otro día estupendo, España es magnífica para explorar, ¡qué bien! Me voy a comer unas hormiguitas, pa que me sienten al estómago. Momentos después llegamos a la sala común para

encontrarnos con Lita. Pero llegando vemos a la reportera Laura preguntándole a la gente por qué nadie ha denunciado nada a la policía aún (la urraca se la va a ganar, me está buscando...). Ametcides se le acerca y le dice que la policía ya es consciente de ello, que él es policía. Laura le reta para que muestre su placa. Ametcides no la lleva encima y, aunque Kairong trata de usar su magia para crear una ilusión para mostrarle una placa parecida, ninguno tiene éxito. La dejamos de lado.

Cuando ya entramos en la sala común Lita se acerca a nosotros preocupada. Nos pregunta que si nos importaría trabajar con ella en cuanto a todo este asunto (Wenceslao ya nos ha pedido eso, pero está claro que no se fía de él porque de alguna forma cree que pueda haber raptado a Unai). Ella cree que es Lisandro el culpable de todo esto. *Lisandro lleva mucho tiempo tratando de sacar beneficio del pueblo, ha estado metido en asuntos turbios con los aldeanos y creando disputas* (Hombre, es cierto que Lisandro ha intentado contraer una relación con gente influyente del pueblo [Aura, Fedra...], este quiere hacerse con el liderazgo de Sueñasauce). Le preguntamos si sabe algo de Jorgen y nos dice que no entiende como Wenceslao lo dejó vivir tan alejado de la aldea, pero que no suele visitar Sueñasauce. Parece que nadie le ha visto mucho y ella solo conoce habladurías sobre él. También le preguntamos por el grupito de redcaps (Axel y Falcata) y Cierzo. **Nos cuenta que a ella le llama la atención haberse encontrado a Axel por el bosque de noche (¿estaría por los búnkeres?). Y de Cierzo solo sabe que vende información al mejor postor.** Lita nos termina pidiendo discreción con nuestra investigación.

Hablo con Ametcides y Kairong. Han pensado que igual era buena idea ir a la cooperativa para conseguir los caballos y poder avanzar por los alrededores con mayor facilidad (¿con caballos creen que será más fácil? Pero ¿en qué mundo del Ensueño nació esta gente?). Yo les digo que para mí el desplazamiento no es un problema, así que les pregunto que si les parece que me adelante en visitar las orillas pasando las colinas en el norte (y así compruebo si esas “focas” de las que hablaba Siri que simpatizaban con Unai eran unas “simples e inocentes foquitas” y no algo más... Otarin era la Selkie que visitaba L’harmonie, sé de sobra que algunos de ellos, si no todos, pueden cambiar de apariencia). Ellos están de acuerdo. Irían a ver a Proteo para pedirles los caballos a la cooperativa y nos mantendríamos al tanto por teléfono.

Me escondo tras unos matorrales para evitar que nadie me observe mientras me transformo en pájaro-carpintero. En volandas, a medio camino, una suave brisa que arrastra gran cantidad de polen llama mi atención (aquí hay glamour en el ambiente, madre mía, voy a ver qué es...). Buscando en el bosque su origen me poso para observar con atención en una rama. Cuando miro a mi lado izquierdo veo que no estoy sobre una rama... Es el brazo de un pedazo de trol gigantesco de unos 5 metros (no me extraña que me haya equivocado, realmente aquel brazo parecía una rama). Me asusto toda. Él me agita y retomo mi vuelo para proseguir mi camino. Este debe de ser **Jorgen**. No me enfrentaré a él sola. Un rato después llego al precipicio y veo una foca tomando el sol en la playa (vaya, genial, me he encontrado con una ^^ ¡qué suerte!). Bajo a la playa descendiendo por la pared rocosa.



¡Vaya, mi intuición era cierta! Aquella foquita tiene unas pequeñas manchas violáceas y parece más grande de lo que realmente sería una foca. Me acerco despacio mientras exclamo que voy en son de paz. Parece darse por aludido y se retira la piel de Selkie con cuidado dejando entrever su apariencia feérica. *¡Buenas ser del mar! ¿No sabrás de un casual qué está sucediendo en la aldea de Sueñasauce no lejos de aquí verdad?* (le pregunto). *El océano es mi territorio, así que no.* Trato de ir más al grano. *Pues verás, en el feudo, allí, todo el mundo está muy preocupado ¿Conoces a Unai? Por lo visto alguien lo ha raptado...* Me insinúa que puede que conozca a Unai, pero cuando le incito a que hable me da esquivas. *Perdona mis modales, ¿cómo te llamas? Mi nombre es Inaréé, vengo de las tierras lejanas de Neustria,*

dime ¿qué he de hacer para que me ayudes? Puedo traerte un fruto del mar, no sé, ¿unas ostras de por aquí? Me dice que quiere lapas. ¿Neustria? Oh, sí, Neustria, sus aguas son más frías, aunque menos escarpadas que las de aquí. Me llaman Calibán, y nunca está de más tener “frutos del mar”, aunque del mar tengo lo que quiero ya. Saco al Capitán Barbillo. ¿Sabes quién sabe también mucho sobre el mar? Mi amigo el capitán Barbillo. (El Capitán Barbillo y Calibán charlan sobre quién tiene más razón y quién sabe más sobre los conocimientos del mundo submarino). No estaba segura, pero por si acaso me valiese de algo voy a traerle las dichas ostras...

Tras un buen rato merodeando por la playa de arena gruesa y mojarme los pantalones encuentro por fin únicamente una lapa, me sorprendí, no era nada difícil de desencajar, aunque estaba llena de arena. *Voilà, es lo único que he podido encontrar, bueno, ya me has visto, de aquí para allá... ¿Me podrías contar ahora algo sobre el posible paradero de Unai?* Él contesta sereno. *Nunca te dije que realmente me hicieran falta las lapas...pero bueno, te has querido esforzar mucho. No temas, Unai lleva el olor de la sal en la piel. Ama a un Selkie y este lleva tiempo siguiéndolo allí a donde va. Ahora no es diferente, siguen juntos. Aquel Selkie lo esperaba la noche que desapareció en un **viejo pesquero llamado Nautilo.*** Posteriormente clava su mirada insegura en mí y se vuelve a poner su piel. *¿Qué, en serio? No puede ser. Si el Selkie dice la verdad esto sería una locura. Miro el teléfono y descubro los mensajes de Ametcides y Kairong de que ya terminaron la ruta, así que quedamos para vernos fuera de la casa de Lisandro (la próxima víctima de nuestra investigación).*

Ya próximos a su casa, una casita algo alejada de la aldea, me encuentro con ellos. Me comentan que fueron a explorar a la zona de los búnkeres y que por el camino se toparon con Jorgen, que se puso algo violento al verles pero que al decirles que Wenceslao les había asignado una misión se relajó. Por la zona, según les pareció haber visto, encontraron dibujos pintados por las paredes (puede que de las pequeñas Siri y Sombra) y puros. Ametcides está convencido de que esos puros más lo que nos dijo Lita sobre dónde rondan los redcap determinan que estuvieron por los búnkeres (el puro puede pertenecer a Falcata, que, según cuenta Ametcides, los elabora artesanalmente). Proteo además les pudo confirmar que esta mañana había visto a Cierzo y Falcata en la parte de atrás de uno de los hostales de la aldea llamándose la atención el uno al otro. *Cierzo le decía a Falcata “que recordase donde la había tirado que le podría hacer falta”.* ¿Podría referirse al Orbe de la Niebla? Yo aprovecho y les cuento el notición de hoy “el plan y amor secreto de Unai”. Ametcides se queda boquiabierto. *Pero entonces... si eso es cierto Wenceslao no sería responsable de ningún rapto. ¿Quién puso la carta entonces sobre su rapto? ¿No creerías que lo habría hecho él solo? ¿no? Alguien le estaría ayudando a encubrir su fuga, porque entiendo que entonces lo del accidente del precipicio no ha sido más que un espectáculo y un embuste que ideó para escaparse con su nuevo amante.* Al fin y al cabo, era probable que Ametcides tuviera razón.

Tras ponernos un poco al día tocamos al timbre de la puerta de la verja que rodea a la casita terrera sin recibir más respuesta que la de cuatro perros rabiosos que no paran de ladrar. Percibimos que la casa alrededor tiene muchas cámaras, que, junto a los perros, vigilan la casa. Nos alejamos de la casa para volver a conversar.

¿Y ahora qué? Nos lo está poniendo difícil Don Lisandro ¿eh? Quizá deberíamos preguntar y dar con él allá donde esté, en otro lado... no sé. Dice Ametcides perdido. *Olvídate, este está escondiendo algo, ¿no has visto cuántas cámaras tiene? ¿y los perros? Yo no sé tú, pero yo no he venido hasta aquí para no averiguar la respuesta a algunas preguntas. No podía irme de allí sin más. ¿Y qué pretendes hacer? Tú lo acabas de decir, ya has visto todas esas cámaras que tiene.* Dijo Kairong, lo cierto es que estaba algo temeroso, y con razón, aquella casa intimidaba un poco. *Dejádmelo a mí, poneos tras de mí.* Acto seguido me escondí detrás de un árbol cercano y me coloqué en la mano a el Capitán Barbillo, que se sacude y me dice que le he interrumpido su siesta. *Solo será un momento, dime, barbillito, ¿cuál crees que es el chino más rápido de China? El capitán lo piensa unos instantes. Pues no lo sé... ¿cómo se llama? Seguro que Kairong lo sabía, le podía haber preguntado a él. ¡Chiunnn!* (Tejer cielos 2). En ese instante una ráfaga de viento sale de mis labios seguido de un sonido de ciclomotor que parece haber provocado esta ráfaga. De unas pequeñas motillos bajan de los árboles unos quince gremlins con aspecto asiático que burlan a los perros y dejando tras de sí sus diminutas motos toquetean los dispositivos de seguridad de la casa. *Bien, no tenemos mucho tiempo, entraré a ver qué puedo averiguar.* Digo. Doy unos pasos detrás de ellos y me escondo tras un árbol para asumir mi forma animal. En busca de una entrada más segura al interior de la casa me cuelo por la chimenea.

Inspecciono el interior del salón y los alrededores. La casa en general parecía bastante descuidada y abandonada debido a su aparente gran falta de muebles. Parece que es una casa de tres plantas, la planta baja, el sótano y la planta alta. Y todas las puertas estaban abiertas salvo la que llevaba al sótano y una

puerta en la habitación de Lisandro que parecía estar muy bien reforzada. Ambas bajo llave. Me decido a ir primero por el sótano. *Ay, cerra-dura querida, te voy a contar una historia que me contó un Nunnehi una vez a ver si te me vuelves cerra-blanda: Dime, ¿sabes de dónde son las antiguas cerraduras de las ancestrales civilizaciones MAYAS?... ¿Eh?... ¿Qué?... ¿No lo sabes? ¡Vamos, en serio!... ¿Si es de los mayas de dónde serán? ¡Pues de Miami, por supuesto!* (Nombrar 2). En aquel instante la cerradura soltó un quejido, como un suspiro precedente de un chiste malo, y retorció su boca ligeramente, abriendo la puerta. Grandes ventanales translúcidos desvelaban lo que parecía un acceso al rincón de spa de la casa, que incluía una sauna, gimnasio y una piscina. Todo estaba en el mismo estado que el resto de la casa, descuidado, poco atendido, polvoriento y mohoso. Poco después escucho unos ruidos en la planta alta. Miro el móvil, los chicos han decidido meterse también. Desde uno de los balcones tocan la puerta corredera de cristal. Les abro: *Bueno, como os he dicho no tenemos mucho tiempo. He inspeccionado la casa, abajo, en el sótano acabo de encontrar un spa, pero puede que encuentre algo más, lo importante suele estar en los sótanos ¿no? También no he podido evitar fijarme en que hay una puerta en la habitación de Lisandro que parece estar guardando algo. Deberíamos desplegarlos.*

Acto seguido Ametcides decide que se encargará de penetrar esa misteriosa puerta, mientras Kairong buscaría en el despacho, yo volvería al sótano por si había pasado algo por alto. Tras un rato en el sótano no consigo encontrar nada más que toallas que hacía semanas que no se usaban y un rastro de agua enmohecida que mezclaba el ambiente del gimnasio con el del spa, ciertamente repugnante. De nuevo escucho un estruendo en la planta de arriba. Porras, se han encontrado con algo. Subo corriendo. Kairong está bien, ¿dónde está Ametcides? Vamos a “la habitación secreta”. Unos brazos de sombras agitaban a Ametcides por los aires en la habitación, que tenía aspecto de biblioteca. Veo como trata de utilizar sus poderes para destruir a la quimera sin éxito. Agarro a Ametcides de un pie y tiramos de ella para que baje. Al fin uno de los raudos cantrips de Kairong hacen que el cabello de Ametcides se vuelva largo y azul, como el de Lisandro. Kairong engaña a la quimera, que ahora cree que Ametcides es su amo y desaparece dejando tras de sí una caja que contiene una nota con decorados florales y arbóreos en la que solo hay escritas dos palabras **Mane Chimaera**. *Chicos, tenemos que salir de aquí ya, las cámaras pronto volverán a funcionar.* Ametcides y Kairong saltan desde el balcón mediante sus artes mágicas. Yo salgo por la chimenea, tras asegurarme de que todo está como lo encontramos, pero la chimenea parece estar inusualmente estrecha, *putain*. Trato de salir por uno de los muchos huecos de la chimenea y lo consigo, aunque se desprende uno de los ladrillos derrumbando por completo la chimenea. *Mon dieu*, esto nos traerá problemas. Me alejo volando hasta encontrarme con los chicos aún en forma de pájaro, que ya están fuera.

Al par de minutos Ametcides nos cuenta que la caja estaba guardada tras una ilusión que se podía desvelar manipulando la lámpara de la biblioteca. Kairong por otro lado nos dice que descubrió en el ordenador del despacho de Lisandro correos electrónicos con los que sugerían que **Lisandro estaba persuadiendo a los vecinos para que presentaran denuncias contra la cooperativa Sueñasauce además de acuerdos con alcaldes de diferentes localidades para contruir una carretera comarcal**. De camino al pueblo, tratando de alejarnos lo más posible de la casa de Lisandro, un escalofrío que viene del este recorre nuestro cuerpo. Una sensación de placer y terror ocultos, glamour, algo más estaba pasando en el centro de Sueñasauce, teníamos que darnos prisa.

Cuando llegamos vemos que fuera de la sala común hay gente muy apelotonada. Ametcides y yo no podemos pasar entre ellos, pero Kairong se consigue colar. La gente exclama “¡lo ha hecho!, “¡lo ha conseguido!”. En el centro de este corro de gente David, el cámara, está encogido en el suelo, acaba de romper su crisálida. Por suerte su crisálida abrió paso a un Eshu. Por lo tanto, cuando Kairong se acerca es de gran ayuda. Estel le da unas indicaciones a Kairong que puedan ayudar a David y Kairong le narra viejas historias que transmiten sabiduría captando su atención y haciéndole olvidar su cambio de aspecto. Laura, la reportera. Ignora lo que sucede y exige a la gente una explicación para la desaparición de Fedra (¿Cómo? ¿Ha desaparecido también Fedra?). Sucia Laura sin corazón... Su amigo está tirado y encogido en el suelo, sufriendo una de sus mayores experiencias en la vida de todo Kithain y ella preocupada por su trabajo. Nadie parece prestarle atención, así que se escabulle para volver a su hospedería. Está claro que ha averiguado algo, seguirla será la mejor opción.

Cambio a mi forma animal y la persigo hasta que la veo entrar. La veo en su habitación abrir su portátil y escribir algo. ¡Claro, el portátil! Ahí seguro que esconde todo lo que sabe. Doy picotazos para llamar su atención en la ventana de su habitación. Ella corre hacia la ventana y cierra las cortinas. Así no lo voy a conseguir, tengo que conseguir llamar su atención... Vuelvo a mi forma natural y elevo mi voz mientras

exclamo tres veces seguidas: *Amaya tiene un gallo que no calla, siempre está ese gallo apoyado en una valla; si oyes cantar un gallo no falla, es el de Amaya, que siempre está apoyado nunca callado sobre la valla*; provocando su ira con un cantrip (Verano 1) para que abra la puerta. Abre la puerta del exterior y me agarra del cuello (igual me he pasado). Consigo zafarme y le digo: *Escúchame atentamente, Laura, si CAR es coche y MEN es hombre, ¿es mi tía Carmen un transformer?* para cambiar y envejecer su apariencia unos 50 años. Ahora al menos se asustará al ver su piel arrugada. Se parecerá a mi tía abuela “Carmen” durante el resto del día. (Metamorfosis 1). Grito para que se observe. Ella se mira y ve su nueva y maldita apariencia. Sale corriendo hacia su habitación, donde se encierra con llave.

Merde. Ahí estaba, su portátil, qué cagada. La escucho llamando a alguien “...necesito ayuda, una loca está tratando de asaltarme...” (Vaya... eso tendría que decir yo, al fin y al cabo, fue ella la que acabó abalanzándose sobre mí). Necesito que abra la puerta, esto aún no ha terminado. **Imito lo que dice por teléfono en el mismo tono y sollozo** (Verano 1) para crear un ambiente de confianza. Y aunque consigo que cuelgue antes de dar el resto de detalles, no consigo que abra la puerta, a pesar de mi insistencia. Me esconderé tras el mueble del rincón y esperaré a que salga.

Tras media hora veo cómo otro hombre llega, habla con ella y ella le ofrece una descripción completa de mi aspecto humano. *Punaise!* Esa chivata no quiere jugar limpio... Bien, ya nos veremos las caras, urraca, al menos sufrirás la fealdad de mi tía Carmen durante un buen rato y nadie te podrá conocer. Entre tanta confusión consigo ir hacia el baño de la hospedería, abrir la ventana y colarme tras ella para salir de allí. Cuando estoy lo suficientemente lejos intento contactar con Ametcides y Kairong, me dejaron un mensaje en el móvil. Ya volvían de hablar con los barones, los padres de Unai, para contarles que su hijo tenía un amor secreto. Me encuentro con ellos. *¿Y qué cara puso?* Pregunto. Ametcides ignora mis comentarios y me cuenta lo que descubrieron.

Ametcides estuvo hablando con Cierzo, pero no consiguió sonsacarle demasiada información. Kairong averiguó lo que había visto David antes de que estallara su Crisálida. Por lo visto, vio a alguien encapuchado saliendo de un todo-terreno negro que luego lanzó unos polvos sobre Fedra para luego llevársela con ella. Y según parecía, había sido Milos el que le dijo a Beltrán que Wenceslao había dado la orden de raptar a su hijo. También averiguaron que Beltrán es un padre muy firme con Unai “le educaron para comprometerse con lo correcto” y por eso aceptaría el matrimonio con Fedra. Por último, Aura pareció contarles que le habían robado un objeto muy preciado que era capaz de dormir a cualquier criatura, unos polvos. Estaba claro que o alguien se los había quitado durante la noche de la fiesta o que era una pista falsa para expiarse de la culpa de haber raptado a Fedra. *Vayamos a hablar con Wenceslao, él también merece conocer la verdad*, dijo Ametcides.

Para allá fuimos, Wenceslao estaba en su casa, andaba de un lado para otro muy nervioso. *¿Cuán importante consideráis que es la lealtad de Lisandro hacia vuestra persona? Hemos encontrado pruebas en su casa de que se había ganado la confianza de algunos aldeanos y alcaldes de la región para terminar con la cooperativa y construir una carretera comarcal que cruzara Sueñasauce*. Wenceslao no reaccionó demasiado bien *¡Ese sucio patán! Nunca llegué a confiar en él lo suficiente, pero jamás creí que me traicionaría de esa manera. Entiendo que tenéis pruebas de esta incriminación ¿no es así?* Miré a Kairong con la esperanza de que tuviera alguna respuesta, pero no pudimos aportar mayor certeza de los hechos. Wenceslao no pareció darle mayor importancia y nos advirtió de la importancia de las pruebas. También le preguntamos sobre la última vez que supo sobre Fedra y si conocía las palabras escritas en una nota dentro de la caja que encontramos en la casa de Lisandro. No compartió nada relevante sobre la última vez que trató con Fedra y no conocía las palabras de la nota. *Sir Wenceslao, señor, quizá no sea de gran ayuda, pero... al menos podría deciros si Fedra sigue con vida si me ofrecierais algún objeto de su pertenencia*. Lita se ofreció a indicarle cual era la habitación de Fedra.

Al rato Kairong volvió a aparecer, dejando tras de sí un olor a incienso. *Mi señor, vuestra hija parece estar en perfecto estado*. Wenceslao parecía estar algo más relajado ciertamente. *Sin embargo, señor, no he podido evitar fijarme en que el portátil de Fedra aún está encima de su escritorio y... sin duda... nos sería de gran ayuda para dar con su paradero, podríamos hallar alguna respuesta en las últimas palabras que compartió con alguien quizá en alguna red social...* Wenceslao dio luz verde. Tras inspeccionar sus redes sociales encontramos la respuesta a algunas preguntas muy serias. Fedra conocía las intenciones de Unai de querer desaparecer. Sus intenciones eran claras. Unai huiría con su nuevo amor, aquel Selkie con el que quedaría la noche del supuesto accidente a la tierra natal de este, Caledonia. Según parecía se habían conocido allí, durante un viaje que hizo Unai a estas tierras, donde ambos encontraron a su alma gemela. Huyendo así de sus “obligaciones” premaritales. Buena jugada. Pero no había ni una pista que indicara dónde podría estar Fedra o quién podría haber provocado su desaparición.

Volvimos a hablar con Wenceslao. Le comentamos lo sucedido y le comentamos además que según parecía, aquella noche Unai escapó en un barco de pesca conocido como el Nautilus. *Cualquier embarcación tendría que salir únicamente de Barqueta. Un pueblo costero lleno de marineros.* Comentó Lita. El Nautilus parecía soltar aceite, como dijo Tobías hacía un par de días. Por lo tanto, puede que estuviera roto y tuvieran que arreglarlo allí. Ion, el hermano de Unai estaría muy interesado en descubrir su paradero y tener una charla con él. Tras despedirnos de Wenceslao, sería el siguiente al que haríamos una visita. Al parecer ya sabía las verdaderas intenciones de Unai y conocía el plan. Pero no podía acompañarnos a Barqueta, pues debía quedarse vigilando a sus padres de que no hicieran alguna tontería más, pero nos dejaría su coche.



Así fue, en su coche Ametcides, Kairong y la pájara fueron a Barqueta en busca de mayores respuestas y en busca de Unai. Barqueta tenía su encanto. Todo había que decirlo. Era un pueblito de no más de 100 casitas con una zona pesquera donde atracaban las barcas. Entramos en uno de los dos bares que Barqueta alberga. Está lleno de gente. Kairong se comporta extraña, se dirige a la mesa y pide un bar de cervezas. *Kairong, no hemos venido a beber.* Le digo. *Espera, tengo que hacer esto.* Me dice. Pregunto al camarero por algún extranjero inglés por la zona. Lo conoce, lo ha visto por la zona y nos indica por dónde. Luego se dirige con las jarras a una mesa donde hay sentadas dos personas, un muchacho de raza asiática y un joven trajeado que se acarician las manos. Kairong le pregunta que qué hacían. Según parece se conocían de antes, estaban saliendo juntos. Este asiático trata de explicarlo y le abraza, Kairong lo rechaza y se va por la puerta grande. Lo cierto es que no esperaba que España fuera diferente. Que parte de lo que vino con él no volvería de nuevo a él. Salimos de allí, nos cuenta un poco sobre su dura relación y Ametcides y yo le damos nuestro apoyo y lo escuchamos calle abajo mientras buscamos a Unai por la costa. ¡Allí está!



Va junto a otro joven, este debe ser el Selkie. Van hablando. Les interrumpimos y nos presentamos. Justo tras esto **Domhall** (el Selkie amado por Unai) cae herido al suelo atravesado por un arpón. Unai, al presenciar su desgracia cae al suelo rendido. Pierde el conocimiento. Un anciano marinero de los que parecía pasear también por la zona se ríe desde lejos *¡Por fin conseguí acabar contigo! No te lo esperabas ¿eh? ¡Nada les da derecho a los de tu especie a quitarnos a los nuestros! ¡jódete!*

Actuamos rápidamente. Ametcides se encarga de tumbar al anciano, mientras Kairong y yo arrastramos el cuerpo de Unai fuera del camino y vigilamos a Domhall. Por la zona andan agentes de policías que tras ver lo sucedido se encargan del anciano *Don Leopoldo, se ha metido en una buena, no creería yo que tarde o temprano te vinieras con estas... Ay dios mío...* Le dice uno de ellos al anciano. Ametcides llama a la ambulancia y tanto él como Kairong tratan de socorrerle, pero no hacen más que entorpecer la situación. Al poco llega la ambulancia llevándose a Domhall. Nos dan la dirección del hospital al que lo llevan. Ametcides, Kairong y yo llevamos al joven Unai al hostel donde se quedaba, pagando una noche extra para él. Por el camino exhala el nombre de Domhall, está asustado, no entiende qué ha pasado, pero necesita recuperarse. Me he dado cuenta de algo: *Unai está perdiendo su esencia. El mundo de Otoño lo aflige y se lo lleva. Ha sufrido tanto su mal que no aguantará mucho más. Tendremos que tener cuidado con lo que le preguntamos y necesita que compartamos nuestra esencia con él...*

Ametcides y Kairong no están muy familiarizados con las propiedades de la esencia de la que está hecha la magia. Así que les indico que viertan cierta esencia propia de ambos en algún alimento, esto le vendrá bien para recuperar fuerzas, si contiene chocolate mejor. Ametcides y Kairong se ponen a ello mientras me quedo con Unai. Traen una chocolatina, una sobre la que descansa unas frases trol e eshu muy sentidas: *Tierno Unai de corazón honesto, sufrida alma etérea, no dejes que la nieve te azote. Que el cacao dulce, como tus dulces ideales, arregle lo que las olas y las corrientes han arrastrado. Con este presente acepta nuestro augurio de que se abrirá para ti un mejor camino donde los sueños no se apagan, donde las historias tienen un justo final feliz.*

Vuelven para ofrecerle la chocolatina. Unai se la come, se siente mejor. No tiene idea de Fedra. Pero confiesa el haberse querido marchar con Domhall a Caledonia en busca de una vida mejor. Estel me llama por teléfono, alguien le ha mandado una carta de rescate a Wenceslao firmada por Beltrán exigiendo la liberación de Unai. De no hacerse lo que dicta la carta acabarán con Fedra. Esto va demasiado rápido.

Le cuento lo que me dijo Estel. Debemos volver a Sueñasauce cuanto antes. Unai está todavía con ganas de ver a Domhall. Entre los chicos acordamos que será Ametcides el que vaya a ver a Domhall. Yo llegaría más rápido, pero mi verdadera forma está débil y carece de glamour (no me siento ni simpática, fíjate lo que te digo...). Kairong y yo llegamos a Sueñasauce con Unai.

Otro revoltijo de gente aglomerada irrumpe el natural silencio de la que una vez fue una Sueñasauce tranquila. Wenceslao lleva puesta su armadura. Lita, Jurgén entre otros se dirigen a la hospedería de Beltrán y Aura, donde Beltrán también está protegido. *¡Pero Kairong! ¿Qué hacemos así parados? Habla, ¡que se van a matar y a mí nadie me toma en serio!* (ciertamente, no hay ya quien me respete por aquí →). Kairong se acerca confirmando que Unai estaba a salvo. Unai sale de entre las sombras y para la batalla y cuenta su trágica historia de amor, la verdad sale a la luz. Al menos parte de ella. Beltrán y Aura recuperan la compostura y la cordura. Su hijo está vivo. Pero Wenceslao aún quiere pelear.

Mi señor, os lo rogamos de rodilla. Aún no hemos dado con el paradero de la doncella Fedra. Pero estamos a punto de dar con ella. Sabemos que también Milos está detrás de todo esto. Os ruego nos dejéis visitar sus aposentos en Sueñasauce para hacer más comprobaciones. De alguna manera consigo convencerle. Pero no dudará mucho tiempo. Aún no hemos encontrado pista alguna sobre Fedra, PERO MILOS VA POR AHÍ TAN CALLADITO...

Vamos a su cabaña, apartada del resto de casas, con un toque moderno junto con Unai y Wenceslao. La puerta está cerrada. Pero esto no es ningún problema para “la pájara”. Atravieso una ventana abierta. Dentro no veo que haya nadie. Abro la puerta para que los demás entren. Buscamos alguna pista sobre qué habría podido pasar o cuál sería su papel en todo esto. Kairong habla: *Falta mucha ropa en el armario y sus cajones de ropa, por no nombrar la ropa limpia que hay por el suelo. Todo indica que ha tenido que salir con prisas. Trataré de averiguar algo más...* Kairong realiza su ritual para averiguar algo. *Milos no está involucrado en la desaparición de Fedra, mi señor, aunque es cierto que ha abandonado Sueñasauce. Fue él el que provocó la discordia entre vos y Beltrán y también fue el que envió la última*

nota que provocó vuestra última disputa con él. También puedo discernir que vuestra hija está a salvo, mi señor. Ametcides irrumpe en la casa. Domhall está a salvo en el hospital y se recuperaría tarde o temprano, de alguna manera el arpón no había alcanzado ningún órgano mortal ni había provocado ninguna herida que no se pudiera curar con tratamiento y cirugía, según nos contaba. Le contamos las nuevas, y Ametcides comienza a atar cabos. *Axel y Milos estaban enfrentados, Lisandro también ha abandonado Sueñasauce... De alguna manera Lisandro y Milos tenían un acuerdo. Sabemos que Axel no se lleva bien con él, vayamos a visitarle.*

Wenceslao se inquieta. La pájara trata de bajarle los humos. *Señor Wenceslao, ya habéis escuchado a Kairong. Vuestra hija está aún a salvo, solo confiad en nosotros. Estamos a punto de dar con su paradero y desenmascarar al culpable. Os mantendremos al tanto de todo.* La casa de Axel estaba muy lejos de la de Milos, al otro extremo del pueblo. Por el camino Ametcides nos da detalles de sus dificultades a la hora de poder ver a Domhall, los médicos hacían bien en no dejar pasar a nadie más. De lejos podemos ver varios humanos custodiando la casa de Axel. Estos nos verán llegar, pero jamás verán llegar a un inocente pajarillo. Vuelvo a asumir mi forma animal para entrar en la cabaña de Axel, dentro también hay varios matones humanos sentados charlando sobre el conflicto que había tenido lugar en el pueblo. Conforme se acercan Kairong y Ametcides dan la voz de alarma, cogen armas y le tienden una emboscada.

Solo queremos dialogar, Axel, sabemos de tu odio por Lisandro y Milos, es mutuo. Dijo Ametcides tratando de engatusar sus palabras (no veía yo al gigantón de Ametcides con tales dotes de manipulación, curioso). Axel sale por la puerta, ordenando a sus secuaces que den un paso atrás. *¿Lisandro? Ese me había prometido la cabeza de Milos en una bandeja. Fue su rifle el que me hizo esta cicatriz y vosotros no deberíais meteros en esto...* Dijo él. Ametcides continúa. *¿Cómo? Lisandro protegía a Milos de ti, lo sabe el pueblo entero, Axel, así que deja de engañarte a ti mismo.* Axel, que estaba de espaldas, se da la vuelta y sonriendo dice. *Ya has hablado demasiado.* Su cuerpo se llena de llamas que no le dejan heridas. Agarra a Kairong y lo zarandea por los aires. Y esta pájara sale y lo ve todo desde la lejanía, metida entre los matorrales, otra cobarde más. Ametcides desata su magia para apagar las llamas sobre Axel con éxito. Kairong consigue soltarse, aunque ha sufrido varias quemaduras. Ametcides se acerca a Axel y lo sujeta por el cuello levantándolo en el aire. *Tú sabes dónde la guarda, ¿no es así? ¿Dónde? ¿Dónde está? ¡Habla!* Axel le mira con ojos confusos. *Lisandro visita una cueva custodiada por dos elementales poderosos.* Ametcides le contesta. *¡Miserable! ¿Por qué lo ocultaste todo este tiempo?* Axel contesta. *Yo solo quería la cabeza de ese mequetrefe de Milos, que casi termina con mi vida cuando me dio el rifle aquella tarde ¡Me lo prometió! No tenía por qué hacer preguntas... Solo obedecer.* Ametcides lo suelta. *Vamos chicos, aquí no se nos ha perdido nada. Está claro a quién debes lealtad ahora tú y los de tu clase.*

Salimos de su terreno y nos adentramos en las colinas, muy lejos del centro del pueblo. Encontramos la cueva. Subimos las colinas, Kairong y Ametcides llegan más rápido, yo me he tropezado con unas piedras que me han hecho descender unos metros. Un silbido incesante en el aire mueve las rocas y los árboles de alrededor. Momentos más tarde dos elementales (uno de piedra y otro de madera) emanan de la cercanía invocados por una magia maldita conservada en unos cristales enormes que cada uno tiene en la base de su pecho. El elemental de roca viene a por mí, la indefensa pájara que se quedó atrapada. Pero Ametcides recuerda... *¡Mane Chimaera!* ciertamente parte de su esencia sale de él con esas palabras (cada vez que las usas sobre una de las dos quimeras gastas glamour). No son palabras fáciles de pronunciar para frente a una quimera. La quimera de rocas queda inerte, aunque conserva aún su luz en su terrorífica mirada. Estas quimeras quedan petrificadas, pero no demasiado tiempo con la orden que Ametcides usó. Entre Ametcides y Kairong consiguen derrocar ambas quimeras. Destruyendo sus medallones y nombrando las palabras mágicas.

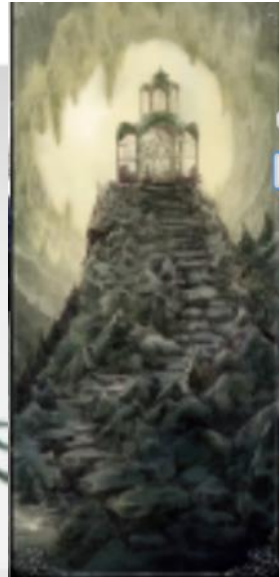
Conseguimos atravesar el umbral de la cueva. Para nuestra sorpresa, tras una marquesina al final de una escalera, nos esperaba Lisandro, que se llevaba a Fedra a rastras. *¡Rendíos Lisandro! Ya nada queda para vos, habéis perdido la batalla, vuestros secretos han salido a relucir.* Lisandro contesta mientras saca una daga de su equipo y la coloca en el cuello de la sidhe. *¡Atrás! Si es este el destino que me aguarda, me llevaré su muerte conmigo.* Ametcides interviene: *No es vuestra la decisión que queda por hacer. Vuestro compromiso con Fedra terminó hace mucho ¡Soltar a Fedra!* Kairong salta sobre Lisandro. Pero tan solo unos segundos hubieran marcado la diferencia. Lisandro corta el cuello de la joven sidhe terminando con su vida...

Kairong y yo apartamos le apartamos del cuello. El despecho y la envidia habían hecho estragos en el alma de Lisandro, que terminaría con la vida de su amada antes que dejar que los negocios de Wenceslao

se hicieran realidad. Él retrocede, Ametcides trata de reducirlo. Pero no es necesario. *¿qué he hecho...?* Una brisa fría acompañado de un suspiro triste entra por la cueva rodeando el cuerpo de Lisandro, llevándose consigo pedazo a pedazo... Los estragos de la banalidad, había terminado con la vida de su amada, condenándose, consumiendo así su último aliento como sidhe, colmando su vaso de banalidad.

Lisandro estaba interesado en crear un lazo con Sueñasauce y el resto de la comarca creando carreteras y terminando con la cooperativa de Wenceslao. Si Fedra contraía matrimonio con Unai dos familias quedarían unidas y el Orbe de Niebla que aparta al ojo humano de todo interés de aquello que protege custodiaría toda la aldea arruinando sus planes. Ya había fracasado antes, pero no fracasaría ahora. Aunque tras lo sucedido, solo la tragedia y el egoísmo terminaría con la vida de la pobre Fedra, que se arrepentiría enormemente de haber llamado la atención de Lisandro aquellos atardeceres en las que compartían interesantes charlas.

Tras esta desgracia la situación fue explicada y compartida con todos. Wenceslao abandonaría Sueñasauce para siempre dejando a Lita, su mano derecha, al mando. Mientras tanto, los barones Aura y Beltrán mantendrían su palabra de que el Orbe continuaría protegiendo los límites del pueblo ante los curiosos ojos de los humanos. Esta sería la trágica historia que jamás olvidarán estos duendes, que ahora serían eternos amigos de las casualidades que unieron sus destinos. Y que tampoco olvidarían los habitantes de la alejada aldea de Sueñasauce, donde los sueños entraron conflicto.



FIN
