

# LIBRO DE LINAJE: GHILLE DHU

Por Alec Ravager. Traducido y completado por Magus.

## CRÉDITOS

**Escrito por:** Alec Ravager y Magus.

**Material adicional:** Alexander Weiss.

## NOTA INICIAL

Con la publicación de la edición 20 aniversario de **Changeling: el Ensueño** se han abierto nuevas posibilidades para continuar publicando suplementos para la línea de las hadas del Mundo de Tinieblas o recuperar material que había sido olvidado.

Navegando por los procelosos mares de la telaraña digital encontré este libro de Linaje dedicado a los Ghille Dhu, un exhaustivo suplemento dedicado a estas hadas de la naturaleza y el ciclo de las estaciones que aparecen por primera vez en **La Isla de los Poderosos**. El autor principal es Alec Ravager, a quien corresponde casi toda la autoría, junto con varios añadidos puntuales de otros autores. Por algún motivo, el suplemento quedó inacabado a finales del año 2009, posiblemente como efecto derivado del fin del viejo Mundo de Tinieblas.

Ahora, diez años después, he retomado personalmente la labor de completar este suplemento, al que he añadido un relato introductorio, y algo de información, respetando en la medida de lo posible el texto original. He intentado contactar con Alec Ravager y algunos de los autores que también contribuyeron pero me he encontrado, hasta el momento sin respuesta, direcciones de correo canceladas e incluso un fallecimiento.

En cualquier caso, lejos está de mi intención lucrarme o menoscabar la autoría original. Mi intención simplemente es compartir un suplemento de calidad y que hasta el momento ha pasado en gran parte desapercibido, al encontrarse en un foro en inglés. Vaya por lo tanto mi más humilde reconocimiento a una labor que es en gran parte obra de Alec Ravager, y mis disculpas anticipadas si este suplemento de alguna manera le provoca alguna molestia.

-Magus, [iuvens@hotmail.com](mailto:iuvens@hotmail.com)

## AGRADECIMIENTOS

Sin duda alguna a su autor original, Alec Ravager.

**Changeling: el Ensueño**, Mundo de Tinieblas y todo el material relacionado y registrado pertenece a White Wolf Publishing Inc. y por extensión a Onyx Path. Todos los derechos reservados. Quienes violen estos derechos serán perseguidos y recibirán una buena azotaina. No se pretende atentar contra la propiedad intelectual o contra las marcas registradas. Se proporciona permiso para imprimir o reproducir este documento sólo para uso personal. Consulta White Wolf online en <http://www.white-wolf.com> © 2011 CCP hf. All rights reserved.

## CONTENIDOS

**PRELUDIO: EL ÁRBOL DE LA VIDA**

**CAPÍTULO UNO: EL PASO DE LAS ESTACIONES**

**CAPÍTULO DOS: EL PARTIDO VERDE**

**CAPÍTULO TRES: HOMBRECITOS Y MUJERCITAS VERDES**

**APÉNDICE: UNA RESERVA PARA EL INVIERNO (Sistemas)**

# EL ÁRBOL DE LA VIDA

Las sombras se extendían a medida que el día terminaba, tiñendo el paisaje de oscuridad. Sin embargo, las nubes grises de tormenta y el fuerte viento proporcionaban un toque todavía más amenazador, agitando los árboles, que parecían cernirse amenazadores, tratando de liberarse de las cadenas de sus raíces. El bosque susurraba y se agitaba, mecido por el viento frío, lanzando sombras amenazantes.

Pero para Cotolobío aquel paisaje tenía un significado muy distinto. Después de varios meses de sequía las nubes y el bosque anunciaban la llegada de la ansiada lluvia. Lo sentía en el aire, en la tierra y en las sombras. Al fin y al cabo se había criado allí toda su vida, y conocía el bosque y el valle como la palma de su mano. Por supuesto, su conexión con los sueños de la tierra también tenía algo que ver.

El bosque se detenía bruscamente frente a un camino de tierra, arañado con esfuerzo por los humanos, y más allá se extendían tierras domadas, arañadas con hierro y ruedas, donde sólo crecía lo que los humanos estaban dispuestos a permitir que creciera.

Y entonces sonó aquel rugido retumbante y profundo a lo lejos, seguido de un resplandor que partió el horizonte en dos y le siguió el repiqueteo húmedo y reconfortante de las gotas de lluvia sobre la tierra ansiosa. Cotolobío se estiró hacia el cielo y danzó, meciéndose y siguiendo el ritmo de los árboles agitados por el viento, disfrutando del tacto del agua sobre su piel verdosa. Porque ése era el legado de su pueblo, tan antiguo como las raíces de los árboles, y como ellos se confortaba con aquella caricia vivificante que renovaba la vida.

Continuó su camino, bailando bajo la lluvia, pensando en los frutos del otoño que no tardarían en llegar: castañas, avellanas, nueces, higos, membrillos...un rico botín para su paladar.

Sus pensamientos sobre la despensa de la estación se vieron interrumpidos cuando vio en medio de la loma que estaba atravesando a una pequeña figura vestida de verde. Aquellos campos habían sido labrados hacía poco, y en los surcos abiertos habían sido plantados en ordenadas hileras una serie de pequeños árboles, que ahora se erguían desválidos ante la inminente tormenta.

Junto a uno de esos árboles se encontraba un niño, vestido con una cazadora verde, que se encontraba agachado, como si tratara de proteger a aquel retoño que se alzaba pequeño y frágil frente al coloso gris de las nubes de tormenta, recibiendo las primeras gotas de lluvia.

Cotolobío se acercó, picado por la curiosidad, despacio y sin prisa.

-Hola.

El niño dio un respingo. Como mucho tendría siete u ocho años, con su carita morena y ojos negros llenos de sorpresa y de miedo. Llevaba una gastada boina ajada por el uso y el tiempo, y vestía con camisa de lino, bastos pantalones de pana y zuecos de madera.

Cotolobío estaba preparado para una huida precipitada, pero aquel infante no lo decepcionó. Se le quedó mirando, asustado y sorprendido, viendo como uno de los trasnos musgosos de los cuentos que sin duda debían haberle contado sus mayores, se encontraba vivo ante él, un hombrecillo recubierto de musgo verde, vestido con el bosque y con una sonrisa de corteza y zarza.

-Hola -repitió.

-Ho...hola -respondió con dificultad el niño.

Otro trueno resonó a lo lejos y la lluvia comenzó a caer con más fuerza.

-¡Buena agua nos encuentra, zagal! Me preguntaba que facías por aquí con aqueste tiempo. Cotolobío me llaman quienes me conocen por estas eras y creo que deberías volver a casa y aguardar que el sol salga.

Ante aquel saludo y aquella sonrisa el niño no pudo dejar de confiarse a aquel trasno musgoso de los montes. Sabía que la abuela le había dicho que tuviera cuidado, pero la buena disposición y aquella sonrisa le llevaron a confiarse.

Bajo la lluvia hablaron.

\*\*\*

Hacía tan sólo unas semanas, la familia de Fiz había adquirido aquellos terrenos agrestes y el abuelo Antón había pensado que lo mejor sería cultivar un soto de castaños. Con la ayuda de varios familiares y jornaleros habían limpiado el monte, labrado con un mulo prestado y habían plantado varios retoños de buenos castaños longales, un trabajo laborioso pero a la vez alegre.

Pero para Fiz aquel cultivo había tenido un significado especial. Él mismo había plantado un castaño, bajo la atenta guía de su abuelo, quien lo instruyó en la mejor forma de plantar castaños para que brotaran y dieran fruto.

Y apenas dos días después de terminar el trabajo, el abuelo Antón había muerto de repente, sin que nadie supiera el motivo más allá de los años y la voluntad divina.

Para Fiz sacar adelante aquel retoño de castaño se había convertido en un deseo personal. Lo visitó todos los días, contemplando horrorizado cómo otros brotes que parecían más fuertes se secaban. Trajo agua y cuidó personalmente de aquel joven castaño, sin que nadie se preguntara por sus furtivas idas y venidas.

Y ahora se encontraba allí, bajo la lluvia, temiendo que la tormenta acabara con aquel árbol, conversando con un trasno musgoso.

\*\*\*

Cotolobío escuchó atentamente lo que le decía Fiz, y comprendió lo que significaba para aquel niño aquel árbol, más allá de un recuerdo de un ser querido. Podía comprender esas cosas, al fin y al cabo él y los suyos vivían de recuerdos.

Se estiró bajo la lluvia y un estornudo de Fiz lo llevó a decidirse.

-Non te preocupes, zagal. Yo cuidaré de tu árbol.

-¿De verdad lo harías?

-¡Palabra de musgoso! Pero a cambio...

El niño lo miró expectante.

-...A cambio debes seguir viniendo y cuidar del árbol como dun amigo.

-Lo haré.

-Juremos entonces. Por la tierra nueva de la primavera, el fuego del sol de verano, el agua de la lluvia de otoño y el aire gélido del invierno, del cuidado de este árbol nos haremos dueños.

Cotolobío extendió la mano, que parecía hecha de madera de parra envuelta en musgo y Fiz extendió la suya. Cuando se tocaron, hubo un fogonazo de luz, y así el juramento quedó sellado.

Cuando abrió los ojos, asustado por la repentina luz, Cotolobío había desaparecido. Nunca volvería a verlo.

\*\*\*

Y Fiz cumplió su juramento. Al día siguiente el joven castaño había sobrevivido a lo peor de la tormenta, y de alguna forma, parecía haber crecido un poco, mostrándose erguido y apuntando hacia el cielo. De alguna manera Fiz también se sentía un poco más grande al haber asumido la responsabilidad de su cuidado.

En los días siguientes, con paciencia y tesón siguió vigilando a su árbol amigo, y cuando tenía dudas sobre su cuidado preguntaba a los mayores, que tenían más conocimiento que él sobre las plantas de la tierra.

\*\*\*

Y así pasó el tiempo. Fiz aprendió muchas cosas necesarias, jugó con otros niños y vivió su vida. Aunque plantó otros árboles y plantas, siempre volvía hasta aquel rincón en el monte para ver aquel árbol que había plantado con su abuelo, y que de alguna manera se había convertido en la manifestación de su recuerdo, y a medida que pasaba el tiempo, en mucho más, la representación de los sueños de un niño que crecía y lo cuidaba. Procuraba mantener apartadas a las plagas e incluso puso un espantapájaros para mantener alejados a jabalíes y corzos, que eran un auténtico peligro para los árboles más jóvenes, buscando los brotes tiernos.

Y cuando Fiz se enamoró, llevó a su novia Cristina a aquel lugar secreto y le confió su corazón. Y juntos volverían muchas veces, bajo la sombra de aquel castaño que crecía sobre su felicidad. En otoño recogían las castañas y las ramas que caían con el paso de la edad para hacer fuego para el invierno.

Con el tiempo el matrimonio feliz de Fiz y Cristina recibió la alegría de muchos hijos con los que compartirían momentos felices junto al castaño.

\*\*\*

Y pasó el tiempo.

Y llegó el día en que Fiz quiso ver a su viejo amigo por última vez. En aquella ocasión sus bisnietos tuvieron que ayudar a aquel anciano recio y casi centenario al que apenas quedaban fuerzas, pero al que movía una voluntad inquebrantable. Cuando llegó junto al castaño que había querido y cuidado desde que era un niño, no pudo evitar el llanto. Había tantos recuerdos, tantas alegrías y penas recogidas en aquella madera... Se abrazó tembloroso a su tronco, aunque a sus brazos arrugados y delgados apenas les quedaban fuerzas. Estuvo así un buen rato hasta despedirse.

-Adiós.

Fiz murió en paz y rodeado de sus seres queridos, en una noche de lluvia de otoño.

\*\*\*

Y el viejo castaño que había cuidado con tanto esmero fue encontrado caído al día siguiente. Muchos se preguntaron cómo un árbol tan fuerte y casi centenario había podido morir de forma tan imprevista. Algunos lo achacaron a la edad, otros a alguna enfermedad desconocida y quienes habían conocido bien a Fiz, pensaron que el árbol había muerto de pena por la pérdida de su amigo.

La madera del árbol no se perdió. Fue cortada y repartida, y entre las muchas cosas que se hicieron con ella un gaitero hizo una gaita, porque los mejores instrumentos se hacen con madera de castaño viejo, uno que haya resistido la tormenta y el viento y que haya recibido amor y cuidado durante toda su vida. Y el sonido de aquella gaita se escucharía desde entonces en las fiestas de la comarca, trayendo recuerdos y alegría de vivir a todos los que la escuchaban.

# CAPÍTULO UNO: EL PASO DE LAS ESTACIONES

*Todo tiene su tiempo, y todo lo que existe bajo el cielo tiene su hora.  
Tiempo de nacer, y tiempo de morir; tiempo de plantar y tiempo de arrancar lo plantado;  
tiempo de matar, y tiempo de curar; tiempo de destruir y tiempo de edificar;  
tiempo de llorar, y tiempo de reír; tiempo de cantar, y tiempo de bailar;  
tiempo de esparcir piedras, y tiempo de juntarlas; tiempo de abrazar, y tiempo de abstenerse de abrazar;  
tiempo de buscar, y tiempo de perder; tiempo de guardar y tiempo de desechar;  
tiempo de romper, y tiempo de coser; tiempo de callar y tiempo de hablar;  
tiempo de amar, y tiempo de aborrecer; tiempo de guerra y tiempo de paz.  
-Eclesiastés, Capítulo 3, 1-8*

## GÉNESIS

Al principio, existíamos Nosotros.

Vale, muy bien. Puede que antes de nosotros existiera algo más, porque así son siempre las cosas, pero quiero decir que existíamos en términos de las hadas. Y no te creas que pretendo ser arrogante o vanidoso o nada de eso; muéstrame un Linaje que no haya afirmado, en un momento o en otro, haber aparecido antes que sus hermanos. Cuando digo que llegamos los primeros, me refiero a un estado primordial, que nos encontrábamos aquí antes que los Kithain, antes incluso que los suyos. Antes de que los humanos comenzaran a pintar las paredes de las cuevas o dominaran el fuego, intentando desesperadamente saber qué es lo que mantenía el orden del mundo. Es verdad que nuestros hermanos durmientes, los Inanimae, ya se encontraban allí, pero mientras se dedicaban a agitar sus ramas y a cantar en los arroyos, la humanidad sabía que algo debía mantener el ciclo de la vida. Sabían que estábamos allí, aunque no nos vieran, cuidando despreocupadamente de los bosques, de los campos y de los animales.

Y muy pronto, porque a la humanidad le gusta crear dioses a su imagen y semejanza, soñaron con nosotros y nos dieron forma humana y animada (¡Nunca habíamos *caminado* antes!) y viajamos entre los árboles, con las setas brotando a nuestro paso. Cuando la rueda del año comenzó a girar por primera vez susurramos palabras de consuelo en los oídos asustados de los humanos, y les aseguramos que los frutos recubiertos por el hielo volverían a brotar en la siguiente primavera, que los animales que desaparecían con la llegada de la nieve volverían y tendrían más crías. La primera vez que morimos fue toda una sorpresa, pero no nos asustamos porque sabíamos que cuando el sol fundiera la nieve volveríamos a despertar; y así ocurrió.

Por eso digo que llegamos antes que los demás. Antes de que la humanidad tuviera suficiente consciencia para soñar con pesadillas, o con viajes, o con obras de artesanía, nosotros representábamos el mundo en que vivía y nuestras manos guiaban los ciclos naturales de todo.

Entonces llegaron los Tuatha de Danann

Fue toda una sorpresa inesperada. Era un día como cualquier otro, y los hombres se dedicaban a cazar venados, o bisontes o quizás criaturas que ya no se encuentran en este mundo; las mujeres buscaban frutas y raíces; y unos pocos aventureros se dedicaban a explorar lo que les rodeaba. Nosotros no éramos mucho más conscientes del mundo que ellos, simplemente sentíamos que éramos parte de algo mucho mayor y complicado que lo que conocíamos. Y entonces uno de los Tuatha apareció en lo alto de la colina, vestido con una armadura de luz y tan dura como el acero, y montando a caballo -¡algo impensable en aquellos días!

Las palabras que nos dijo nos despertaron a nuestra naturaleza como hadas, como hijos engendrados por los Tuatha y los sueños de nuestros protegidos que nos adoraban tallando figuras de fertilidad que dejaban en los campos. Y nos dijo que...

¿Cómo? Oh, bueno sí. Supongo que no es posible que yo estuviera allí, tienes razón. Aunque chico, soy mucho más viejo de lo que parezco. -

Bueno, como iba diciendo, fue increíble. Hasta aquel momento nunca habíamos oído las palabras “hadas” o “Glamour” o “Fomorianos”, y la verdad es que no significaban mucho para nosotros. Cuando llegaron las guerras (como ocurre siempre) y nuestros compañeros llegaron a nuestro país, fuimos todo lo generosos y hospitalarios que pudimos, pero lo que siempre quisimos ha sido mantener las cosas vivas y en movimiento. Cuando los Fomorianos dañaron la tierra, muchos de nosotros morimos y otros tanto renunciamos a nuestra magia para siempre para reparar el daño. ¿Y cuál fue nuestra recompensa? Jurar una alianza a los Sidhe, los favoritos de los Tuatha -Creo que sus orígenes están en los sueños que apestan- o convertirnos en proscritos de la sociedad feérica. Sólo necesitas preguntar a los habitantes de un Feudo cualquiera cuántos de ellos se han encontrado alguna vez con un Ghille Dhu para saber dónde fueron nuestros corazones.

## DIOSES Y DIOSAS

*También podría mencionar un aspecto importante de nuestra historia: la adoración a la naturaleza. Como puedes ver, antes de que los humanos tuvieron la capacidad de honrar conceptos abstractos como la sabiduría o el arte de la guerra, se maravillaban ante lo real: el hecho de que el sol saliera cada mañana, o que los árboles florecieran en primavera, o que los lobos engendraran cachorros. Cuando nos dieron forma humana, también nos*

dieron lo que ahora llamamos *Glamour* encendiendo grandes hogueras, pintando las paredes de las cavernas o haciendo sacrificios en nuestro nombre, antes incluso de que nos dieran nombres. Por todas partes había felices cazadores y recolectores, con su propio Hombre Verde o Sheela na Gig para que los guiaran a los mejores frutos, o para asegurarse de que sus lanzas consiguieran golpear a sus presas.

Los Ghille Dhu tenemos memorias más largas que la mayoría, y recordamos los días en que los nombres comenzaron a aparecer, cuando la humanidad comenzó a domesticar el lobo y el trigo, a arar los campos y construir casas en lugar de tiendas. Las leyendas nos ayudan a recordar cómo se llamaban algunos de nuestros héroes más antiguos: Dumuzid en los jardines y costas del sur, donde comenzó la agricultura y la ganadería; Jarilo en las llanuras del este; Xipe Topec más allá del océano del oeste, Gaea y su familia en los prados de Grecia. Pero fue una pareja excepcional, Cernunnos y Cailleach, quienes nos llevaron a las Islas Británicas, que se convertirían en nuestro hogar más confortable. Cuando el mar separó las islas del continente, esos dos nos guiaron a las colinas y a los bosques que serían nuestro refugio en los milenios siguientes. Siguieron las líneas de energía de Gran Bretaña e Irlanda y ayudaron a levantar los círculos de piedra en las islas; nadie ha hecho tanto por nuestro Linaje como ellos.

Y todavía en una época tan reciente como el siglo XX los antropólogos siguieron descubriendo nuevas culturas en Nueva Guinea y Australia con panteones propios. No puedo dejar de preguntarme si quizás algún hermano o hermana perdida nuestro consiguió llegar hasta allí, sin ser tocado por el veneno de la política feérica, adorado por los humanos a los que nosotros tuvimos que dejar salir del nido hace mucho tiempo.

## CAMPO Y FORJA

Después de que prestáramos nuestro humilde servicio a los Tuatha, nos retiramos a nuestros bosques y observamos cómo la humanidad reaccionaba al caos del primer gran cambio. ¿Has oído hablar de la ciudad de Jericó? ¿Sí? Está en la Biblia y todo eso, pero existió un asentamiento de verdad allí, hace miles de años antes de lo que pone en el libro. ¿O quizás has oído hablar de Catal Huyuk? Otro lugar famoso para los arqueólogos; fueron los primeros asentamientos del mundo, y donde comenzó el principio del fin de nuestra Edad de Oro. Desde el momento en que el hombre construyó un refugio de barro en lugar de pieles de animales, cuando la palabra “hogar” entró en el lenguaje, nuestra primavera terminó. Los humanos aprendieron que en lugar de seguir a los rebaños y buscar frutos para alimentarse en el bosque, sometidos a los caprichos de los seres antiguos y oscuros que podían cruzarse en su camino, podían quedarse en un lugar, cultivar sus propias cosechas y domesticar sus animales. Nunca creímos que iba a extenderse -después de todo habíamos seguido las migraciones y cambios en el tiempo desde siempre- pero lo que comenzó en las tierras actuales de Turquía e Israel también comenzó en Iraq. Y en Egipto. Y en China. Y en la India. Antes de que supiéramos lo que eran, aparecieron palabras como “ciudad” y “granja” y carecíamos de poder para detenerlas.

Por supuesto, no todo fue tan malo. Pero perdimos parte de nuestro poder, y nuestros días se extendieron en la tranquila madurez del verano. En lugar de ofrecer frutos de los árboles, enseñamos a las manos de la humanidad a sembrar trigo y cereales, cómo cuidar del suelo para hacerlo fértil. Nos rezaban más que nunca; por primera vez nos pedían que les trajéramos lluvia para que sus jardines pudieran florecer.

Fue por esta época cuando por primera vez nos unimos con los Inanimae. Había pocos de nosotros y muchos de ellos, pero para los humanos ellos eran espíritus indómitos de la naturaleza y nosotros éramos diplomáticos entre ambos. Los Inanimae nos permitieron utilizar sus habilidades sobre el tiempo y la tierra, incrementando nuestro conocimiento y capacidad para ayudar a nuestros protegidos. Nos adaptamos con facilidad al cambio de las estaciones, como siempre habíamos hecho, y los humanos estaban agradecidos por nuestro amor. Muchos de ellos se asentaron en enormes extensiones de terreno abierto, dejando granjas, asentamientos y culturas a su paso. Se multiplicaron y multiplicaron, y soñaron nuevas formas para que las vistiéramos, nuevas historias para que las viviéramos. Así que aunque ya no fuéramos los señores de la tierra todavía les importábamos. Los demás Kithain todavía estaban creciendo; los Boggans acababan de aparecer y los Nockers eran prácticamente unos niños.

¿Te preguntas cómo terminaron quedándose con la dirección del espectáculo? Bueno.

Muy pronto comenzamos a darnos cuenta de nuestro error. Los pastores nómadas estaban desapareciendo del mundo, y la civilización comenzaba a estancarse sobre sí misma. ¿Alguna vez te has preguntado por qué nos sentimos tan atraídos por los antiguos celtas? Pues porque se aferraban a sus tradiciones y creencias; cultos enteros dedicados a uno de los nuestros se extendían como un incendio en aquellos tiempos. Pero en Egipto, o en Grecia, o en Fenicia, contemplamos los comienzos de naciones, culturas, y lo peor de todo, la economía, corrompiendo a la humanidad y apartándola de nosotros. La religión siempre fue importante, pero ahora el mayor de los misterios no era el renacimiento de los campos; sino el dios del sol, o la diosa de la luna, o el guerrero eterno. A medida que la agricultura se extendía y convertía en algo común, la gente la daba por sentado y la magia de la Rueda del Año se desvanecía bajo la luz de la mitología. Después de eso la muerte llegó con rapidez: los principios de la guerra en lugar de la armonía. El comienzo de las colonias por todo el Mediterráneo, la “civilización” de los bárbaros que nos adoraban. Lo peor de todo, la forja del hierro, que fue el primer frío del otoño.

Lo diré sólo una vez: odio a los putos antiguos griegos. El comienzo de la “civilización occidental” fue el triunfo de la arrogancia humana, cuando las ideas se hicieron más importantes que el mundo que las rodeaba. Oh, por supuesto, la gente del campo todavía conservaba su sencilla sabiduría, y conocía el valor de criar cabras y cultivar olivos, pero en los salones de Atenas todo lo que los griegos hacían era tratar de descubrir cómo dominar el mundo natural. Quizás creían que la “naturaleza” era como la “muerte”, y que derrotar a la naturaleza era derrotar a la muerte,

y el miedo a la muerte. Ni lo sé ni me importa. Para nuestra particular rama de Glamour, Atenas fue el primer lugar donde sentimos el beso gélido de la Banalidad.

## **CERNUNNOS Y DÉMETER**

*Sin embargo, unos pocos encontramos un lugar hospitalario en Grecia. Una de los nuestros, Démeter, había gobernado la península del Peloponeso durante milenios, dando la bienvenida a los recién llegados en sus barcos, mientras le presentaran sus respeto. Ella les enseñó cómo cultivar grano y recoger manzanas de los árboles, y fue adorada como una de los dioses Olímpicos. Pero con la excepción de un rollo de una noche o dos, nunca la describieron como una esposa, a pesar de que tenía una hija; Perséfone o Koré; Démeter fue la primera madre soltera de la antigüedad.*

*De hecho, fue nada menos que nuestro viajero Cernunnos quien engendró a Perséfone. Muchos han dicho que a pesar de su matrimonio con Cailleach o con Modron, o con sus otras aliadas (Todo un picaflor, ¿verdad? Creo que debía ser medio sátiro), su verdadero amor entre todas ellas fue Démeter, la reina de una tribu extranjera. Cuando los dos tuvieron una hija, su alegría no conoció límites, ni tampoco su dolor cuando fue secuestrada por un grosero dios griego de la muerte y el inframundo. Estoy seguro de que posiblemente conoces la historia: Perséfone fue obligada a convertirse en Reina del Inframundo durante cuatro o seis meses al año, que es cuando Démeter deja que el mundo la llore y así es como tenemos el invierno. Quizás esté equivocado, pero en mi opinión, se trata de un buen ejemplo: Démeter permitió que las historias Banales de los griegos la ataran, se solidificó en una forma que la dejó un poco en segundo lugar. Dejó que sus responsabilidades hacia la tierra desaparecieran (y su culto con ellas), degenerando en locura y dolor cada vez que llegaba el invierno. Y así permitía que tormentas, inundaciones y hambrunas se extendieran por Grecia, desequilibrando el orden estancado de las cosas.*

*Cernunnos estaba desolado, con su amante destrozada por la tragedia de su hija, su espíritu libre repugnado por la mancha de la Banalidad que había caído sobre ella, la humanidad que los humanos le habían impuesto. Entristecido, regresó con su pueblo, así que él y Grecia se olvidaron mutuamente. Creo que hizo bien, aunque lo siento por el Gran Cornudo; dicen que no volvió a ser el mismo después de esto.*

*¿Y qué fue de Perséfone, Koré, la doncella?*

*Bien. Nadie sabe lo que le ocurrió. Ni siquiera sus padres.*

## **COMO ES ARRIBA...**

Muy bien, todo el mundo se ha preguntado de cuando en cuando: ¿cuál era la relación de nuestro pueblo y los celtas? Todas las hadas -bueno, los Sidhe y con frecuencia otros Linajes- parecen tener una especie de estilo neoirlandés en la actualidad. Una explicación es que los Sidhe nos impusieron sus costumbres al resto durante la Edad Oscura y decidieron que todo el mundo debería utilizar nombres célticos y rostros célticos y lenguas célticas y bien...*todo* céltico. No es un secreto que las tribus gaélicas fueron su pueblo elegido durante un buen tiempo, pero también existe otra razón: los celtas creían. Profunda e intensamente. Prefiero pensar que los Sidhe no tuvieron nada que ver con eso, que acudimos a ellos por propia voluntad. Las tribus de Europa conocían nuestra existencia, nos adoraban aquí y allá, pero fueron los celtas quienes por primera vez comprendieron de verdad nuestro propósito y sentido, lo que habíamos hecho por los humanos durante milenios (Todos los demás simplemente nos confundían con dríadas, algo que nos cabreó tanto como nos dio forma).

Así que acudimos a la Galia, a Germania, a Iberia, a Britania y a Irlanda cuando la Banalidad comenzó a envenenar la tierra. Había tribus enteras de "bárbaros" célticos y locos que viajaban por las montañas, por los campos y bosques, saqueando y conquistando aldeas, pero también extendiendo su cultura y honor únicos en el mundo que los rodeaba. Otros pronto se unieron a nosotros: los Sátiros como los temidos Woodwoses de los árboles, los Boggans como los espíritus serviciales que impedían que las espadas se mellaran, y los Pooka, siempre dispuestos a correr salvajes con los perros. Los Sidhe se quedaron aparte, asociándose con los jefes de los clanes y en ocasiones *permitiéndonos* vislumbrar una parte de su gloria; joder, lo admito, eran bastante gloriosos, pero aún así, insufribles.

De todas formas, fue una gran época para vivir. En algún lugar entonces, el líder conocido como Cristo nació lejos al sudeste, pero en aquel momento era sólo una gota de agua en el estanque. No sabíamos nada de él, ni nos preocuparíamos por él, al menos durante unos pocos siglos. Estábamos demasiado ocupados aprendiendo el arte de las filigranas con nuestros hermanos, y enseñándoles los misterios del muérdago como para prestarle atención a un carpintero de Levante; sin embargo, cuando murió, hasta el Pooka más despreocupado supo que Algo Había Ocurrido. Sólo que nadie movió un dedo.

Fue cuando llegamos a Escocia que supimos que teníamos un hogar. Había colinas llenas de pictos, brezales por todas partes, montañas y lagos salpicados de bosques, un lugar donde te helabas hasta los huesos de noche y te abrasabas de calor en verano, un puñado de orgullosos cambiaformas que defendían la tierra de los monstruos del agua, y oportunidades infinitas y más. Cuando los gaélicos cruzaron el estrecho entre Irlanda y Gran Bretaña para asentarse, les mostramos el paisaje virgen con la mejor de las intenciones: un paraíso para cazar y cultivar cosechas. Nunca más nuestro pueblo pasaría hambre, nunca más nos faltarían ofrendas en la puerta. Juramos mantener las garras de la naturaleza en los límites de nuestras tierras, alejando el frío de la filosofía o la ciencia. Quizás fuera eso lo que más nos dolió: nuestra ceguera para cambiar era negar nuestra propia naturaleza, aunque entonces no lo vimos así. El cambio de las estaciones era lo más importante, y el hecho de que podía ser una alegoría, que debíamos cambiar y ser dinámicos en

*todo* nunca se nos ocurrió. Estábamos demasiado contentos con nuestro poder; incluso permitimos que los Escotos nos dieran nombres nuevos, los que hemos llevado con nosotros hasta el día de hoy.

Y de paso, “Ghille Dhu” no significa “hombre verde”. Es algo más parecido a “buen chico”, “chico moreno” o “los justos”, los que deberían estar ahí, siempre presentes y siempre cumpliendo su función. Qué puedo decir, me gusta. Pero supongo que hombres verdes también nos vale.

Era el paraíso, y en él éramos los reyes.

## ...ASÍ ES ABAJO

¿Y que ocurrió?

Bien, para los principiantes, los humanos son un grupo inquieto. Obviamente -aunque parece que sólo nos resulta obvio ahora- nuestra utopía nunca habría funcionado, porque la humanidad siempre encuentra la forma de soñar fuera de la caja, sin importar lo bonita que sea la caja. Quizás no *querían* seguir abrazando a la naturaleza, volver a lo salvaje y recibir abundancia a cambio. Hicieron sus clanes y sus reyes, hicieron tartanes e hicieron una matanza de pictos (Después de todo, quizás deberíamos habernos quedado con Escocia cuando todavía era Pictolandia). Pronto llegó la cristiandad, y aunque sus raíces sólo arañaban la superficie y sus ramas eran más célticas que la Iglesia de Roma o Grecia, podíamos sentir su presencia gélida en nuestra tierra. No diré que la cristiandad fuera necesariamente mala para nuestro negocio, pero desde luego no nos ayudó.

Por otra parte los sajones eran una espina más dolorosa en nuestro costado. No les importaba una mierda la naturaleza, o lo salvaje o nuestros ritos; tenían su propio panteón, sus propios guardaespaldas trols, y nos odiaban. Nos odiaban *de verdad*. Nos expulsaron más allá de la Empalizada, persiguieron a nuestros parientes, empujándolos hacia Gales y Cornualles, y cuando montaron el campamento en Londres, supimos que no había forma de librarse de ellos. Allí llegaron los anglos, los jutos, los daneses, tribu tras tribu en sus barcos. Por lo menos esperábamos que pudieran parar la marea de la cristiandad, pero la gente sólo se aferró a la religión más y más, esperando encontrar algo de paz en el caos dominante. Mataron más pictos que nunca y construyeron más ciudades y castillos e iglesias, esperando encontrar seguridad de un enemigo al que podríamos haber derrotado fácilmente si hubieran creído en nosotros.

Un día desaparecieron los hombres lobo blancos que vivían en nuestra tierra y otros oscuros aparecieron y ocuparon su lugar. No creo que necesitemos entrar en detalles en lo que significó eso.

Y entonces varios de los nuestros se volvieron locos. La verdad es que nunca antes habíamos tenido un lado Oscuro ni un lado Luminoso; simplemente *éramos*, seguíamos los cambios de Corte como siempre, gobernábamos siguiendo más los ciclos de las estaciones que la sociedad de las demás hadas. Pero el Glamour estaba desapareciendo rápidamente, sustituido por algo mucho más gélido. Algunos de nosotros ya no pudieron soportarlo más, y comenzaron a arrasar el campo, llevando el invierno cuando debería haber llegado el verano, la plaga en lugar de abundancia, y en general haciendo miserables las vidas de los demás. Nuestras filas fueron diezmadas, año tras año y siglo tras siglo. Y entonces, cuando los sacerdotes ocuparon nuestras ciudades, los vikingos nuestras costas, los ingleses nuestras fronteras, y las bestias escurridizas de las raíces de las colinas corrompieron todas las hojas que tocaban, ocurrió. Primero uno, en un relato de segunda mano que contó un Eshu vagabundo. Después otro, después una ciudad entera. Después dos, después en Francia y en todas partes. Los Ghille Dhu se morían...y no volvían en primavera.

## EL CABALLERO VERDE

*En los tiempos del rey Arturo, cuando las leyendas todavía seguían vivas, un caballero vestido de verde y montando un caballo verde, apareció en la corte del monarca. No llevaba armadura, sólo un hacha en una mano y una rama de acebo en la otra.*

*El caballero afirmó que había venido como amigo para proponer un juego: que alguien le golpeará con su hacha con la condición de que volvería para devolver el golpe un año y un día después. Su hacha se la quedaría quien consiguiera vencerlo.*

*El rey Arturo estaba dispuesto a aceptar el desafío, pero Sir Gawain, el más joven de los caballeros, pidió que se le permitiera el honor de enfrentarse al desafío del caballero verde. Gawain decapitó al caballero con un golpe de su hacha, pero éste recogió su cabeza y se marchó, afirmando que en un año y un día él y Gawain debían volver a encontrarse.*

*Al año siguiente Gawain partió en busca del Caballero Verde, y tras una serie de aventuras donde puso a prueba su honestidad finalmente se hizo amigo del caballero y regresó a Camelot.*

*No todos los Ghille Dhu permanecieron al margen de la civilización, pero sin duda el Caballero Verde ha sido el más famoso de todos. Mientras sus compañeros enseñaban con amabilidad y métodos más sutiles, el caballero utilizaba desafíos más marciales para implantar en los humanos las semillas del honor y la valentía. El caballero vivió largos siglos y los Ghille Dhu y que desapareció durante la Ruptura, acompañando a los Sidhe, y que ninguno de ellos se atrevió a interponerse en su camino. Algunos Ghille Dhu esperaban que regresara algún día y desde el Resurgimiento aguardan con expectación, confiando en que los ayudará en estos tiempos inciertos.*

## OTOÑO

Puedo decirte el momento exacto en que el Otoño cayó sobre nosotros -no, borra eso, el momento en que nos pateó en toda la boca, repetidamente y con vigor. Los vientos fríos ya llevaban soplando un tiempo, pero el evento que

de verdad nos permitió saber que la Ruptura estaba ahí, YA, sin necesidad de advertencias ni premoniciones, fue la sequía de Tuath Glas Cu. Puede que hayas oído del lugar: bajo el Castillo de Stirling se encuentra un pozo seco que en el pasado fue un hermoso estanque de agua cristalina. El Santo Grial de Escocia...si bebías de él, todas tus heridas y debilidades se curaban, y el agua podía hacer que la tierra despertara incluso del invierno más duro. Nadie sabe *por qué* se secó, pero circulan unas pocas teorías. Un par de radicales sugieren que los ingleses, al llevarse la Piedra del Destino, el símbolo de Escocia, provocaron que el estanque se secase.

¿Sabes lo que creo que yo? Hace años que la piedra ha vuelto, pero nada ha cambiado. Supongo que cuando los ingleses se la llevaron provocaron una especie de derrota espiritual y simbólica a los escoceses, y cuando has sido derrotado en mente y cuerpo, durante siete siglos nada menos, no puedes hacer nada para recuperarte. Pero prefiero pensar que no se trata para nada de una cuestión política; la Banalidad secó el estanque y no hemos encontrado la manera de volver a llenarlo. Cuando ese estanque se secó, dejamos de acudir al lugar.

En cualquier caso, seguimos haciendo lo que teníamos que hacer. La Peste Negra nos dio un poco de alivio durante un tiempo, sacudiendo a los habitantes de las ciudades y dejando a los campesinos e isleños relativamente indemnes, pero sabíamos que estábamos perdiendo la batalla. Habíamos permitido que nos confinaran en un pequeño rincón del mundo y estábamos desapareciendo deprisa. Arcadia se había cerrado para nosotros -no es que quisiéramos ir allí, para empezar nunca habíamos sido bienvenidos- y lo que sabíamos de las tierras más allá del océano era escaso. Así que seguimos el liderazgo de nuestros compañeros y nos unimos a los humanos que estaban bajo nuestra protección: así nacieron los primeros Ghille Dhu Changelings. Ocurrió con mucha menos fanfarria que en otros Linajes. Por ejemplo, varios Sidhe prefirieron morir que unirse a un cuerpo humano, mientras que otros sufrieron bajo las debilidades físicas de la humanidad. Nosotros siempre habíamos sido “humanoides”, por así decirlo, así que no lo pasamos tan mal. Los más abiertos de mente entre nosotros abrazaron la Senda del Changeling (excepto los que vivían en las colinas, que eran más reticentes y se escondieron en unos pocos Claros selectos) y la vida continuó.

Y no fue el fin, porque el fin nunca llega. En lugar de seguir la Rueda del Año, encontramos una diferente, las estaciones de la vida humana. Teníamos años de Primavera como niños, entonces un agitado Verano como adolescentes, seguido de un respetable Otoño (Sí, sí, sé que las cosas han cambiado, ya llegaré a eso). Cuando llegaba el Invierno permitíamos que el viento se llevara nuestras almas feéricas, hibernando Dios sabe dónde, hasta que renacíamos de nuevo en Primavera. Vida tras vida continuamos siguiendo el paso de los años, ocultándonos de los conflictos a los que otros Linajes se enfrentaban en el resto del mundo. ¿Eso nos hace cobardes o simplemente listos?

Por supuesto, un final feliz es igual de incierto que cualquier otro, y lo que funcionó durante un tiempo no podía durar. La Senda del Changeling era un rito imperfecto, que estaba mal adaptado a la existencia de la época y el Ensueño imbuido en nuestras sombras. Al sur de nuestras fronteras podíamos sentir que la Banalidad se alzaba como...no sé, como una galerna polar o algo así. Sólo una gran masa de Frío amenazante acercándose cada vez más. Y tocó hasta los rincones más apartados, incluso nuestras islas en medio del mar tormentoso. Y así las cosas comenzaron a ir mal. Obviamente, nuestros hermanos y hermanas que no habían seguido la Senda del Changeling cayeron rápidamente; renacieron viejos y marchitos en Primavera o permanecieron infantiles en Otoño. La Banalidad había alterado sus cuerpos y los consumió. Entonces, cuando nos dimos cuenta de que la Banalidad se estaba acumulando en nuestras formas, cada vez que nuestros seres feéricos “morían” envejecíamos de forma tremendamente dolorosa. Una pelea con un noble Sidhe que atravesaba nuestros bosques, una espada a través del pecho -y despertábamos unos pocos días después en un claro, de repente otoñales y rodeados por compañeros de ojos tristes.

Podíamos huir de la Banalidad, pero era tan inútil como escapar del viento. Por lo tanto, como podía esperarse de nuestra naturaleza, nos dedicamos a aceptar el cambio. Ya habíamos aceptado tanto, que lo único que nos quedaba era continuar.

## **LOS NIÑOS VERDES DE WOOLPIT**

*Según el cronista William de Newburgh, durante el reinado del rey Esteban de Inglaterra en el siglo XII, los aldeanos de Woolpit descubrieron a dos niños, un hermano y una hermana, junto a uno de los fosos de lobos que daban su nombre a la aldea. La piel de los niños era verde, hablaban un lenguaje desconocido y su ropa era extraña. Los niños fueron llevados al hogar de Richard de Calne, y rechazaron la comida durante varios días hasta que les ofrecieron unas habas verdes, que consumieron con ansia. Poco a poco los niños se adaptaron a la comida normal y con el tiempo perdieron su color verde. El niño, que parecía ser el más joven de los dos hermanos, enfermó y murió poco después de que él y su hermana fueran bautizados.*

*Después de aprender a hablar inglés, la niña superviviente explicó que habían venido de una tierra donde el sol nunca brillaba y la luz era como el crepúsculo. El cronista afirma que la niña dijo que era la Tierra de San Martín, donde todo era verde. La niña fue incapaz de explicar cómo habían llegado a Woolpit. Estaban pastoreando el rebaño de su padre cuando escucharon un gran estruendo (según el cronista, las campanas de Bury St. Edmunds) y de repente se encontraron en el foso de lobo donde los habían encontrado. Se habían perdido y guiados por el sonido de las campanas finalmente aparecieron en esta tierra.*

*La niña, que recibió el nombre de Agnes, trabajó durante muchos años como sirvienta en la casa de Richard de Calne, donde se la consideraba “muy descuidada e impúdica.” Finalmente se casó con un hombre de King's Lynn, llamado Richard Barre, donde todavía seguía viviendo cuando fue escrita la crónica.*

*Para los Ghille Dhu el suceso de los niños verdes de Woolpit es un testimonio descorazonador de los efectos de la Banalidad que se abatió sobre su pueblo. Afirman que cerca de Woolpit se encontraba un Henge, habitado por el*

*Linaje, pero la cercanía a la iglesia terminó devorando el lugar y sus habitantes, y los dos hermanos habrían sido los únicos supervivientes, siendo con el tiempo consumidos por la Banalidad que los rodeaba. No obstante, hay quienes dicen que Agnes consiguió adaptarse mediante la Senda del Changeling, y que algunos de sus descendientes todavía consiguieron unirse a sus ancestros Ghille Dhu.*

## LOS AÑOS DEL MEDIO

Me habría gustado que la marea de la industria y la Banalidad se comportara como hacen las mareas, creciendo para después retroceder. Sin embargo a alguien por el camino se le ocurrió plantar en la mente de la humanidad la idea de que en vez de aceptar lo que el mundo ofrecía, sería mucho más provechoso dedicarse a tomar todo lo que quisiera. Estoy seguro de que al principio la intención de los humanos era inocente -si utilizaban un sistema de cultivo en lugar de otro tendrían más comida para alimentar a sus hijos- pero no pensaron en las consecuencias, porque sus memorias son mucho más reducidas que las de las hadas. ¿Y qué ocurre con ciertos sistemas de cultivo? Que después de treinta años eres incapaz de cultivar nada en esa tierra. Así que los humanos talaron los bosques para plantar trigo y perdieron los frutos que los árboles podían proporcionar y la caza que habitaba en la espesura. Construyeron presas en los ríos y los llenaron de molinos, matando a los peces y contaminando el agua. Excavaron las colinas buscando metales y piedras preciosos para sus reyes sin pensar. ¿Qué podrían cultivar después? ¿Cómo conseguirían alimento? Hicimos lo que pudimos para que comprendieran -después de todo, ahora estábamos junto a ellos, moviéndonos incómodos dentro de su carne- pero eran criaturas inquietas e impacientes.

Lo bueno de los siglos después de la marcha de los Sidhe fue que tuvimos libertad completa sobre los sueños que fluían en nuestras tierras. Ya no teníamos que pagar tributos a los nobles locales, ni nuestros valiosos Soñadores eran secuestrados para llevarlos a Arcadia, ni teníamos que sufrir horribles maldiciones si cometíamos alguna ofensa de la que ni siquiera éramos conscientes. Fueron días de trabajo duro y gratificante (aunque ineficaz) seguido de charlas amigables junto al fuego. Por supuesto, también fue una época llena de enfermedades, de hambrunas y de pobreza; la vida era corta. Pero lo mejor para llenar el tiempo que tenías eran las historias y los sueños de maravillas y tesoros que nunca habían sido encontrados, o que habían desaparecido de este mundo. Recuerdo -o sí, en otra vida, hace mucho tiempo- haber pasado toda la noche con una familia que vivía en Loch Lomond como jornalero. Sembramos, regamos y cosechamos, y cada noche había canciones e historias, ceilidhs (Nota: baile festivo y tradicional escocés) una vez al mes, y las mentes de los niños estaban llenas de sueños de delicia y maravilla. Fue una época que quería que durase para siempre, tal y como había deseado antes, que la tierra nunca degeneraría más allá del elaborado sistema de dar y tomar que los campesinos habían desarrollado. Fueron buenos tiempos.

Pero la humanidad siguió trotando hacia adelante, y cuando los humanos descubrieron las cosas maravillosas que podían hacer con los metales, y que el Ensueño los perdone, los combustibles fósiles, no hubo vuelta atrás. Pisaron el acelerador (que todavía no había sido inventado) y salieron disparados hacia su destino. Ahora las hojas de nuestros Henge (lugares sagrados del neolítico) caían más rápido y el delicado tejido de los sueños se erosionaba bajo la presión de la Banalidad. Debes saber que no fueron esos avances en sí lo que nos marchitaban, sino cómo se usaban, y el estilo de vida que creaban. La máquina de vapor y la locomotora no nos mataron (aunque muchos de nuestros hogares fueron destruidos para hacerles sitio, a pesar de nuestras protestas). Fue que la máquina de vapor fuese aceptada y considerada un triunfo sobre la naturaleza, una prueba más del dominio de la humanidad sobre el mundo. Fue que para alimentar la máquina de vapor hubiera que arrancar el antiguo carbón de las entrañas de la tierra. Fue que para conseguir ese carbón hubiera que romper las espaldas y los espíritus de los desposeídos, incluso de los *niños*. La tierra dejó de ser el lugar donde tu familia había sobrevivido durante generaciones; ahora era algo que alquilabas al gobierno. Los impulsos naturales de la vida no dejaron lugar para la crianza de tus hijos y vivir feliz; ahora tenías que ganar todo el dinero que fuera posible para no morir hambriento y olvidado.

¿Por qué los humanos creyeron que deberían hacerse todo eso a sí mismos? Nunca lo he sabido...

La lección de este horror en su forma más pura, fue la An Gorta Mór de Irlanda, la Gran Hambruna Irlandesa, cuando muchos de nuestros compañeros humanos y hadas por igual murieron de hambre. Suele decirse que la culpa fue de los propios irlandeses, por vivir en lugares apretados y tener demasiados hijos; algunos susurran que fue la maldición de una alianza de brujas. ¿Sabes lo que trajo la plaga? Nada especial. Viajó a través de los mares, no pudimos detenerla a tiempo, y los humanos, que habían aprendido a ignorar la naturaleza de la Tierra y habían permitido que su agricultura defectuosa se extendiera como un fuego oscuro, murieron a miles porque ellos mismos eran demasiado arrogantes como para ayudar a los necesitados. Los señores ingleses ignoraron las peticiones de ayuda. Las familias irlandesas se apelotonaron como ratas en los barcos de emigrantes para trabajar como sirvientes más allá del océano porque no tenían ninguna otra elección. Los niños se quedaban huérfanos y roían los huesos de sus hermanos. Puede que para algunos la guerra sea la cara más fea de la humanidad, cuando miles de soñadores pueden caer de golpe, pero este desastre agrícola fue una de nuestras heridas más graves. Nuestros protegidos hacía tiempo que nos habían olvidado, y no tenían ni idea de cómo solucionar aquel problema, y la desesperación se extendió por todas partes.

### **EL GHILLE DHU DE LOCH A DRUING**

*Durante el siglo XVIII, en un bosque de abedules cerca de Loch a Druing, al noroeste de Gairloch, en Escocia, vivía un Ghille Dhu, que fue visto por muchos de los campesinos del lugar. Los abedules crecían cerca de una fuente junto a unos colinas. Según quienes lo vieron, el Ghille Dhu era u hombrecillo de aspecto descuidado, que se*

vestía con musgo y hojas verdes que recogía de los árboles.

*Una noche de verano una niña llamada Jessie Macrae se perdió en los bosques, pero el Ghille Dhu la encontró y cuidó de ella hasta la mañana siguiente, cuando la llevó de vuelta a casa. En los años siguientes otras personas vieron al Ghille Dhu, e incluso jugaba con varios niños, pero Jessie fue la única que hablaba habitualmente con él. Aunque no vivía con los humanos, con el tiempo se convirtió en una presencia aceptada en la comunidad.*

*Tiempo después Sir Hector Mackenzie, terrateniente de Gairloch, reunió a un grupo de hombres para cazar y capturar al Ghille Dhu. Cinco cazadores se reunieron y disfrutaron de una fiesta por la noche antes de partir en su misión de capturar al hombrecillo. A pesar de buscar toda la noche y en los días siguientes, los cazadores nunca consiguieron encontrar a su presa.*

*Los campesinos de Loch a Druing no permanecieron con los brazos cruzados ante la perfidia de su terrateniente e hicieron todo lo posible para ocultar al Ghille Dhu. Jessie y los niños del lugar hicieron todo lo posible para que los perros perdieran el rastro, y la pólvora de los cazadores terminó mojada misteriosamente. Burlados y despechados, los cazadores terminaron renunciando.*

*Todavía hoy Gairloch sigue siendo un lugar hospitalario para los Ghille Dhu y en cada generación unos pocos Soñadores del lugar han ayudado a los miembros del Linaje cuando ha sido necesario.*

## LA RUEDA GIRA, Y GIRA, Y GIRA

Hablar de la Revolución Industrial es como tener un doloroso grano en el culo. Puede que pienses que en conjunto los Ghille Dhu estábamos total y completamente opuestos a ella. Expansión minera, tala de bosques, búsqueda de petróleo, sobrepastoreo...la población explotó, los nuevos recursos la alimentaron, la población volvió a crecer todavía más, y ese círculo vicioso continuó durante generaciones. Y todavía continúa, y la tierra paga el precio. ¿No deberíamos estar todos indignados y condenar esta situación? Bien, la mayoría de nosotros lo estamos. A mí me gusta considerarme alguien de pensamiento abierto; he vivido largo tiempo y nosotros los Ghille Dhu hemos aprendido que vivir mucho tiempo te proporciona más sabiduría en tus años de otoño de lo que parece posible. Tolerar y comprender es algo bueno, y puedes usar esas cosas para derrotar de manera más decisiva a tus oponentes. Odio las fábricas y la contaminación tanto como cualquier hada, pero comprendo por qué los humanos decidieron que las necesitaban y comprendo las decisiones que tomaron para obtener las comodidades que crearon. La industria permitió el avance de la medicina, que impidió que muriéramos antes de salir de la Crisálida. La industria creó mejores transportes e intercambios de ideas, lo que permitió que los sueños y Soñadores se extendieran. (Y por primera vez recuperamos el contacto con parientes olvidados y perdidos por todos los rincones del mundo: los yaksha de la India, los leshy de Europa Oriental, y criaturas todavía más extrañas de América. Extendidos por todos los continentes, capaces de volver a conversar fuera del Ensueño). E incluso en su opresión, la cultura de la industria permitió la aparición de los sueños reaccionarios del nacionalismo y el marxismo, para bien o para mal, que inspiraron a la humanidad. Así que si me preguntas si odio todo lo que ese mundo engendró te respondo que no, porque de él también surgieron algunas cosas buenas. ¿Creo que este mundo podría haberse construido de manera distinta? Joder, sí. Especialmente cuando consideras que los niños sanos, la conexión con los demás y muchas maravillas que llenan el mundo son cosas que les podríamos haber dado a los humanos si no nos hubieran olvidado. En su lugar los humanos quisieron hacerlo todo solos y con sus dos manos, sin darse cuenta de que se tardan milenios de prueba y error para producir el mismo resultado sin efectos secundarios tan dañinos.

La verdad es que no puedo culpar a los humanos por su deseo de ser independientes de la naturaleza, pero joder, me habría gustado que hubieran tenido un grano de sentido común antes de lanzarse como locos por este camino.

Por supuesto, el contrapunto es que al final lo malo sobrepasó lo bueno, aunque al principio no lo pareciera. Todos los nuevos movimientos de teoría científica, de religión y filosofía, de caridad y de arte que nacieron de la Revolución Industrial no pudieron impedir el estallido de dos Guerras Mundiales y la violación de tres continentes hasta la primera mitad del siglo XX. Fue absolutamente aterrador contemplar las trincheras de Francia y Alemania durante la Gran Guerra, que en el pasado habían sido campos verdes y bosques vírgenes. Sentimos cómo la Tierra temblaba hasta sus cimientos cuando las nubes de gas venenoso se extendieron por su superficie. Al final todo un sinsentido. Nada se ganó, y mucho se perdió. Y como he dicho antes la innovación fue tan opresora y Banal como la gente que la utilizó; los exploradores que viajaron a África, Australia y el Amazonas no buscaban nuevas tierras y culturas que abrazar y festejar; sino que eran meras herramientas para conseguir gloria y beneficios para unos pocos. Incluso en nuestros hogares en Escocia vimos cómo los coches comenzaban a meterse por los caminos ocultos, y los aviones pasaban rugiendo y atravesando el cielo.

Lo peor de todo llegó con el fin de la guerra, cuando los humanos perdieron su pasión por la supervivencia y volvieron a ser complacientes y egoístas, y en esta ocasión se embriagaban con plástico y productos químicos de toda clase surgidos de los avances militares. Tenían más hijos que nunca. Toda la humanidad cayó en una apatía somnolienta que era tóxica, así que nos retiramos a las profundidades de nuestros bosques, esperando encontrar algún tipo de respiro pronto, antes de que la energía nuclear y el DDT terminaran matándonos a todos.

Sin embargo podíamos sentir algo agitándose en el límite de la consciencia. Surgió el movimiento Beat, seguido por los movimientos ecologistas y hippies, zumbando suavemente en la distancia durante las décadas de 1950 y 1960. La carrera espacial cogió impulso, y la maravilla por las nuevas fronteras del espacio comenzó a avivar de nuevo los sueños. Había algo esperando el momento adecuado para encenderse en el Ensueño y salvarnos a todos, trayendo el Glamour de regreso al mundo, y nosotros, temblando con el intenso frío del Otoño, estábamos dispuestos a aceptarlo.

No teníamos ni idea de qué o quién iba a ser nuestro supuesto salvador.

## **EL LABERINTO LARGO DE SKARA BRAE**

*Debería mencionar una leyenda importante de nuestro pueblo mientras hablamos de esto. La Revolución Industrial también llevó a la nascente arqueología a convertirse en una ciencia respetable; los arqueólogos ya no se limitaban a desenterrar artefactos antiguos, ahora se dedicaban a desenterrar civilizaciones enteras. Una de las que encontraron en nuestra vieja fortaleza de las Islas Orcadas fue Skara Brae, quizás el asentamiento humano más antiguo de las Islas Británicas. Recordarás que he hablado de cómo la agricultura y las ciudades fueron los primeros pasos en el largo camino de la humanidad hacia nuestro olvido. Skara Brae fue un caso especial. Un anciano Ghille Dhu cuyo nombre se ha perdido ante las corrientes del tiempo gobernaba este pequeño asentamiento, y durante siglos fue lo que hubiéramos deseado para nuestros protegidos: habitaban en viviendas sencillas, cuidaban de los animales, realizaban ofrendas a su señor a cambio de bendiciones para que crecieran plantas y frutos, salud y larga vida y los protegiera del mar salvaje que podía ser maravilloso y terrible a la vez.*

*Pero entonces apareció una chica. Dicen que se trataba de una Fomorian disfrazada, una exploradora o algo así, enviada para espiar aquel trozo idílico de tierra en los confines del norte del nuevo campo de batalla entre Fomorianos y Tuatha de Danaan, Gran Bretaña. El Ghille Dhu quedó fascinado ante semejante belleza, y toda la energía del asentamiento de Skara Brae fue dirigida a cumplir sus caprichos. Por orden del señor, los hombres sabios de la aldea utilizaron su conocimiento para construir un laberinto bajo Skara Brae y las dunas de los alrededores, que aislara la aldea y confundiría a los viajeros en cuerpo y mente. El señor de Skara Brae pensó que el laberinto permitiría mantener el asentamiento aislado e igual para siempre, pero no se dio cuenta de que sus súbditos no prosperarían si no eran capaces de viajar, encontrar a otros, o enviar a sus rebaños al sur para que se alimentaran en invierno. Así que después de un tiempo terminaron alzándose contra él, exigiendo que los liberara de aquel paraíso. En respuesta, el señor de Skara Brae, envenenado por las mentiras de su amante, respondió con furia, sumergiendo la aldea en el mar. Cuando se dio cuenta de lo que había hecho, se sintió superado por el dolor, y expulsó a la mujer de su hogar. Su laberinto se hundió sobre sí mismo, separando Skara Brae y todas las ruinas que habían quedado bajo el suelo, donde pronto fueron recubiertas por tierra y hielo yermo.*

*La tentadora había conseguido su objetivo: aislar a uno de los duendes más poderosos de Gran Bretaña y eliminar a un enemigo potencial. Pero el señor de Skara Brae sobrevivió y durmió bajo la colina, y su magia se extendió a su alrededor, confundiendo a los viajeros que se acercaban. Sólo la intensa Banalidad de finales del siglo XIX consiguió finalmente romper la barrera del laberinto mágico y los arqueólogos descubrieron las ruinas; hasta el momento todas sus hipótesis han sido incorrectas. Sin embargo, me preocupa que al atraer a los turistas para que vean las viejas ruinas y continuar excavando en busca de joyas o utensilios, toda esa actividad termine afectando al señor celoso y arrepentido del lugar, si es que no ha sido consumido por el paso banal del tiempo. Si todavía sigue, pronto podría despertar y la tierra temblará de nuevo hasta que acabe con la descreencia que lo rodea.*

*Por otra parte el laberinto no ha desaparecido del todo: las hadas que visitan la aldea en ruinas ven ecos de sus antiguos habitantes y se sienten demasiado confundidas para su gusto. Todavía quedan fantasmas en Skara Brae y conservan gran parte de su poder.*

*Recuerda esta lección: a pesar de nuestras mejores intenciones, los humanos siempre tratarán de escapar de las jaulas más bonitas en las que pretendamos encerrarlos; y a pesar de nuestras mejores intenciones, hasta nosotros podemos quedarnos atrapados en ellas.*

## **1969 O CÓMO APRENDIMOS A DEJAR DE PREOCUPARNOS Y A IGNORAR A LOS SIDHE**

Cuando las puertas del Glamour se abrieron de golpe en el verano de 1969 no sé exactamente qué esperábamos que ocurriera. La primera cosa de la que nos dimos cuenta es de que repente nos hacíamos más numerosos; no sólo es que hubiera más Changelings que nunca, sino que el número de Ghille Dhu se disparó de golpe. A continuación, casi de inmediato, los Sidhe aparecieron en nuestras tierras; siempre habían sido numerosos en las Islas Británicas, y aunque muchos de ellos terminaron en América, en nuestro hogar aparecieron bastantes, y en cuestión de días ya afirmaban que ellos habían llegado primero. Yo sólo era un Infantil en aquel tiempo, pero todavía recuerdo las conversaciones de mis ancianos en los Henge; creo que estábamos más motivados por la curiosidad que por la rebelión. Y entonces en 1969 estalló la guerra, que en las Islas Británicas conocemos como la Guerra de la Hiedra y en Concordia como la Guerra del Acuerdo.

Hay algo que debes entender sobre nuestra interacción con los nobles feéricos. La verdad es que nunca llegamos a odiar tanto a los Sidhe como algunos de los otros Changelings. La realidad es que en los siglos anteriores nunca se habían preocupado de nosotros, y desde luego no teníamos paciencia para soportarlos, pues la mayoría eran pequeños fanfarrones vanidosos que jugaban con espadas y escribían poesía de mierda. Sólo nos cruzábamos alguna vez cuando decían que un trozo de bosque o una colina pasaban a formar parte del Condado de Cualquierlado, una parcela de terreno sin cultivar en la que se fijaban. Nunca llegaban a imponer su dominio en los lugares que nos importaban: simplemente se limitaban a dibujar fronteras en los mapas y dejaban que la naturaleza siguiera su curso, lo que nos parecía bien. En unas pocas ocasiones exigían nuestra presencia en la corte (supongo que algunos se creían que éramos sus jardineros), y éramos felices ignorándolos, pues después de todo, si tomaban las armas contra nosotros, ¿quién

cuidaría de sus tierras? Deja que los Boggans se ocupen del coto de caza y antes de que te des cuenta, no tendrás caza ni lugares naturales, porque todo estará lleno de rosales, parterres y quién sabe qué más.

Así que cuando los Plebeyos y los Sidhe comenzaron a matarse en las calles de Glasgow y el Rey Ross viajaba de corte en corte pronunciando discursos, simplemente nos sentamos en nuestros páramos, brezales y claros, ofrecimos pociones de curación a quien las quería y ocultamos a bastantes amigos Plebeyos si era necesario. Me gustaría pensar que permanecemos tan neutrales como pudimos, pero la guerra fue bastante breve e irrelevante. Los nobles llegaron, tomaron las tierras que hacía siglos habían dejado al cuidado de sus vasallos, la mayoría los trató con el debido respeto de unos señores, y sabiamente, dejaron la mayor parte de Escocia tranquila.

Comprendo que las cosas fueron bastante más complicadas en Concordia. Y los Ghille Dhu que habían conseguido llegar hasta allí se vieron involucrados en una guerra más intensa y prolongada.

Otro hecho importante que debemos mencionar es que durante la década de 1970 nos fue bastante bien. Estábamos embriagados con la sangre nueva que se unía a nuestras filas, y el movimiento ecologista se estaba extendiendo por América y Europa. Rachel Carson, James Lovelock, e incluso Al Gore y Ralph Nader más allá del charco, toda una serie de pensadores e idealistas que hablaron en contra de todas las prácticas que estaban destruyendo el planeta. No podíamos creer lo que escuchábamos cuando los políticos se metieron en esas multitudes y salieron al frente gritando: “¡Eh, estáis haciendo daño a la Madre Tierra!”. Y la gente escuchó...más o menos: comenzaron a pedir menos contaminación, festejaron el Día de la Tierra y por primera vez fueron conscientes del calentamiento global, y fueron creadas Agencias de Protección Ambiental en varios países. Fue espectacular. Bastantes de nosotros viajamos de ciudad en ciudad, dando conferencias o participando en manifestaciones y protestas. ¿Qué importaba que los Sidhe hubieran vuelto? Teníamos cosas más importantes que hacer y peces más grandes que pescar.

En mi opinión la década de 1970 fue una época maravillosa que vivir (La música folk también regresó. Cuánto la echo de menos). Nos asentamos en una especie de complacencia, que supongo que significa que algunas de las cagadas que siguieron a esta década bendita fueron en parte culpa nuestra. Se descubrió el agujero en la capa de ozono, y se produjo el accidente nuclear de Three Mile Island, el de Chernóbil y el desastre industrial de Bhopal. Las especies en peligro de extinción se habían convertido en un estandarte para la conservación de la naturaleza, pero de alguna manera el ritmo de destrucción de las selvas se aceleró. No soy un teórico, pero supongo que se trata de un ciclo de la Historia: cuando las cosas van mal, terriblemente aburridas y difíciles, se produce una reacción de la gente que lleva a una pequeña Edad de Oro, un paraíso lleno de ideas, cambios y renovación. Y entonces la gente se acomoda de nuevo, como siempre, y comienza a preocuparse más del dinero y el poder que en ayudarse mutuamente. Creo que es lo mismo...habíamos visto a la humanidad cambiando poco a poco con la economía, jugando con la tecnología y por lo general volviendo a cometer los mismos errores de siempre.

Lo más trágico de todo esto es que no habíamos considerado las consecuencias del incremento de nuestra población a la luz de estos retrocesos. La Banalidad siempre ha sido nuestra depredadora: la sobreexplotación y la contaminación humana nos llevan al límite y nos vuelven locos. En nuestro Linaje siempre han surgido varias hadas y duendes que se han Deshecho, cayendo en la locura u olvidándose de sí mismos, pero no tuvimos en cuenta que al duplicarse o quizás triplicarse nuestra población en esas décadas, significaría que aparecerían muchos más Ghille Dhu locos. Nos rompió el corazón ver tantas caras nuevas que en cuestión de años se perdían ante la desesperación y la furia, como si una plaga hubiera caído sobre nosotros.

Mientras la edad de la tecnología nos llevaba a internet y la globalización, y la industria se reajustaba en el mundo desarrollado, volvimos a aislarnos. Las demás hadas se adaptaron bien, aunque habían sufrido a manos de la nobleza en las guerras; nuestra situación era agri dulce y al revés. Después de un largo otoño, habíamos disfrutado de un breve verano, sólo para ser golpeados con mucha más dureza cuando el frío de la Banalidad regresó. Y cabizbajos, coronados de hojas muertas, nos retiramos a nuestros bosques y brezales para prepararnos para la noche más larga que se extendía ante nosotros.

## **ECOLOGÍA PROFUNDA**

*¿Recuerdas la primera vez que viste un árbol floreciendo en primavera o un arco iris después de una tormenta? ¿La primera vez que viste flores abriendo sus pétalos o setas surgiendo de la noche a la mañana por arte de magia? Cuando éramos niños no había explicación para lo que veían nuestros ojos, había maravilla y experiencia. Estábamos íntimamente conectados con esas cosas. Sentíamos que habíamos brotado de la misma Tierra y nos respetábamos más, porque éramos hermanos y hermanas. Así es el estado natural de las cosas hasta que nos convencieron de que no era así -que estábamos por encima de nuestros hermanos y hermanas, a pesar de que sus misterios son más antiguos que los nuestros. Llevó milenios redescubrir esa intuición de respeto y hermandad, pero los Ghille Dhu siempre la han conservado. Los Ghille Dhu siempre han sentido a Gaia latiendo en sus corazones. Aunque tú la has vuelto a encontrar, le has sonreído y la has dejado pasar como una armonía agradable en tu mente, nosotros nunca hemos dejado de cantar con ella. Es eso lo que significa sentir lo que sentimos: saber que no somos diferentes de un árbol, de un arroyo; no nos consideramos separados de la naturaleza y creer lo contrario es convertirte en una enfermedad para el mundo. ¿Por qué alguien querría creer que está por encima de todas las cosas? Preferimos sangrar todos los sueños de nuestras venas que pasar un minuto separados de la naturaleza, a la que le debemos todo.*

## **AHORA**

Y todo esto nos trae al final. Nuestro número se reduce, y sentimos que la tierra nos llama con dolor. Las hadas se destruyen unas a otras en Concordia y otros lugares. La nueva locura se llama tecnología e internet y todo eso. Permanecemos tranquilos en nuestros Henge, sintiendo el latido del Glamour y sus corrientes circulando deprisa, y quizás pronto todos seremos Deshechos.

Pero ése es uno de los rasgos que nos convierten en lo que somos. Desde los primeros días de la humanidad nos han visto como quienes mueren para renacer de nuevo, quienes sobreviven incluso en los días más duros, oscuros y fríos. Quizás si tuviéramos fe en nosotros para poder marcharnos como hacíamos en la juventud del mundo, si permitimos que la Banalidad cubra las semillas de nuestros sueños como un manto de nieve, finalmente la humanidad regresará a la tierra que ha abandonado, y provocará el deshielo fresco de nuestro poder. No sé qué hará falta para que ocurra, o si llegará a ocurrir algún día.

A algunas hadas les preocupa en qué se reencarnarán al morir, pero nosotros sabemos que siempre hemos estado unidos a la rueda de las estaciones; lo que nos preocupa es si esa rueda continuará girando. Es una extraña sensación contemplar los bosques por la tarde y sentir que eres el único que se preocupa de ellos.

Pero sólo soy un viejo gris, al que los años y los pensamientos se le han llevado la energía. Vete y habla con otros jóvenes como tú y posiblemente escuches una historia completamente distinta. Pero ni siquiera me queda esperanza de que esta charla te haya proporcionado sabiduría. Te diré que...no creo que me quede tiempo para volver a hablar tanto, mientras la luz desaparece en el oeste siento que las últimas hojas caen de mi corona. Así es nuestro camino. Así que simplemente deja que te desee buenas noches y deja que me prepare. ¿Puedes sentirlo en el aire? Es el frío que viene; doy la bienvenida a la noche. Muy pronto no quedará nada de mí, pero de alguna forma, te prometo que nos volveremos a encontrar.

Quizás más pronto de lo que piensas.

# CAPÍTULO DOS: EL PARTIDO VERDE

*“Ven por las colinas a la tierra  
donde la fantasía es gratis.  
Y párate donde las montañas  
se encuentran con el cielo  
y las rocas llegan al mar.  
Donde los ríos corren claros  
y el helecho es oro al sol.  
Y las preocupaciones del mañana  
deben esperar a que este día haya terminado.”*  
-Canción tradicional

## PERSONAS SENCILLAS Y NATURALES

*El bosque aguarda en silencio. Sin embargo, a medida que el viajero se adentra en él comienza a dar trazas de actividad. Varias figuras envueltas en diversos tonos de verde se acercan, y los Ghille Dhu reciben a uno de los suyos, dispuestos a compartir la sabiduría que el Linaje ha conservado durante milenios. Se intercambian saludos, palabras amables, e incluso algunos presentes sencillos, y tras unos momentos de distensión, uno de ellos toma la palabra y comienza:*

## LA CORTE LUMINOSA

*El Hermano Espino, Sacerdote de Cernunnos, habla de su herencia Lunosa:*

Puede parecer natural que mucha gente de nuestro Linaje prefiera el orden general y el encanto de la Corte Luminosa. Es un legado que surge de la vida, la creatividad, la nobleza y todas las cosas buenas...o eso parece. Pero la realidad es que ninguna de las Cortes recibe nuestra completa alianza: en los días antiguos, la Corte que gobernaba estaba determinada por las estaciones, y nosotros seguíamos ese ciclo. Sin embargo, en estos días y época, cada quien debe seguir su propio corazón, y aunque he elegido la senda Luminosa, no pocos de mis compañeros se declaran Oscuros. No importa, pues compartimos objetivos similares y en general nos llevamos bien. En lo que diferimos es en la forma de cumplir nuestro deber, y qué virtudes respetamos. Dejadme que os ilumine...

## MUERTE ANTES QUE DESHONOR

Nunca me gustó este principio, y todavía es considerado como el principal de la sociedad Luminosa. Posiblemente porque no me gusta mucho moverme en medio de esa sociedad. La muerte es un espectro constante sobre nuestras cabezas y tenemos responsabilidades importantes que no podemos abandonar. ¿Deberíamos sacrificarnos y dejar que se pierda todo lo que depende de nosotros por un ridículo código de lealtad o vanidad? Por supuesto que no. Pero te diré lo que significa para mí: Preferiría morir a que alguien se interponga entre mí y el conocimiento y los rituales que protejo. Preferiría morir que permitir que alguien contamine el hogar de mi gente, y de buena gana que interpondría ante cien espadas si eso significara que uno de los míos podría hacer cosas más grandes que yo. Ése es nuestro honor, y por ese código -no el vanidoso feudalismo de los Sidhe- daría mi vida. Pero para nada estoy deseando morir, ¿entiendes?

## EL AMOR LO CONQUISTA TODO

Bueno, más o menos. El amor es una creación noble, y es lo que nos permite hacer nuestro trabajo. Si no amamos lo que hacemos, ni amamos el planeta en que hemos nacido, no seríamos tan buenos en lo que hacemos, ¿verdad? Creo que el amor aparece en muchas formas diferentes, y aunque el amor romántico y sus versiones cortesanas son realmente poderosos, el amor que pones en tus acciones también lo es. Amar de verdad lo que haces te permite impedir que tu vida se vuelva Banal. Si los demás pudieran sentir lo mismo...el amor lo conquistaría todo si todo el mundo lo llevara en sus corazones en igual medida, pero trágicamente, vivimos en un mundo desigual. Por lo menos, ése es mi punto de vista.

## LA BELLEZA ES VIDA

Me atrevería a decir que es demasiado cierto, aunque todo es subjetivo. He oído hablar de Sidhe que durante la Edad Mítica se dedicaban a destruir todo lo que consideraban feo, desde criaturas recién nacidas en la naturaleza a infantes humanos con alguna deformidad. ¿Pero acaso esas criaturas no eran hermosas para sus madres y familias? Puedes darte cuenta de que estos tres principios están interconectados: a menos que algo te parezca bello, te resultará imposible amarlo. Y a menos que ames algo profundamente, te resultará imposible protegerlo como es debido. Y si es destruido debido a tu indiferencia o cobardía, entonces habrás cometido un gran error, y un poco más de belleza -por no decir, vida- habrá desaparecido del mundo. Los Ghille Dhu cuentan cómo el mundo natural es la esencia de la belleza, y en un sentido muy real, es vida para nosotros. Sin embargo, cada Linaje tiene su propia fuente de belleza y sería

estúpido pensar que cerrando las fuentes de los demás porque no son hermosas a nuestros ojos el mundo sería mejor y no perjudicaríamos a alguien en el ciclo de la vida.

## **NUNCA OLVIDES UNA DEUDA**

La cuestión es: ¿significa que siempre recordemos pagar nuestros deudas o que siempre nos aseguremos de recordar las deudas de las demás? La verdad es que ambas cosas. Quizás una cláusula sea compleja y curiosa, pero tenemos largas memorias y seguimos este principio porque no podemos evitarlo. Nuestras vidas consisten en el pago de una deuda: servimos a la Tierra que nos trajo a la existencia y solemos proteger a los humanos que de forma similar nos dieron forma. Pero también esperamos que los demás paguen esa deuda y sean conscientes de ella. No es que seamos demasiado quisquillosos, pero los humanos de estos tiempos son completamente descuidados cuando se trata de cuidar a su Madre. Bastaría con algo tan nimio como tirar la maldita lata de aluminio en el cubo de reciclaje. Nosotros creamos colosales obras de hermoso Glamour y ellos creen que les resulta difícil recordar cómo hacerlo. Su deuda se acumula, y como dice este principio, continuaremos recordándonosela como recordamos la nuestra.

Creo que estos principios no son tan difíciles de seguir. Pero quizás a mis compañeros Oscuros les gustaría sacar a relucir un poco de su filosofía...

## **LA CORTE OSCURA**

*Brid McManus, una Rebelde bohemía, filósofa sobre el camino de los Oscuros:*

Bien, bien, no es que tengamos un *problema* con la Corte Luminosa. Como cualquier Ghille Dhu Luminoso te diría, las divisiones más importantes son las que se encuentran entre primavera y verano, otoño e invierno: La Rueda del Año. Pero algunos de esos Sidhe y sus lacayos Plebeyos se obsesionan demasiado con la caballería y los códigos legales, ¿y quién tiene tiempo para eso?

Desde luego yo no. En conjunto, todo lo que necesitan es relajarse. Y puede que pienses: “oh, ¿Y entonces a qué se dedica un Ghille Dhu oscuro? ¿A plantar flores sin ton ni son?” ¿Y a quién es mejor preguntar que a alguien que se conoce a sí misma?

## **EL CAMBIO ES BUENO**

¡Por supuesto! Vivimos nuestras vidas siguiendo patrones de cambio, un ciclo que se renueva constantemente. ¿Qué sería de nosotros sin cambio? La paradoja es que si consideras que este ciclo es demasiado rígido y lo rompes, y entonces te dedicas a vivir tu vida en completo caos y anarquía, ¿No se consideraría también un estado constante y estancado de caos? (¿Pensaste que como soy hermosa y descarada no tengo suficiente cerebro? Puedo debatir de filosofía tan bien como cualquier hada, gracias). Así que tratemos de encontrar un feliz punto medio. Mantenemos el camino de las estaciones, y nos adaptamos en un parpadeo, y jugamos con el tiempo para que el mundo se siga moviendo...el cambio es vital, pero debe templarse con estructura. De otra manera todo se cae en pedazos; mira cómo envejecemos ahora, pasando de una estación a otra demasiado rápidamente. Es el resultado de jugar demasiado con el caos. Estoy segura de que más de un Linaje podría contarte una historia parecida. Pero desde luego, no puedes seguir el mismo camino para siempre...hemos sido separados de nuestra Rueda y sufrimos las consecuencias.

## **EL GLAMOUR ES LIBRE**

Déjame explicarte algo absolutamente vital que debes comprender: sin Glamour, se acabó. Todo. Sin clímax, sin desarrollo, sin final. ¡Puf! No más hadas. Y lo que los relamidos Luminosos no entienden es que a veces tienes que inclinarte y ensuciarte las manos para seguir adelante. Piensa en el Glamour como en un río, fluyendo felizmente. Está bien y es bueno inspirar a algunos mortales: piensa en ello como si desbloquearas sueños, limpiando la maleza que impide que el río discorra como debe. Pero a veces tienes que meterte con un cubo y llenarlo para no morirte de sed. Y sí, interrumpes la corriente, pero para rejuvenecerte y que no te mueras, para que puedas seguir regenerando la corriente otras diez veces. Un pequeño río de Glamour bien cuidado no va a servir de nada excepto para el hada que se vincula a él, y nosotros intentamos regar el mundo entero. ¡Por lo tanto, libera el Glamour! ¡Inunda el paisaje! Yo preferiría morir ahogada que sedienta.

## **EL HONOR ES UNA MENTIRA**

No te equivoques. No odio a los Luminosos. Simplemente creo que varios son retrógrados caducos, que merecen que les arranquen un ojo o dos. El honor no siempre es una mentira. Solía ser una forma muy orgullosa y noble de vivir tu vida, sacrificándote por los demás, y bla, bla, bla. Sé que nuestros compañeros Luminosos insisten mucho en que el honor es muy personal, y que protegen la naturaleza contra sus enemigos, lo que les da el derecho a actuar como pomposos y capullos Sidhe. Sin embargo, te diré la verdad hasta donde nuestro Linaje está involucrado: el honor ha muerto. Murió cuando las primeras fábricas comenzaron a vomitar humo negro sobre los campos negros, o cuando los ferrocarriles comenzaron a atravesar las montañas, o cuando los bebés comenzaron a morir cada año. Entonces el honor murió y se convirtió en una cuestión de supervivencia. Dicen que si renunciamos a lo que nos hace nobles y honorables frente a la destrucción no somos más que animales cobardes. Yo les digo que me llamen todo lo que quieran, porque cuando las nieves más espesas nos cubran, yo estaré entre los listos que sobrevivirán hasta la Primavera.

## **LA PASIÓN ANTES QUE EL DEBER**

Pero eso no significa que descuide mi Henge, o que permanezca impasible cuando veo cómo la naturaleza es destruida. Simplemente no me comporto estúpidamente. Si un bulldozer está arrasando un bosque, no me pondré delante de él con los brazos en alto, pronunciando una proclama vacía. Pincharé neumáticos; me uniré a un grupo ecologistas y conseguiré que cien mortales se encadenen juntos frente a las máquinas; pondré un poquito de magia en sus cabezas. La pasión es lo que debería impulsarlos, no una moral anticuada. La pasión es un fuego que debemos alimentar. Todo está interconectado: el Glamour mantiene el horno encendido, y sin las cadenas del honor, somos capaces de provocar cambios y generar más Glamour para que siga encendido. Así funciona la supervivencia. A muchos Plebeyos Luminosos les han lavado el cerebro para que crean que siguen el sistema porque es “lo correcto”, pero sin gustarles, sin pasión, y por lo tanto nunca alcanzarán el tipo de vida gloriosa al que podemos aspirar.

Espero no haber sonado demasiado egoísta. Cada uno de nosotros, Luminosos y Oscuros, nos pintamos con estos colores, pero al final, somos hadas y duendes. Hemos coexistido antes; podemos volver a hacerlo. Tengo muchos amigos Luminosos y sabemos cuándo no hablar de política en nuestras reuniones. No suele terminar bien. Más que enfadarnos, creo que nos miramos unos a otros con lástima y diversión; pero cuando comienza a llover mierda, estamos todos ahí para ayudarnos, Ghille Dhu con Ghille Dhu, y hadas con hadas. Eso es lo que significa ser Kithain: un Parlamento de Sueños para defendernos a todos.

## **PRIVILEGIOS Y FLAQUEZAS DE LOS GHILLE DHU**

### **TODOS LOS ASPECTOS**

*Conociendo y comprendiendo su conexión con la naturaleza y la Madre Tierra, los Ghille Dhu son capaces de cosechar Glamour no sólo de la creatividad e inspiración de los humanos, sino de la propia energía de la naturaleza en estado puro: de los árboles, de las plantas, de la tierra misma y del agua. Por supuesto, el Legado de cada Ghille Dhu determina su manera de cosechar el Glamour; algunos Ghille Dhu prefieren alimentarse de la energía natural, considerando que los humanos están “contaminados” mientras que otros prefieren no sobrecargar a la Madre Tierra innecesariamente, prefiriendo tomar la inspiración humana. En cualquier caso, tanto la naturaleza como la humanidad están a disposición de los Ghille Dhu a la hora de recoger Glamour.*

### **GIRA LA RUEDA (INFANTILES – PRIMAVERA)**

*Los Infantiles Ghille Dhu conocen bien los giros de la Rueda del Año y del azar, y de alguna manera confían más en la intuición y la espontaneidad para ir a donde quieren.*

**Sistema de juego:** Los Infantiles Ghille Dhu pueden volver a repetir cualquier tirada, sin necesidad de gastar un punto de Fuerza de Voluntad, una vez por historia.

### **ROSA Y ROBLE (REBELDES – VERANO)**

*A los Ghille Dhu les gusta afirmar que es la naturaleza la que los viste, y como la naturaleza son bellos y fuertes. Se trata de una belleza primaria, natural, algo que atrae instintivamente a quienes los observan, mientras que la fuerza es una manifestación de la fortaleza de la tierra sobre la que caminan.*

**Sistema de juego:** Los Rebeldes Ghille Dhu adquieren un punto de Apariencia y otro de Fuerza, aunque eso incrementa su puntuación por encima de cinco. Este Privilegio es efectivo tanto en la forma feérica del personaje como en la mortal.

### **SABIDURÍA DE LA EDAD (GRUÑONES – OTOÑO)**

*Los ancianos Ghille Dhu no sólo están conectados con la naturaleza, sino que adquieren una mayor conexión mística con el Ensueño y sus ciclos, percibiendo los cambios a través de los espacios naturales donde el Ensueño es más poderoso, y adquiriendo sabiduría e información insospechada a través de la telaraña natural que une todo.*

**Sistema de juego:** Una vez por historia, un Ghille Dhu puede hacer una pregunta relacionada con hadas y duendes. Debe realizarla en un lugar natural, como un sitio en el que se pueda cosechar Glamour (¡No sirve la maceta de un centro comercial!). Una tirada con éxito de Fuerza de Voluntad les concede una respuesta del Ensueño. Una simple pregunta de “sí” o “no” tiene una dificultad de siete; preguntas más complicadas tienen una dificultad mayor. Un fallo significa que el Ensueño no proporcionará más respuestas sobre ese tema particular, sin importar lo bien que estén formuladas las preguntas. En general, esta habilidad puede ser utilizada una vez cada ciclo lunar. La dificultad se incrementa en uno por cada uso adicional. Se dice que utilizar esta habilidad en exceso es especialmente peligroso y el resultado es la desaparición repentina del Ghille Dhu que se atreva a desafiar esta tradición.

### **EL BESO DEL INVIERNO**

*Desde sus inicios los Ghille Dhu siguieron el ciclo de las estaciones, y el crecimiento de la Banalidad en el mundo ha acelerado esta conexión de forma descontrolada, envejeciendo a los Ghille Dhu de manera prematura.*

**Sistema de juego:** Cada vez que un Ghille Dhu sufre una Muerte Quimérica envejece automáticamente hasta su siguiente Aspecto (Infantil-Rebelde-Gruñón; Primavera-Verano-Otoño). Además, cada vez que el personaje

*adquiere un punto permanente de Banalidad debe efectuar con éxito una tirada de Glamour (a la misma dificultad que su nivel actual de Banalidad) o pasará al siguiente Aspecto. Este rápido envejecimiento sólo afecta a su semblante feérico, no a su forma mortal. Si el Aspecto feérico del Changeling ya es Otoño, su ser feérico muere. No existe manera de que un Ghille Dhu rejuvenezca. El espíritu del duende se marcha, hasta que renazca en otro cuerpo.*

## **LA RETRIBUCIÓN**

*Al anciano de su isla, Coshagh Darrag, le preocupan menos los mezquinos intereses de las Cortes, que considera paparruchas:*

Existen muchas cosas en las que Luminosos y Oscuros no están de cuerdo. Cómo conseguir Glamour, cómo comportarse en la vida cotidiana, cuáles deberían ser los objetivos de una Búsqueda...y otras. Pero la mayoría de las hadas -y los Ghille Dhu no son una excepción- defienden el más importante de los códigos, la Retribución. Puedes cacarear todo el día sobre si el cambio es bueno o no, o si el amor es esencial, o sobre la naturaleza del honor, o de todo lo que quieras. Pero cuando llega la hora de la verdad, estos seis pequeños principios son los que guían nuestras interacciones con los mortales y entre nosotros, o por lo menos deberían hacerlo. Los Sidhe son quebrantadores descarados, lo que resulta divertido teniendo en cuenta que fueron ellos quienes los crearon. Pero déjame que te cuente cómo interpretamos sus mandamientos...

## **EL DERECHO A LA HEREDAD**

Bien, la verdad es que no tenemos nobles. E igualmente es verdad que nos importan un ardite quienes digan que son nuestros señores. ¿Y entonces para qué sirve? Los Sidhe se dedican a pisotear este principio considerándolo una carta blanca para hacer lo que quieran a quien quieran, mientras se encuentre en “sus” tierras y se niegue a besarle el culo a Su Pomposa Señoría. Se presentan en nuestros Feudos y comienzan a ladrar órdenes. Me encanta señalarles que el Derecho a la Heredad realmente sólo se aplica a la nobleza, y por lo tanto como no somos nobles no tienen ningún derecho sobre nuestra propiedad, así que lo mejor que pueden hacer es largarse.

Entre los Ghille Dhu, *cada* Ghille Dhu, la relación es sencilla: si tienes un Henge, lo tratas correctamente y lo proteges, lo defiendes de sus enemigos y juzgas a todas las cosas en función de tu respeto a la tierra. A cambio la tierra te protegerá. Es una relación mucho más directa que toda esa tontería de vasallos y lealtad feudal, ¿verdad?

## **EL DERECHO A SOÑAR**

Hasta hace poco, habría insistido mil veces en este principio. No es que nos dediquemos a Inspirar y Saquear como locos por todo el campo, que si somos técnicos, es una violación de este principio. Después de todo, hemos sido bendecidos con la habilidad de cosechar Glamour de la propia tierra. ¿Para qué necesitamos jugar con los sueños de los mortales? El problema con esta ley es que en las últimas décadas los sueños mortales se han vuelto cada vez más modernos y cosmopolitas. Pocos de ellos están relacionados con la belleza inmaculada de la naturaleza que tanto nos esforzamos por proteger, y cuando lo hacen, normalmente tiene algo que ver con construir una cabaña o una mansión en el campo o algo así. Así que aunque de vez en cuando nos dediquemos a inspirar a un humano aquí y allá, simplemente para mantenerlo en contacto con la naturaleza y quizás porque es mejor que los humanos tengan algo más que sueños de asfalto y cemento. Resulta difícil saber cuándo esos sueños primarios desaparecieron en tiempos antiguos, pero nos quedó la capacidad de cosechar de la naturaleza para compensar -y puede que ahora eso también esté amenazado por la desconsideración de los mortales.

## **EL DERECHO A LA IGNORANCIA**

La prohibición contra el Encantamiento perdió casi todo su sentido de ser el día en que emprendimos la Senda del Changeling. ¿Renacemos en cuerpos humanos y emergemos de nuestras Crisálidas para terminar abandonando todo lo que aprendemos en esta vida o nos arrojamos contra la Banalidad para guardar nuestros secretos? Me temo que no podemos hacerlo. Antes o después, alguien terminará recibiendo un toque de Glamour: un amigo, un padre, un amante, un hijo. Y cuando he dicho que los Ghille Dhu pueden inspirar a unas pocas personas elegidas para que recuperen su amor por el mundo, normalmente lo hacemos imbuyéndolos con Glamour (El verde brilla mucho más cuando están Encantados). Por otra parte, estoy de acuerdo en que no deberíamos revelarnos en masa a la humanidad. Nos perseguirían y después la Banalidad acabaría con todos nosotros para siempre. Así que debemos mantener un delicado equilibrio entre no revelar demasiado y compartir nuestro amor por la naturaleza. ¿Comprendes?

## **EL DERECHO AL RESCATE**

Posiblemente nos tomemos este principio más en serio que cualquier otro Linaje, pues es el que nos da más problemas. Tenemos una orden entera dedicada a rescatar a nuestros ancianos perdidos -¡y jóvenes!- de las fauces de la Banalidad. Demasiadas hadas refunfuñan y dicen que es una pérdida de tiempo. No se dan cuenta de que las almas feéricas raramente renacen de nuevo del Ensueño: vuelven a nacer, reencarnándose una y otra vez en la Rueda de la Vida, pero la Banalidad detiene los ejes de esa rueda. Las hadas perdidas significan menos hadas, y para nuestro Linaje necesitamos toda la ayuda que podamos conseguir. Así que rescatamos a todos los que podemos de nuestra familia, e incluso a los de otros Linajes cuando tenemos ganas y estómago (Confieso que los Sidhe raramente atraen mi atención,

pero son mucho más susceptibles al frío de la Banalidad, así que suelo hacer excepciones con los que se muestran educados y amistosos). Sin embargo, cuando has rescatado a esas hadas, habitualmente se encuentran débiles por las experiencias sufridas; ¿qué curación hay para ellos? ¿Retirarnos a nuestros Henge y contemplar con los ojos abiertos cómo la Banalidad se acerca cada vez más?

En resumen, este principio significa que debemos recuperar a nuestros compañeros perdidos y contraatacar.

## EL DERECHO AL REFUGIO SEGURO

A menudo damos la bienvenida a los viajeros en nuestros salones, mientras muestren el mismo respeto que nosotros. Dimos refugio a los Plebeyos en tiempos de necesidad y guerra cuando nos lo pidieron, pero aparte de huir de la Banalidad o requerir nuestros talentos únicos, ¿qué razones tienen para llamar a nuestras puertas y qué razones tenemos para abrirlas? Nuestros Henge son lugares aislados, y preferimos que sigan siéndolo. No puedo decir más sobre el asunto.

## EL DERECHO A LA VIDA

Muy bien, volvamos a ello: el Derecho al Rescate es tan importante como éste. Y por lo general cada Linaje también lo cree así (excepto, por supuesto, unos pocos arrogantes Sidhe). La Banalidad detiene la Rueda de la Vida, pero la muerte -y lo peor de todo, la muerte por hierro frío- directamente la rompe en pedazos. No nos queda esperanza si nos dedicamos a matarnos entre nosotros, o permitimos que otros mueran, eso es permitir que el Glamour desaparezca del mundo poco a poco. La mera idea de asesinar a otro es anatema, y menos a otras hadas, salvo quienes hayan cometido los peores crímenes o se dediquen a destruir sin control y no puedan ser detenidos de ninguna otra manera. El Glamour es precioso, pero no al precio de permitir el caos descontrolado. A menos que se cruce esa línea, lo único que nos resulta tan valioso como la propia tierra, somos nosotros.

Espero haberte iluminado cuál es la perspectiva de los Ghille Dhu sobre la Retribución. La verdad es que no creo que nuestras ideas sean *tan* diferentes, aunque otras hadas nos consideren extraños y diferentes. Quizás deberíamos acudir con más frecuencia a la corte...me gustaría, pero...bien...me temo que es un lugar terriblemente aburrido. Prefiero dedicarme a meditar en los campos en cualquier momento. Por supuesto que puedes venir. ¿Has visto? El Derecho al Refugio Seguro en acción. Qué líder tan generoso soy.

## POLÍTICA

*“Interésate por la política o se interesará por ti.”*

-Ralph Nader

*Brid McManus describe asuntos mundanos mientras prepara un cóctel de productos tóxicos:*

No sé si has estado últimamente en un Parlamento de los Sidhe, chico, pero si no has estado, te contaré lo que necesitas saber: Aburrido Como la Mierda. Se dedican a Hablar y Hablar sobre la Retribución y la última Búsqueda Épica y la Santidad del Ensueño, bla, bla, bla. Sólo el Señor Cornudo sabe cómo todavía no se han deshecho en pedazos con tanto aburrimiento banal.

Puede que pienses que es un poco extraño que una chica Ghille Dhu, entre todas las criaturas, esté más interesada por la política mortal que en dónde conseguir el siguiente trago de Glamour u otras preocupaciones feéricas. Permíteme asegurarte que tengo más de medio cerebro debajo de este -si puedo decirlo- fabuloso y espléndido físico esmeralda. Estudié cursos de filosofía política en la universidad antes de dejarla el semestre pasado. ¿Por qué? Porque todos los profesores eran unos cerdos machistas que no podían pensar más allá de lo que decían los libros. Por eso.

De todas formas tiene sentido si lo piensas en la manera en que varios de nosotros participamos en el debate político. Lógicamente a los demás Kithain no les preocupa mucho el bienestar de los demás mientras la humanidad siga soñando Glamour a su alrededor: la gente siempre necesita risas y esparcimiento, y para eso se hicieron los Pooka. Siempre tendrá miedo de la oscuridad y lo desconocido, ideal para los Sluagh. Siempre soñarán con el liderazgo de los Sidhe, el ansia de viajar de los Eshu y la fascinación por la tecnología de los Nockers.

Pero el Sueño de la Tierra está desapareciendo rápidamente, y por lo tanto, la mejor defensa es una buena ofensiva, y debemos llevar la batalla a su propio campo. No es sólo una cuestión de salvar el medio ambiente, es salvar lo que *somos*. Por eso te encontrarás a muchos de nosotros merodeando por las ciudades, preparando manifestaciones y protestas y participando en ellas, poniendo demandas y pleitos por una u otra razón, y desde luego, hasta asistir a la universidad para conseguir algo de conocimiento y hacer cambios de verdad en el sistema.

El problema es que no estamos hechos para este tipo de cosas. Los Nockers y Redcaps tienen espacio de sobra, pero en su naturaleza está actuar sin dirección. Nosotros participamos en el debate político por necesidad, pero no tenemos resistencia para soportar la Banalidad y terminamos Deshechos o escapando a las colinas para encontrar algo de paz en nuestras almas.

No hace falta decir que los Partidos Verdes y ecologistas en conjunto reciben nuestros votos. No es que seamos votantes especialmente interesados, pero cuando un candidato dice: “¡Respetad la Tierra! ¡Salvemos nuestros bosques! ¡Menos contaminación!”, obviamente lo considero un aliado. Otros Ghille Dhu quieren menos tecnología, algunos quieren más derechos civiles, algunos quieren una cosa y otros quieren otra, pero por lo general solemos mirar hacia la izquierda en nuestro espectro político, salvo algunos viejos resentidos.

Europa es el mejor lugar para nuestro debate político; hay muchas personas de nuestro lado en muchos países, incluso en la querida y vieja Escocia, aunque últimamente nos hemos quedado sin suerte allí. Los Estados Unidos son un lugar más duro y difícil. Hay mucha gente opuesta a nuestros objetivos. Apoyaremos a cualquier candidato que consideremos que apoyará mejor nuestros intereses, y en los lugares donde los ecologistas no tengan representación, habrá un hombre o una mujer que quiera limpiar los parques y las calles, mejorar las condiciones de vida de los niños, proclamar un día para plantar árboles y otras iniciativas. En las ciudades pequeñas normalmente podemos inspirar y marcar la diferencia, y te sorprendería cómo pueden cambiar los “partidos” cuando un candidato tiene que convencer a menos de mil personas. Cuando todo el mundo se conoce por el nombre, tienes los principios para trabajar en igualdad y cooperación.

Quizás el mundo se haya vuelto demasiado grande para nosotros. Todavía no puedo creer lo que veo cuando voy a una ciudad como Londres o París y veo millones y millones de personas, moviéndose por las calles sin cuidado, y la política es una fuerza gigante bajo la superficie que sólo asoma su cabeza de vez en cuando, aunque tenga la capacidad de sacudir el mundo. Así que tienes que acariciarle el cuello como un animal, mirar a un lado y al otro, de modo que cuando se levante y gruña impulsado por los votos, quieras que vaya en determinada dirección. Así es como ganas terreno...o lo pierdes.

Lo siento. Nunca he sido buena creando metáforas; soy una chica de acción. Pero eso es lo que pienso sobre la política: cuando la política es lo que controla el mundo, y el mundo es lo que determina tu supervivencia, harías bien en aprender cómo controlar la política. Y aprender bien.

Y cuando la política falla entonces puedes recurrir a, bien, acciones más drásticas. Pásame esa botella de ahí. Eso es, la que tiene calaveras y huesos por todas partes. Ah, y no aspire demasiado el vapor, ¿me has entendido?

## RELIGIÓN

*El Hermano Espino predica en voz alta:*

Como bien dices, creo que nos resulta difícil ser religiosos. Oh, cierto, antes de que despertara para conocer lo que soy, era un feligrés normal; a mi madre no le hubiera gustado que no fuera así. Pero existe una transformación de tus creencias y de la forma en que ves el mundo que surge con la transformación de tu cuerpo en la Crisálida. Los humanos se muestran inseguros hacia las corrientes de creencia que los rodean. Sospechan que puede haber algo ahí, pero no tienen la valentía ni la habilidad para percibirlo. Somos únicos porque incluso cuando somos Infantiles sabemos que en el mundo hay más de lo que se aprecia a simple vista, de una forma que pocos creyentes pueden apreciar; cuando atravesamos la Crisálida, todas nuestras certezas se justifican. ¿Pero cómo podemos mantener viva nuestra propia creencia?

Entre los Ghille Dhu, la Historia y la Tradición son fuerzas poderosas. Conservamos las Costumbres Antiguas, con letra mayúscula (algunos de los demás Kithain se ríen y burlan de nosotros a nuestras espaldas, pero da igual). Cuando sabes que hay algo más en el mundo que lo que has visto hasta el momento, tienes que creer que existe una fuerza que lo guía detrás, un orden en el caos. No estoy hablando de la Banalidad, que impone forma a lo que no debería tenerla, pero estoy en contra de la idea de que las hadas deberíamos ser criaturas de vida y energía completamente libres, alzándonos del Ensueño para volver a él. Si no tuviéramos *algo* de inteligencia para crear un par de reglas, nunca habríamos conseguido convertirnos en lo que somos, y si quieres llamar a esa inteligencia Dios, los Tuatha, o algo completamente distinto e indefinido es asunto tuyo.

Resulta divertido cómo se mezclan las historias. Los Sacerdotes de Cernunnos las mantienen tan puras como es posible, pero ni siquiera nosotros sabemos mucho más de la verdad que el conocimiento antiguo. Los Tuatha nos despertaron de la materia pura de los sueños sin diluir, dieron forma a nuestras costumbres y nos guiaron a los sueños de los mortales como embajadores en el Mundo del Otoño; caminaron sobre la tierra y las historias los siguieron a su paso; y cuando terminaron desaparecieron, y cuando los dos mundos comenzaron a separarse, dejaron sólo lugares encantados y templos extraños. Y parecen una apuesta tan buena como los señores del orden que he mencionado. No sólo estuvieron aquí: les hemos dado nombres irlandeses por conveniencia, pero la verdad es que viajaron por todo el mundo, siguiendo caminos que no conocemos.

Así que supongo que para los Ghille Dhu la religión no es una cuestión de devoción a algo que no podemos ver ni experimentar. *Sabemos*, y eso crea un tipo diferente de fe: una creencia basada en el respeto, la memoria, la moralidad y la tradición. En mi grupo nos llamamos Sacerdotes, pero no buscamos conversos, ni tenemos un libro sagrado ni una doctrina sobre el más allá. Ofrecemos sacrificios a nuestro Señor Cornudo en su forma terrenal, honrándolo a través de nuestras acciones. Rezamos con la esperanza de que pueda escucharnos, y nos ayude en nuestro dolor, aunque honestamente creo que duerme muy profundamente. Existen religiones mortales que siguen las mismas creencias -tengo muchos amigos Soñadores que son neopaganos o sintoístas- pero la mayoría suelen distraerse preocupándose por lo que hay más allá, en lugar del aquí y el ahora.

¿Somos un pueblo creyente? Desde luego. Pero nuestra fe *es* nuestra acción, no una creación separada que está por encima de nosotros; lo que creemos guía cada paso y movimiento que damos. Yo no camino por el bosque sin saludar a cada árbol y flor; no hablo sin pensar en qué bien pueden ofrecer mis palabras. Así es cómo vivimos, y nuestra última esperanza de conservar lo que queremos. Y si todo el panteón de los Tuatha está escuchando, pregunto educadamente, cada vez que puedo, y les pido que vuelvan y traigan algo de luz para que todo el mundo vea.

# CULTURA

*Una pariente lejana de Galicia (de camino a Concordia), llamada Casandra Sangría, ofrece tímidamente su opinión:*

Sí, por supuesto. A menudo me pregunto: “¿Qué estoy haciendo aquí? ¿De qué sirve?” mientras observo, pongo avisos y reparto bolsas de tela en el supermercado...ya sabes, el calentamiento global sigue descontrolándose. La basura se acumula y el agua está sucia, los peces se mueren...¿De qué sirve? Es muy triste cuando incluso mis compañeros Kithain me hacen esa misma pregunta. Algunos Ghille Dhu prefieren esconderse en los Henge, realizan sus rituales e ignoran el mundo real, protegiendo sus pequeños terruños y despreocupándose del resto. Yo creo que es una actitud egoísta y estúpida y a veces me escuchan. Y a veces no.

¿Pero cuál es la alternativa? ¿Dejar que el mundo se vuelva gris y marrón, que el aire se convierta en humo, que el agua se convierta en lodo, que todo se muera y que los árboles sean sustituidos por rascacielos? ¿Dejar que todo desaparezca así, de golpe? ¡Paf! Somos un pueblo de sueños, esperanza y maravillas, y si desaparecemos, será muy malo. Pero no entiendo por qué mis compañeros de Linaje pierden la esperanza. Dicen que el Sueño Verde se muere o que hace mucho tiempo que murió. Dicen que murió cuando los humanos comenzaron a construir casas y a domesticar a las plantas.

Yo digo que eso no es verdad.

Cuando miro por mi ventana veo árboles, jardines y flores cuidados con devoción y cariño. Veo maleza detrás de las casas y enredaderas donde los humanos no se molestan en mirar. Escucho pájaros y veo ardillas cuando los coches han pasado, y después de la primera lluvia, cuando sales fuera, puedes oler el Sueño Verde alzándose de la tierra. Mira las obras de todos los pintores y fotógrafos de paisajes. ¡No está muerto!

La diferencia es que los humanos también tienen sus sueños. Cuando los hongos brotan en la corteza de un árbol, ¿qué ocurre? Si el árbol es demasiado fuerte, el hongo se muere; o el hongo roba demasiada savia del árbol, y el árbol muere. Pero quizás aprendan a vivir juntos y el hongo crezca hasta las ramas, dejando pequeños anillos dorados como una escalera. Es...simbiosis. Sí, el Sueño Verde ha menguado, pero no ha desaparecido, y de la misma forma que necesita un espacio, también debe dejar espacio para otros sueños, como el Sueño Humano: Tener control sobre *algo* de su espacio, manipular *algo* de lo que ven. ¡Por eso han surgido jardines y parques en las grandes ciudades e incluso en las azoteas! ¡Por eso las familias se van a hacer picnic al campo! ¡Por eso algunas compran terrenos de cultivo! ¡Por eso salen a pasear por el campo el fin de semana, para desconectar! El Sueño Verde todavía es fuerte como una salida del Sueño Humano.

Por supuesto eso no significa que debamos dejar de luchar. Los sueños se agitan e inclinan como árboles en una tormenta; muy a menudo son los humanos, con sus cañerías y asfalto, quienes destruyen la naturaleza. Pero mira la cara de una persona que ve un amanecer entre las colinas, o se sienta en un bosque de abedules. Observa cómo reacciona ante una fotografía de Ansel Adams o una pintura de Monet. El cambio se percibe primero en los ojos, y después en la boca; ¡no pueden creer que algo tan hermoso exista! Y cuando son conscientes, quieren protegerlo. Por eso hago lo que hago, porque hasta los humanos se niegan a destruir toda la selva por...no sé, vacas. O se niegan a matar a todos los pájaros porque su canción moleste sus oídos. O se niegan a envenenar todo el agua porque no podrían disfrutar de la playa, y eso es peor que no tener maquillaje y pintura de uñas. Cuando la naturaleza los toca, reciben pasión, pero muy a menudo simplemente se frustran porque no tienen tiempo ni dinero para ayudar.

Yo te digo que comiences por las cosas pequeñas. Usa el cubo de reciclaje, apaga las luces cuando no las usas, cierra las ventanas en invierno...¿Suena estúpido, verdad? Pero estamos tratando de inspirar a la sociedad en la que vivimos, para bien o para mal. Es estúpido pensar que escondiéndose se arreglarán las cosas, como es estúpido pensar que dedicar días a recoger la basura del parque nos devolverá los bosques que cubrían la tierra. Pero por lo menos intenta buscar el equilibrio. No me gusta la política. Me gusta que la gente tome las cosas en sus manos para marcar la diferencia, porque es lo que funcionará. Llámame idealista si quieres, pero es mejor que ser una cínica. La mejor forma de verlo es intentarlo, así que he venido preparada: aquí tengo unas bolsas de tela. Cincuenta céntimos y puedes salvar el medio ambiente. Comienza por esa puerta y yo comenzaré por esta...¿estás preparado?

¡Buenos días, señor...!

## SOCIEDADES DE LOS GHILLE DHU

### LOS SACERDOTES DE CERNUNNOS

La mayoría de los Ghille Dhu consideran que la batalla por el dominio de la naturaleza ha terminado por el momento; todo lo que queda es proteger los trozos de naturaleza que quedan e impedir que sufran más daño, y cruzar los dedos para que el Invierno pase pronto. Pero todavía quedan unos pocos baluartes donde las antiguas tradiciones se mantienen vivas, donde se resiste la modernidad lo mejor que se puede y se supervisan los márgenes de la sociedad en rincones remotos de Escocia e Irlanda. Los Sacerdotes de Cernunnos constituyen la mayoría de esta facción conservadora, defendiendo una mezcla de ritualismo autodidacta, cosmología tradicional céltica y el uso práctico de la tierra para sostener a su pueblo. La mayoría de los Ghille Dhu más modernos los observan con un poco de tristeza, considerándolos una causa perdida, pero al mismo tiempo los admiran un poco por su devoción pura. Y después de todo, la Banalidad todavía no ha conseguido acabar con ellos.

La estructura de los Sacerdotes de Cernunnos solía ser muy compleja, con grupos de ancianos que enseñaban a los bardos, que a su vez enseñaban a los iniciados extendidos por las Islas Británicas. Sin embargo, cuando su número comenzó a disminuir, quedó sólo un pequeño consejo de hadas ancianas dirigiendo a las demás, ya sea enviando a uno de los suyos como boticario a una ciudad, o como ministrel a otra. Sin embargo, siguen guardando con celo sus misterios y rituales, y aunque la antigua cadena de mando puede haber desaparecido, el misticismo que rodea a la orden sigue siendo muy poderoso. Han cultivado el uso de Glamour y Gremayre, junto con Artes como Primal o Raithe en todo su desarrollo; en algunos ámbitos un Sacerdote de Cernunnos es tan poderoso como hechicero como cualquiera de los Sidhe del Círculo de Cristal (Y aunque aceptan Plebeyos entre sus filas si han aceptado su doctrina de respeto a la naturaleza, no se conoce ningún caso en que un Sidhe haya sido aceptado).

Una vez es aceptado, un miembro de la orden recibe el título afectivo de *Herne* si es varón y de *Sheela* si es mujer, y lleva un pequeño broche con forma de hoja de roble para indicar su alianza. Por lo general desempeñan sus propias misiones, dedicándose a mantener vivas las viejas tradiciones de armonía con el mundo de los humanos, pero todos se reúnen para celebrar los principales festivales feéricos del año (A menudo organizan las celebraciones en las que los Ghille Dhu y las hadas locales son bienvenidos).

El rasgo principal de la orden es su firme creencia en que Cernunnos, que marcó a los Ghille Dhu de muchas maneras, finalmente volverá reencarnado en el Mundo del Otoño; lo tratan como una figura casi mesiánica. Por encima de todo, los Sacerdotes destacan la importancia del regreso de Cernunnos y la creación de un mundo verde para darle la bienvenida; para conseguirlo se sacrificarán a sí mismos si es necesario...o a los demás.

## LOS GUERRILLEROS DE GAIA

Un añadido reciente a los Ghille Dhu, los Guerrilleros (habitualmente conocidos como “Rodadores Libres”, “Hierbajos Asesinos” o “Verdecillos”) se han dedicado a la restauración de la pureza y sostenibilidad de la Tierra frente a la creciente industrialización y el cambio climático. De la misma forma que el movimiento ecologista se ha extendido entre la humanidad, estos Ghille Dhu también han decidido tomar el problema entre sus propias manos; los de mentalidad más política se unen a grupos ecologistas, mientras los más radicales se unen entre ellos con el propósito de destruir lo que creen impuesto sobre el orden natural. Especialmente activos en las décadas de 1970 y 1980, en los últimos años el grupo se ha tranquilizado un poco, aunque algunos de sus compañeros (que por lo general contemplan sus actividades con una mezcla de aprobación tácita e incomodida) sospechan que sólo se están preparando para hacer Algo Realmente Gordo.

Aparte de sus lazos con otras sociedades feéricas raciales, los Verdecillos también tienen conexiones con organizaciones mortales, especialmente con el movimiento de La Tierra Primero, el Frente de Liberación de la Tierra, Greenpeace, y varios grupos de sabotaje industrial. Aunque sus aliados feéricos son escasos, la organización compensa su tamaño con una cuidadosa aplicación de Glamour y Artes para conseguir sus objetivos de manera que los humanos no pueden. Unos pocos informes ocultos del gobierno de los Estados Unidos, realizados en lugares de construcción, incluyen descripciones de enredaderas que brotan del terreno para detener máquinas excavadoras, estructuras que fueron destruidas de la noche a la mañana por extrañas tormentas y ciclones y carreteras cortadas por matorrales que resisten todos los herbicidas y que parecen volver a crecer en un momento, incluso con los equipos de mantenimiento mirando.

Los Guerrilleros de Gaia carecen de estructura; por lo general actúan como operativos independientes, en ocasiones en grupos pequeños de tres o cuatro. Dejando de lado las sospechas de una conspiración para apoderarse de la sociedad, no parece haber muchos motivos para sus ataques, aparte de romper máquinas y terraformar lo que encuentran al azar.

Sin embargo, los Verdecillos razonan que deben aprovechar cualquier oportunidad de defender a Gaia. Todas las hadas que se interpongan en su camino son tan culpables como los humanos que han causado la destrucción de la tierra; en el límite de la Restitución, harán todo lo que puedan para eliminar a sus oponentes (y debido a su profundo adiestramiento en las Artes de Primal, Piréticas y Viaje, no son enemigos a los que subestimar).

## LOS JARDINEROS DE SERBALES

Aunque los Ghille Dhu, como cualquier otro Changeling, tienen la habilidad de cosechar Glamour de los sueños de los mortales -y a menudo prefieren los sueños de atardeceres en campos soleados- tienen la ventaja de disponer de recursos en la naturaleza sin contaminar. Lo poco que queda es una fuente de energía fácilmente renovable para el Linaje, que tienen la habilidad única de poder aprovechar la energía primaria de valles y bosques. La responsabilidad de los encantadores y serviciales Jardineros de Serbales es doble: proteger celosamente estos trozos de naturaleza virgen de los extraños, ya sea mediante medios legales o no, y dedicar su tiempo a recorrer su dominio, cosechando el Glamour de la tierra. Han refinado el proceso hasta su máxima eficacia, vagando de una localización a otra siguiendo un circuito fijo que sigue las líneas naturales de energía, sin tomar demasiado de una vez, siempre asegurándose de que el siguiente Jardinero de Serbal que pase consiga reunir suficiente Glamour.

Desde luego esto no impide que otros Ghille Dhu también disfruten de los beneficios de la tierra, pero los Jardineros de Serbales lo hacen hasta el punto de apartarse de los intereses humanos ordinarios de la mayoría de las hadas; su vocación es su responsabilidad. Sin embargo, ese trabajo constante de cosechar Glamour, los sitúa en riesgo de caer en la Locura, que soportan felizmente a cambio del orgullo con que disfrutan de su trabajo. Los más hábiles de ellos a menudo reúnen grandes cantidades de Glamour que almacenan y destilan y distribuyen entre su Linaje, creando

Tesoros para protegerse del Deshacer, o fortaleciendo sus santuarios. En el sistema de jerarquía de los Ghille Dhu hasta los sacerdotes y maestros de ceremonias deben mostrar reverencia a un Jardinero del Serbal que pase por su Henge, porque son la sangre vital que circula por el Linaje.

Un Jardinero del Serbal siempre puede ser reconocido por su bastón: una vara entera de madera trenzada, tallada y retorcida sobre sí misma tres veces, a menudo adornada con plumas, frutos, hojas verdes y dientes de animales. Aunque los Jardineros no hablan al respecto, suelen llevar Tesoros poderosos con los que protegerse.

## **LOS BUSCADORES DE LA PRIMAVERA**

No es un secreto para los demás Linajes que los Ghille Dhu han sido golpeados con especial dureza por los cambios provocados por la Ruptura. Mientras la humanidad se apartaba de la Rueda del Año, del poderoso patrón del ciclo de las estaciones y de la Tierra, sus sueños se volvieron defectuosos y rotos, una tendencia que terminó reflejándose en los cuerpos de los propios Ghille Dhu. Las sacudidas desiguales de la rueda han trastornado a estas hadas tan sensibles, junto con la marea de Banalidad que se ha vuelto especialmente intensa en estos últimos años. Aunque las estadísticas nunca han sido su fuerte, los Ghille Dhu estiman que casi se ha triplicado la proporción de miembros Deshechos y Perdidos.

Los Buscadores de la Primavera están decididos a revertir esta tendencia. Asumiendo el cuarto principio de la Retribución como guía, el Derecho al Rescate, y llevándolo a su significado pleno, han aceptado, con juramentos de determinación, el desafío de localizar, curar y despertar a sus compañeros. Algunos Ghille Dhu han olvidado quiénes son y deben permanecer aislados -a veces a la fuerza- de la Banalidad antes de que se recuerden a sí mismos, un proceso para el que los más temperamentales no siempre se muestran agradecidos. En unos pocos bosques olvidados algunos ancianos se han hundido en la Locura en un intento de resistir el caos que el Invierno ha traído sobre sus tierras, lo que hace que en ocasiones los Buscadores tengan que abrirse camino hasta el Perdido y utilizar la Banalidad como un bisturí pequeño y delicado para detener la locura. Son conscientes de que a veces la solución es complicada o gris, y están dispuestos a hacer lo que sea necesario para restaurar el equilibrio entre quienes deben mantener un equilibrio mayor. Sin sus cuidados, es muy posible que el conjunto de los Ghille Dhu estuviera condenado, tambaleándose entre el Glamour y la Banalidad con más descontrol hasta desaparecer.

Al contrario que la mayoría de los Ghille Dhu, que permanecen en sus hogares la mayor parte del tiempo, raramente aventurándose en otras tierras, los Buscadores de la Primavera viajan por necesidad, mucho más que otras sociedades del Linaje. No siempre limitan sus servicios a los Ghille Dhu Perdidos, y a veces ayudan a otras hadas como pago por el paso y la hospitalidad en un Feudo. Por lo tanto, entre otros Kithain, son uno de los rostros mejor conocidos de los Ghille Dhu.

## **LOS VIRIDIANOS**

A primera vista los Viridianos no son una sociedad de verdad. Son los representantes de los Ghille Dhu ante el resto del mundo, quienes salen de los bosques para cuidar de las ciudades. Diseñan parques, coordinan la restauración urbana, preservan espacios abiertos, combaten la contaminación, defienden el Protocolo de Kioto y se mueven en política con facilidad. Para algunas hadas son una especie de chiste, perdiendo el tiempo con esas cosas cuando los objetivos de su Linaje requieren acciones mucho más directas (habitualmente suelen relacionarse con los partidos ecologistas, lo que también los convierte en un chiste para algunos humanos). Pero ante semejantes burlas, los Viridianos se limitan a sonreír, saludar y seguir su camino.

Pero las acciones de los Viridianos van mucho más allá de lo que otros Kithain, e incluso la mayoría de los Ghille Dhu, sospechan. Antes de convertirse en sabios políticos y diseñadores urbanos eran conocidos en el mundo de la clandestinidad feérica como terribles asesinos, formando parte de una liga conocida como la Zarpa del Mono. Los Viridianos son conocidos por incluir a otros Kithain entre sus filas, mientras estén dispuestos a seguir los objetivos de la orden; en los últimos tiempos han reclutado a algunos envenenadores de la Casa Daireann. Se rumorea que utilizan aplicaciones de Adivinación sutiles para determinar qué líderes, políticos, activistas o figuras religiosas podrían convertirse en un obstáculo, y entonces actúan para “retirarlos.”

Estos actos les han proporcionado los mote de “podadores”, “herbicidas” o incluso “mafia Ghille Dhu”. Por supuesto, a ningún hada que conozca sus actividades se les ocurriría llamarles esas cosas a sus caras sonrientes y bien afeitadas.

La orden se mantiene unida mediante la superstición y juramentos de poder; la membresía es estricta, limitada y muy exigente. Si los jugadores quieren que uno de sus personajes se una a la orden, el Narrador determina los beneficios y las desventajas, excepto que debe adquirir el Defecto: Ojos de Changeling (1 punto) (los ojos de un Viridiano adquieren un color verde brillante después de realizar su juramento final, y apenas se puede ocultar con gafas de sol), a cambio de obtener un punto en el Trasfondo: Contactos para representar sus nuevas conexiones.

## **LOS CABALLEROS VERDES**

La naturaleza influye en la humanidad. Desafía, inspira, provoca miedo y maravilla a la vez. Sin embargo, en su nivel más primario y universal, aísla. Puede apartar a un hombre lejos de los demás y poner a prueba sus capacidades y pensamientos. Desde tiempo inmemorial algunos Ghille Dhu han decidido imitar este papel poniendo a prueba y enseñando a la humanidad. El más famoso de estos Ghille Dhu es el conocido como Caballero Verde, que enseñó a Sir Gawain una lección sobre el temor y el honor. Se desconoce si forma parte de la sociedad que le rinde tanto honor, pero

en cualquier caso eso no disminuye la admiración que recibe. Muchos Caballeros Verdes incluso adoptan su misma hacha larga en homenaje.

¿Y qué hace un Caballero Verde para llevar a cabo su tarea? Sencillamente poner a prueba y enseñar, algo que puede hacerse en cualquier parte. Algunos miembros de esta sociedad incluso disfrutaban de manera perversa adentrándose en los bastiones más profundos de la humanidad, apartando a sus elegidos de sus comodidades, aislándolos aunque estén rodeados por sus compañeros.

Estos Ghille Dhu pueden encontrarse en cualquier parte y sus métodos son igualmente diversos, recurriendo a la fuerza y la intimidación o a la manipulación sutil y planes ingeniosos, aunque lo primero suele ser más habitual. La unidad de los Caballeros Verdes se encuentra en lo que esperan conseguir mediante sus acciones. En estos días casi todos tratan de inspirar y fomentar lo que consideran las mejores cualidades de la humanidad: amor, honor, coraje, respeto por la naturaleza, empatía y creatividad. Cuando encuentran estas virtudes las incrementan y cultivan. Raramente se habla entre ellos de lo que ocurre cuando sus elegidos carecen de ellas, pero debería recordarse que sus hachas tienen bordes realmente afilados.

Entre ellos los Caballeros Verdes se tratan con la misma exigencia y firmeza que a los humanos, si no más. Los jueces deben ser los más dignos de todos. Con frecuencia buscan pruebas y peligros para mejorarse y la mayoría siguen códigos de honor similares a los de los Trols -aunque un Trol no sería capaz de reconocerlos. Los Ghille Dhu Caballeros Verdes buscan hombres y mujeres que sean honestos y persistentes y no exigen nada que no se exigirían a sí mismos, algo que consideran natural. La muerte también forma parte del ciclo que conocen, y consideran que hay cosas peores que la muerte.

En el mundo moderno los Caballeros Verdes son más escasos que en siglos anteriores, y muchos Ghille Dhu consideran que su momento ha pasado. Ante la necesidad de proteger el Sueño Verde, la actitud tradicionalista de los Caballeros parece estúpida. Deberían ocuparse de extender la diferencia, probando todo lo que funcione. Los Caballeros Verdes responden que los métodos nuevos no son necesariamente mejores que los viejos, y lo rápido no es necesariamente mejor que lo lento. Plantar una semilla puede cambiar el mundo. Y los más radicales...bien, quizás el Sueño Verde haya llegado a su fin natural, y hay cosas peores en este valle de lágrimas.

## ESTEREOTIPOS

*El anciano de su isla, Coshagh Darrag, habla:*

Amigo mío, por naturaleza los Ghille Dhu no son criaturas muy sociables, salvo entre los suyos. No es que nos ocultemos de los demás o no conozcamos la etiqueta adecuada, pro no solemos buscar la compañía de otros Kithain sin motivo. Los árboles y aves son suficiente compañía para nosotros. Quizás eso nos aparte de los demás -nos llaman Gallain, como si fuéramos parientes lejanos en lugar de hermanos- pero la verdad es que recibimos con alegría la compañía de cualquier hada que se aventure en nuestro reino. Sólo que algunos se encuentran más dispuestos que otros.

Como el tiempo apremia, voy a darte una visión generalista y bastante buena de lo que podemos esperar de los diferentes Linajes. ¿Quieres conocerla?

## KITHAIN

### BOGGANS

No son tan malos. Por una parte son muy serviciales manteniendo vivas las viejas costumbres, manteniendo los lazos de la familia y utilizando lo que les rodea. Todo eso son cosas que podemos valorar. Por otra parte, a menudo parecen tan atrapados por la mejor manera de ayudar a los demás que se olvidan de experimentar un poco de maravilla. Deberían salir más, ir de acampada sin una tienda, o sin fuego, o sin un saco de dormir, y estar solos con el mundo por un tiempo. Sin embargo una puerta siempre abierta sigue siendo una barrera entre su idea de comodidad y la naturaleza.

Por lo menos son amistosos. Si los Boggans no se ocuparan de mantener la paz entre las Cortes todo se desmoronaría en cuestión de días.

### CLURICANOS

En una ocasión me invitaron a asistir a la reunión estacional de los Cluricanos que se celebró en el Temple Bar en Dublín. No fue difícil encontrarlos: debía haber unos quince de ellos en el pub que tenía la música más ruidosa, las voces más estridentes y el mayor número de mortales hechos polvo en la calle, vomitando su gloria etílica en mitad de la acera. Desde luego fue una ocasión maravillosa mientras duró -la verdad, cuando pienso en ella, no recuerdo ni la mitad de la noche- pero cuando todo el mundo se fue, terminé preguntándome qué sentido tenía todo aquello. Desde luego está bien desmelenarse y disfrutar de un poco de Glamour cuando puedes, ¿pero para qué? Celebrar por celebrar es algo agradable pero que no lleva a ninguna parte.

Así son los Cluricanos. No se pueden tomar nada en serio, ni siquiera a ellos mismos, así que simplemente se dedican a llenar sus corazones de sonido y furia, y nos arrastran a los demás para que los acompañemos mientras puedan.

### ESHU

Cuando era joven, tuve la idea de viajar por los diversos reinos y dominios feéricos del mundo para conocer a los diferentes “hombres verdes” de las hadas: los yaksha de la India, las dríadas de Grecia, los aluxes de México. Pero no sabía prácticamente nada de esos países porque nunca había salido del mío. Decidí viajar en compañía de una Eshu, y debo decir que no podría pedirse una compañera más sabia o ingeniosa. Parecía conocer las costumbres de todos los lugares por los que pasamos y se desenvolvía bien en los lugares que no conocía, aprendiendo las costumbres locales en cuestión de horas. En bares y campamentos era la alegría de la fiesta y cuando estábamos solos mantenía un completo respeto por mis costumbres y mostraba más disposición a aceptar la magia de la tierra que la mayoría de la gente que he conocido.

Es raro que el ansia de viajar se apodere de la sangre de un Ghille Dhu, aunque a veces ocurre. Cuando nos separamos al final del año y regresé a mis tareas en mi Hegen, todavía sentía el impulso de seguir el camino como nunca antes. Si nunca la hubiera conocido, nunca habría apreciado la deliciosa textura aterciopelada del desierto, ni escuchado la misteriosa canción de la araucaria. Les vendría bien a todas las hadas y duendes pasar un año así con un Eshu por lo menos una vez, porque aunque me siga doliendo tener que volver a casa para ocuparme de mis responsabilidades, he traído de vuelta historias maravillas que hacen que mi aislamiento sea casi soportable.

## **NOCKERS**

Nos esforzamos en gustarles. De verdad. Pero en el mejor de los casos son quisquillosos y en el peor inaguantables escupideras de tacos y blasfemias, siempre obsesionados con las máquinas y las herramientas, considerando el mundo que les rodea como materia prima. Sin duda crean Tesoros maravillosos por los que la comunidad feérica debería estar agradecida. Desde luego se han mostrado muy valiosos en tiempos de guerra. Pero cada fase de la vida de nuestro Linaje les ofende por uno u otro motivo: no tienen tiempo para la curiosidad de nuestros Infantiles, ni soportan la pasión de nuestros Rebeldes, ni muestran paciencia para las lecciones de nuestros Gruñones. Me temo que Nockers y Ghille Dhu siempre estarán separados, no como enemigos, pero totalmente incapaces de comprender cómo podrían encajar las prioridades de los otros. La verdad es que es toda una lástima.

## **PISKIES**

A veces creo que hasta sus Gruñones son niños. No iría tan lejos como para decir que son tontos, pero desde luego no tienen la profundidad filosófica que utilizamos para charlar con los Sátiros en los páramos de noche. Supongo que ocurre como con todo: nosotros los Ghille Dhu comprendemos que hay un lugar para todo y que todo tiene su lugar, incluyendo la maravilla y la ilusión y la alegre bienvenida que ofrecen los Piskies. Sus hogares no siempre son los más cómodos, y en lugar de ofrecerte su última cerveza como un posadero Boggan, te dejarán que hagas lo que quieras. Tienen el encanto irresistible de los Pooka, sin toda esa tontería. Y no podrías encontrar mejores compañeros para los niños pequeños. Los Piskies nunca ha terminado de crecer, lo que está bien; pero les damos lástima, porque crecemos y envejecemos demasiado rápido. No necesitamos ni queremos su lástima, porque comprendemos que con la edad llega el conocimiento -pero con ese conocimiento nos damos cuenta de que no pueden evitar su naturaleza infantil. Y así, un poco escocidos por dentro, toleramos su comportamiento y nos relajamos en su alegría.

## **POOKA**

¡Perfectamente maravillosos! Bueno, la mayor parte del tiempo. Bueno, cuando se portan bien. Si nosotros somos la tranquila majestad de los bosques y páramos, los Pooka son la alegría de los lobos corriendo por el bosque, o de los pájaros cantando entre las ramas de los árboles. Creo que desde el principio los humanos estaban celosos de la vida salvaje que veían comiendo, durmiendo y jugando sin más preocupación que los depredadores o el mal tiempo (puede que la verdad sea diferente, pero todo es una cuestión de perspectiva, ¿no?). De esas imágenes de libertad surgieron los Pooka, como nosotros surgimos de la creencia en el orden natural de las cosas. Por lo tanto resulta apropiado que nuestros dos Linajes se lleven tan bien. Hasta que los Pooka hacen alguna trastada como envolver los árboles con papel higiénico, o extienden unas pocas palabras que provocan que Nockers y Redcaps acudan enfadados a los bosques. Es una parte enloquecedora de lo que hacen, pero quizás los toleremos mejor que otros.

Quienquiera que diga que son mentirosos y ladrones no lo ve nada claro. No son mentirosos, sino que no les impresiona la verdad mundana. No son ladrones, sino que son curiosos y bromistas sin remedio. Piensa en los niños humanos; mejor todavía, piensa qué es *tener* un niño, y comenzarás a entender.

## **REDCAPS**

A todos los que rechazan a los Redcaps simplemente les recordaría esto: ¡sin la cadena alimenticia, imagínate que caótico sería el mundo! El hambre de la naturaleza no se puede y no se debería saciar jamás. Sólo es parte del ciclo, naces, vives y cuando llega el momento *alguien* tiene que encargarse de la tarea de disponer de tus restos y dejar sitio para que crezca algo nuevo. En el bosque ocurre constantemente. No excuso su violencia, o su grosería, o su crueldad, pero aquí y allá existen unos pocos que han asumido una noble dignidad en lo que defienden. Si te encuentras con quienes carecen de ella, dirígelos al siguiente Henge, o Feudo o Paso. Por desagradables que sean las fuerzas de naturaleza, cuando se descontrolan pueden ser realmente aterradoras.

## **SÁTIROS**

Lo mejor que le pudo haber ocurrido al mundo griego y romano. Es maravilloso desarrollar tu intelecto, pensar

en cuestiones filosóficas y metafísicas sobre la vida y todo el mundo, pero si eso es todo lo que conoces, entonces estás olvidando lo que lo hizo “especial” en primer lugar. Nos guste o no, la mayoría de nosotros estamos atrapados en nuestros cuerpos, aquí y ahora, y en lugar de preocuparnos constantemente de ese hecho, ¿por qué no disfrutarlo de vez en cuando? Los Sáticos me recuerdan lo que se siente con la sangre corriendo por nuestras venas, la sensación de la tierra bajo nuestros pies, y el feroz gozo de una canción resonando a través de nuestros pulmones. Por no mencionar el hecho de que no pocos de su tribu se unen a nosotros cuando nos movemos, demasiado rápidamente, a través de nuestros años de Rebeldes (Supongo que debe ser algo que llevamos en la piel).

Siempre nos aseguramos de invitar a unos pocos a nuestras celebraciones; ningún Beltane estaría completo sin un trago de Sáticos que nos ayude a dirigir la fiesta. Sin embargo, en ocasiones nos gustaría que pensarán en el gran esquema de las cosas. Simplemente disfrutar del aquí y ahora puede salvarte de la apatía y los dolores de la mente, pero la fuerza primaria física debe compensarse con momentos de silencio para apreciar de verdad el contraste.

## **SELKIES**

Estas compañeras son una tragedia sobre dos patas (o una cola). Conectamos con ellas más profundamente que con la mayoría de los demás Linajes por varias razones. Varias de ellas viven en nuestras costas, y han residido allí casi tanto tiempo como nosotros. Podemos comprender su distanciamiento de la sociedad feérica, relegadas para siempre a los límites, incapaces de asentarse en las ciudades que bullen de Glamour apasionado o lejos de su hogar. Y nosotros sentimos el tormento de estar atrapados entre dos mundos: el mar y la tierra para ellas, los bosques y las ciudades para nosotros. Pero aunque nosotros más o menos seguimos aferrándonos desesperadamente a nuestras tradiciones, creo que las Selkies han olvidado la mayor parte de las suyas. Ahora que son poco más que melancolía y nostalgia, transmiten sus pieles sin jamás sentirse realmente cómodas con ellas. He conocido unas pocas excepciones, pero aquí estamos hablando en general. El pueblo de las focas es un Linaje hermoso y de ojos marinos que nunca estará contento -si alguna vez pudieron.

## **SIDHE**

Honestamente no sé por qué todo el mundo se puso tan contento cuando volvieron, pero la verdad es que nosotros nunca fuimos sus vasallos. Regresaron y reclamaron sus viejos dominios y lucharon contra los Plebeyos, y durante todo eso, nosotros nos hicimos a un lado, cuidamos de nuestros hogares y ofrecimos solaz a quien lo necesitaba (Aunque todo sea dicho, no conozco ni un solo Sidhe que alguna vez nos pidiera ayuda; supongo que eso nos deja firmemente en el lado de los Plebeyos por defecto). Ahora afirman que han vuelto a ser los gobernantes de la tierra, pero dudo que ninguno de ellos pueda decirte cuántos Ghille Dhu viven en su supuesto dominio, ni dónde se encuentran sus Henge. Hubo un tiempo en que podríamos haberlos temido y despreciado, pero en estos días tenemos cosas más importantes de las que preocuparnos. Así que déjales que se pudran en sus castillos, soñando con leyendas y guerras y jugando a la política. Hace mucho que olvidaron lo que es el mundo, y desde que volvieron no han hecho nada para recordarlo; no tenemos nada que decirles.

## **SLUAGH**

Posiblemente nunca me sentiré tranquilo junto a los Sluagh. Me imagino que surgieron por primera vez de las sombras del bosque nocturno, las pesadillas humanas con forma sobre las ramas que se mueven y las telarañas, pero hasta ahí llega nuestra relación. Se escurren en los límites de la sociedad feérica y se guardan sus secretos, así que hasta cierto punto podemos sentir simpatía por ellos. Sé que tienen muchos secretos y como yo también tengo muchos propios disfrutaría de la oportunidad de sentarme y charlar con ellos durante un rato (si es que puedes conseguir oírlos), pero aparte de eso dudo que tengamos mucho más interés los unos por los otros. Y esos pocos que se han convertido en criaturas malditas de verdad es mejor evitarlos...

Pero tengo una sospecha que me gustaría compartir. De vez en cuando escuchas historias sobre Sluagh que hablan con fantasmas de la misma manera que nosotros los Ghille Dhu hablamos con los seres fatuos que habitan los árboles y las rocas. Es verdad que cualquiera con medio Cantrip entre sus orejas puede aprender a hacer lo mismo, pero nosotros tenemos el talento de hablar con la Tierra de manera más profunda, lo que puede proporcionarnos gran sabiduría. Me pregunto si los Sluagh tienen una familiaridad similar con la muerte y sus ecos, y si saben mucho más de lo que dejan ver. Quizás sea necesario vigilarlos, aunque preferiblemente de lejos.

## **TROLS**

Echamos de menos a los Trols. Solía haber muchos que compartían nuestras tierras, y al contrario que los Sidhe que extendían sus manos y decían que la tierra les pertenecía, los Trols plantaban sus enormes pies y decían que pertenecíamos a la tierra. Ellos eran los gobernantes que los Sidhe deberían haber sido, que cuidaban a sus protegidos como un padre de sus hijos. Pero supongo que con los sueños de la humanidad atrapados entre la añoranza del hogar de los Boggans y la increíble majestuosidad de los Sidhe, no había más espacio para el tipo de benevolencia y honor que defiende un Trol. Durante la Guerra de la Hiedra muchos de ellos acudieron a nuestros Henge, y les dimos la bienvenida con los brazos abiertos. Después de que terminara la guerra, lloramos por sus caídos, y plantamos tejos y acebos en su honor. Son la roca de la que el resto de nosotros debería depender en tiempos de necesidad, pero últimamente se ha erosionado por demasiados asuntos triviales. Ahora quedan demasiado pocos y esperamos que pronto regresen con nosotros.

## **NUNNEHI**

Los Ghille Dhu deben aprender rápidamente a no lamentarse si quieren tener esperanzas de seguir adelante. Pero yo me lamento de dos cosas que tienen que ver con los Nunnehi: Lamento que vivan tan lejos y lamento que mis compañeros menos educados los encontraran primero. La humanidad -¡y también los Kithain!- han arrasado sus tierras y los han expulsado a los rincones de los sueños que todavía los alimentan, como nosotros hemos sufrido. ¡Ojalá que hubiéramos hecho ese viaje primero! Pero quedábamos pocos en Escocia e Irlanda hasta los siglos XVIII y XIX e incluso entonces la mayoría de nosotros no habríamos sobrevivido a un viaje tan largo. Si nos hubiéramos encontrado con los Nunnehi antes que los Sidhe, y los Nockers y los Redcaps, entonces quizás les habríamos causado una buena primera impresión, manteniendo el mismo respeto por el mundo que nos rodea. He oído que tienen todo tipo de magia extraña que rivaliza con la nuestra en su armonía con la naturaleza; pagaría enormemente por la oportunidad de encontrarme con uno de estos parientes y compartir conocimiento. Supongo que cada año que pasa es cada vez más difícil, y es una jodida lástima.

## **PERDIDOS**

Desde luego en nuestro Linaje hay bastantes. Demasiados Ghille Dhu se han vuelto locos en la guerra por mantener el mundo verde y vivo, razonando que si se entregan por completo al Glamour y al Ensueño, conseguirán el poder para hacerlo. Pero la verdad es que sólo se aíslan, encerrándose más y más mientras los muros de la Banalidad los rodean y se hacen cada vez más altos. Son como burbujas del pasado atrapadas en el tejido de la realidad, y que finalmente deben estallar, extendiendo la locura en todas direcciones. Rescátalos a cualquier coste, pero si es necesario, deben ser recortados como las malas hierbas.

En una ocasión acompañé a los Buscadores de la Primavera y llegamos al hogar de un Perdido. Era el lugar más hermoso que he visto en mi vida, y si no fuera por el hechizo que llevaba, me habría perdido por completo (como le había ocurrido a otros muchos antes que a mí, perdidos en el Ensueño cuando la Locura se apoderó de ellos). El viejo Ghille Dhu hablaba consigo mismo mientras su piel cambiaba a todos los matices de verde mientras lo mirábamos, el ojo lamentable de esa tormenta y con gran dolor atravesamos su pecho con una espada. A veces no queda esperanza.

## **INANIMAE Y NATURAE**

¿Algún otro Kithain conoce la existencia de estos parientes? Los Inanimae son un pueblo maravilloso, lleno de vida e historias. Algunos de ellos han sido educados para creer que éramos malos, tramperos y pastores que intentaban atraparlos y manipularlos por el bien de los mortales, pero los que nos conocen comprenden que somos sus aliados y queremos defenderlos. Las Kubera siempre han estado especialmente unidas a nosotros, y todos hemos aprendido mucho. Y también tenemos una conexión que estoy seguro que algunas hadas ni siquiera sospecha: existen espíritus de la tierra que no han nacido de los sueños, sino de la propia Gaia. No son hadas ni tienen conexión con la humanidad, habitando en su propio mundo. De la misma forma que los Sluahg se comunican con los muertos sin reposo, nosotros tenemos nuestra propia conexión con los espíritus de la naturaleza. Hemos aprendido muchos misterios del mundo bajo su tutela; dicen que nuestro Arte de Raithe es el resultado de esa alianza. Siempre es agradable saber que aunque estemos solos y con amigos siempre tendremos compañeros que nos ayuden.

## **ENEMIGOS**

### **THALLAIN**

Odiosas plagas. Son una afrenta a la propia Tierra, y nunca deberían haber surgido de la corrupción de los Fomorianos. Hemos oído historias de que en ocasiones, hasta nosotros nos encontramos tan hundidos en la oscuridad que nos secamos y convertimos en parodias, caminando por los campos y extendiendo el caos por donde pasamos. ¿Cómo puede la tierra soportar la presencia de semejante criaturas? Son peligrosos, eso seguro, así que lo mejor es tratar de librarte de ellos siempre que puedas, salvo si las consecuencias son más peligrosas que la acción.

### **FOMORIANOS**

Los hombres lobo me han hablado de la existencia de pequeños Fomorianos que han caminado por la tierra durante siglos, extendiendo la corrupción a su paso. Sólo espero que ellos, como nosotros, sepan lo que está en juego cuando una de estas aberraciones camina libre. Estos hijos de los Fomorianos son bastante peligrosos, pero pueden ser derrotados con un noble esfuerzo; una manada de Fianna a los que estoy orgulloso de considerar amigos míos acabaron con dos de ellos el año pasado para detener lo que llamaron una “Perdición”. Pero estas criaturas sólo son escoria de la Tierra animada por los movimientos de las grandes bestias que yacen bajo la superficie: criaturas de los sueños que han trascendido las meras definiciones de espíritu de la tierra o señor de la pesadilla. Los señores Fomorianos son los líderes de ese ejército corrupto, y de ninguna manera se los debe permitir caminar libres. Corromperán el mundo en una burla de sí mismo, y en esta ocasión los Tuatha no están para defendernos. Mata a los pequeños Fomorianos siempre que sea posible sin hacerte daño y mantén viva la tierra, porque si muere y el terror se extiende, las cosas que duermen en sus criptas se alzarán de nuevo.

## Wicken

Hay quienes dicen que son nuestros reflejos oscuros, criaturas retorcidas y secas construidas -no crecidas, ¿comprendes- con mimbre, paja y ramas atadas con cuerdas hechas de cáñamo. Algunos dicen que son construidos a partir de nuestros restos, que nos queman y construyen más como ellos a partir de nuestras cenizas y de las de nuestras parientes lejanas, las Kubera...No sabemos la verdad, pero sabemos que son peligrosos y crueles, y que se están extendiendo. Son hijos del Invierno, y el Invierno se acerca...si fueron cambiados por las mentiras de los Fomorianos o retorcidos hasta la raíz por el humo de las fábricas, o nacieron así porque en el pasado cumplían un propósito...lo cierto es que ya no son Ghille Dhu...Les ayudaríamos si fuera posible, pues siguen siendo parientes nuestros, pero...

## Wicken

**Apodo:** *El Pueblo de Mimbre, los Espantapájaros, las Efigies del Miedo, Los que crecen en sangre...*

Los Ancianos Oscuros están rompiendo sus cadenas, y sus servidores se hacen cada vez más atrevidos, día tras día. Y los Wicken se están preparando, encendiendo las hogueras y recogiendo madera para las piras. Y qué hay mejor que una hoguera encendida con los restos de Kuberas y Guille Dhu...

Así de monstruosos son estos horrores, los Wicken, también conocidos como las Efigies del Miedo, hechas de mimbre y paja. Son los parientes Thallain de los Hombres Verdes, los Ghille Dhu. Son monstruos que se han unido al Sueño Fomoriano, para los que el miedo es tan dulce como la miel y la sangre tan preciosa como el agua.

Entre las Kuberas, Ghille Dhu y otros seres feéricos se murmura que los Wicken construyen a más de su vil especie construyendo un hombre de mimbre con las cenizas de una hoguera en la que han sido quemados seres feéricos -como los Kithain-, las ramas de un árbol muerto que fue el Ancla de una Kubera y mimbre hecho con los juncos recogidos de un campo regado con sangre, como un campo de batalla. La noche después de que el hombre de mimbre haya sido quemado, un Infantil Wicken surgirá de las cenizas. Se desconoce si esta leyenda es verdadera o falsa. También se rumorea que los Ghille Dhu que son Deshechos por la Banalidad renacen como Wicken, o que pueden convertirse en Wicken uniéndose a ellos y sus ritos y encendiendo las hogueras.

Otras leyendas dicen que hubo un tiempo en que los Wicken eran una rama de los Ghille Dhu, los parientes secos de los Hombres Verdes que encendían las hogueras y cuidaban del Sueño Verde durante los largos meses del Invierno. Pero muchos los temían y rechazaban, otros los adoraban, y estas emociones oscuras enraizaron en ellos, regadas por las fuerzas de la Pesadilla.

También se rumorea que la recién regresada Casa Varich de Rusia ha luchado con criaturas similares a los Wicken, conocidas como Kostroma.

**Apariencia:** Los Wicken son delgados y esculpidos hasta el punto de la consunción. Se visten con cuerpos humanos, como hacen otros Thallain, pero no pueden negar, cuando se les ve en su verdadera forma, que han nacido de la Pesadilla y pertenecen a sus reinos.

Un Wicken es una criatura asexuada hecha de mimbre y paja; sólo una cabeza con dos ojos sin párpados, dos brazos, dos piernas y un torso. Carecen de rasgos, excepto los que surgen de los movimientos del mimbre de su rostro y sus nudos y hebras. Algunos Wicken tienen cabezas hechas de harapos y cuerpos de paja trenzada, que se mantienen unidos con ropas de espantapájaros y esqueletos internos de palos. La mayoría de los Wicken lleva ropa cómoda, arrugada e informal, que parece mal puesta sobre sus cuerpos.

**Estilo de Vida:** Los Wicken abandonaron la sociedad de los Ghille Dhu, sus parientes lejanos, durante la Guerra de los Árboles; si las leyendas son ciertas, no sólo lucharon contra los Tuatha de Danaan, sino también contra el Imperio de las Hojas de los Inanimae.

Como resultado de su expulsión de la sociedad feérica y de las horribles leyendas que los rodean, los Wicken evitan a los Ghille Dhu y a las Kubera (Se sabe que los Glomios han organizado partidas de caza ante el rumor de que un Wicken se encuentra en la ciudad) y normalmente se los encuentra junto a Adhene y Kithain como los Ankou, la Salkat, Redcaps y Sáticos. Todos estos Linajes comparten con las Efigies del Miedo gusto por la vida rural y sus comodidades. Sin embargo, como son criaturas que prosperan con el miedo y la sangre, los Wicken no son seres muy sociables, y suelen vivir solos, aislados en granjas decadentes y mansiones rurales donde se sienten libres para roer eternamente sus propios miedos y miserias.

**Infantiles:** Los Infantiles Wicken son pequeñas bestias, dispuestas a explorar el mundo y verlo sangrar. Están llenos de energía y a menudo tienen que ser contenidos por sus mayores para que no traicionen su presencia a los Sidhe y otras facciones a los que les encantaría encerrarlos en algún lugar profundo y tirar la llave.

**Rebeldes:** Los Rebeldes Wicken son los más comunes; alimentan y mueven los engranajes de la sociedad Wicken, hasta donde existe. Los Wicken cazan Kithain y otras hadas, construyen las hogueras, las encienden, y sirven como mensajeros entre las Cortes Fomorianas y los Gruñones Wicken.

**Gruñones:** Los Gruñones Wicken son seres reclusivos y solitarios, y los Infantiles y Rebeldes hablan con miedo de ellos. Los Wicken tienden a volverse más secos y retorcidos cuando envejecen, así que los Gruñones suelen ser criaturas retorcidas y demacradas, cuyos rostros secos y arrugados hacen juego con sus almas arrugadas y secas.

## AFINIDAD

Objeto

## PRIVILEGIOS

**Secretos en el Viento:** Los Wicken suelen colgarse de una cruz de madera, como si fueran espantapájaros. Lejos de ser una actividad masoquista, es la forma en que la mayoría utilizan su Privilegio. Mientras el Wicken pase por lo menos una hora al día solo bajo el cielo abierto, abriéndose a los rayos del sol y al viento, consigue una conexión con “los secretos que lleva el viento” (lo que significa cualquier cosa pronunciada en voz alta en un radio en kilómetros igual al Glamour del Wicken). Para utilizar este Privilegio, tira la puntuación de Glamour del Wicken con una dificultad de 7. Cada éxito permite al Wicken hacerle una pregunta al Narrador. Sin embargo, la respuesta debe haber sido pronunciada en voz alta por otro ser. Además, el viento es caprichoso, y pronto se olvida de lo que oye, así que Secretos en el Viento sólo puede recuperar información que no tenga más de un día.

**Avivar las Hogueras:** Los Wicken son inmunes al daño del fuego. Sienten incomodidad y dolor (penalizaciones de heridas) pero realmente no sufren daño ni caen inconscientes por el dolor causado por el fuego. Sus cuerpos sólo arden y siguen ardiendo, a pesar de estar hechos de mimbre y paja, un hecho que los hace muy buenos como combustible y muy útil para alguien que quiere quemar a sus enemigos. Más de uno de ellos, culpable de haber ofendido a los Ancianos Oscuros, arde en las profundidades de un horno, atrapado para siempre. Otros arden en laboratorios Nocker o forjas Dougal. Inmolarse y correr para sembrar el caos entre los enemigos es una táctica de guerra habitual entre los Wicken.

## FLAQUEZAS

**Regados con Sangre:** Los Wicken necesitan sangre para sobrevivir, o se marchitan, quiebran y rompen. Algunos van tan lejos como para bañarse en sangre, pero la mayoría sólo toman lo que necesitan para sobrevivir. Cada semana, los Wicken deben dañar con sus propias manos o un arma a un ser sensible y consciente, y ungirse con su sangre. Este ritual debe realizarse de noche. No es necesario matar a la víctima y de hecho, si la sangre es entregada voluntariamente, el Wicken gana un punto de Glamour. Sin embargo, cada semana que el Wicken no pueda realizar este rito, pierde un punto de Glamour y pierde un Nivel de Salud no absorbible, pues su cuerpo se marchita y quiebra. Estos Niveles de Salud no pueden ser curados excepto bañándose en sangre.

**Enemigos del Verde:** Los Wicken sufren una dificultad de +3 en las tiradas Sociales (excepto la Intimidación) contra las Kuberas, Ghille Dhu y todos los seres fééricos armonizados o unidos al Sueño Verde.

## ESTEREOTIPOS

**Kithain:** Ahora se creen poderosos y elevados, pero nos rezaban igual que los mortales.

**La Corte Sombría:** Venid, venid conmigo al Samhain. ¡Os enseñaré lo que es el miedo!

**Kuberas y Ghille Dhu:** Y ahora arderéis, sí...

**Fomorianos:** Es el momento de derrocar a los Kithain y entregar la corona a los señores desposeídos de la Pesadilla.

## PRÓDIGOS

### VAMPIROS

Supongo que deberíamos considerarnos afortunados por no tener mucha relación con estos tipejos. Se aferran como garrapatas a las ciudades y nosotros procuramos evitarlas; vagan por la noche y nosotros somos mucho más felices de día; no les gusta el fuego y nosotros solemos utilizarlo en la mayoría de nuestros rituales. Unos pocos, los llamados “Gangreleros” o algo así, son conocidos por atravesar nuestros dominios de vez en cuando, pero es una ocasión rara y excepcional. En conjunto me dan lástima, desde una distancia segura y respetable: ¡Qué cosa tan horrible debe haber sido arrancado de la Rueda de tal manera! No envejecer nunca y sentir el paso del tiempo, para embriagarse más y más con sangre y conspirar contra tus hermanos hasta que no quede ninguno.

Qué pena.

Pero como he dicho: desde una distancia segura y respetable.

### HOMBRES LOBO

A veces son un poco aterradores, pero no son malvados. Nos codeamos con los hombres lobo con mucha más frecuencia que con los Pródigos humanos, y a veces no dejo de preguntarme si no estaríamos emparentados en un lejano pasado. Ellos se reencarnan como nosotros, en carne humana, y están protegidos por las Nieblas o algo similar, como nosotros. Son defensores de Gaia, y en ese aspecto hay un respeto mutuo entre nosotros. Pero mientras que nuestras costumbres suelen ser más productivas y pacíficas, ellos son casi siempre máquinas de matar primero y faros espirituales en segundo lugar. Mientras no los enfades, existen varias familias que son bienvenidas en nuestros Henge...los Fianna, los Roehuesos, los Hijos de Gaia y los Caminantes Silenciosos son aliados especialmente buenos.

Y de la misma forma que sufrimos en este mundo moderno, las tribus de los lobos también disminuyen: quizás deberíamos ayudarnos más, como deberíamos haber hecho en el pasado que olvidamos hace mucho.

### MAGOS

Puedo hacer generalizaciones sobre los vampiros y cambiaformas con una excepción aquí y allá, pero con los magos siempre es una cuestión de acertar o perder. Un par de ellos son cabrones realmente aterradores, que tienen poder

para hacer que nos marchitemos hasta la ancianidad con su mera presencia -mucho peores que la Gente del Otoño. Y un par de ellos están en armonía con la Tierra de maneras que no podemos comprender, con los espíritus y estaciones, cantando himnos dedicados a su nombre. Hay bastantes en las Islas Británicas, y he oído que hay muchos más en otros lugares. Por estos lares vemos a muchos seguidores de las viejas costumbres que se hacen llamar como la hierba Verbena, y que son grandes compañeros en los ritos de los seguidores de Cernunnos. Y existen unos tipos bienintencionados, los Portavoces de los Sueños o algo así, que son únicos porque siempre parecen percibir el Ensueño y lo que somos sin asustarse.

Sin embargo, por lo general un mago es tan predecible como una tormenta, que puede ser capaz o no de controlar... todos ellos son individuos únicos, y aunque todos son hábiles, todos son peligrosos.

## **WRAITHS**

Admito que nunca he visto un fantasma y no creo que lo vea nunca. Dicen las historias que por las noches los escuchas lamentándose, llorando por las almas de los difuntos recientes. O se meterán en tu dormitorio y te robarán el aliento de la boca. Pero mis noches son tranquilas, y si existieran esas criaturas, sentiría una gran lástima por ellas. Su destino es igual al de los vampiros, con la diferencia de que carecen del consuelo del mundo material para hacer que su separación del orden de las cosas sea más soportable. Los Sluagh hablan con los fantasmas y sienten un vínculo con la muerte; nosotros nos encontramos en el otro extremo del espectro, compartiendo nuestro vínculo con la vida. Por lo que sé, quizás sea por eso que nunca se nos aparecen y no puedo imaginarme a un Ghille Dhu que termine uniéndose a las filas de los Sin Reposo ¿Pero quién sabe?

## **OTROS**

¿Un cadáver que salió arrastrándose del pantano y comenzó a caminar? ¿Quién te ha contado eso? Por supuesto que no sé nada. Nada de nada. ¿Por qué debería...?

Supongo que debe de haber otras cosas ahí fuera ¿y por qué no debería? “Existen más cosas en el cielo y en la tierra de las que sueña tu filosofía”, pero éstas son las que conozco y de las que puedo hablar.

## **MORTALES**

Y por último supongo que debo hablar de los mortales. Son un grupo curioso. A nuestra propia manera, todos somos mortales, con una sabiduría feérica que se extiende más allá de su percepción. Cuando los observamos, existen tantos tipos de humanos como humanos y nada podrá cambiar eso: son fuentes de diversidad y sueño. Algunos nos respetan y se preocupan de nosotros -en ocasiones los Encantamos para que puedan compartir la maravilla de un páramo o un Henge Ghille Dhu- y otros no, lo que lamentamos. Pero son el elefante en la cristalería, por mucho que los intentemos ignorar, luchando con más fuerza inconscientes del hecho de que si no se controlan, si no recuerdan lo que hemos hecho por ellos, estaremos perdidos Así que presta atención a los mortales. Muéstrales compasión, amor y maravilla. Podrían salvarte el culo algún día.

# **CAPÍTULO TRES: HOMBRECITOS Y MUJERCITAS**

# VERDES

*“Puedo escuchar a los ancianos hablando en bajo con palabras dulces,  
los árboles ancianos escuchando canciones que se cantaron antes.*

*Mi amigo y yo recogiendo esqueletos de hojas,  
    haciendo pequeños montones, oh, y atravesando la hierba.”*

*-Alela Diane “Los árboles ancianos”*

## GHILLE DHU FAMOSOS

### EOGHANN EL LOCO

En el registro de personas desaparecidas de Escocia, el nombre de Eoghann es el de Edward Buchanan, un estudiante de la Universidad de Stirling. Las hadas que lo conocieron en esa parte de su vida recuerdan sus batallas con el notorio Dauntain Calum el Negro, y cómo finalmente se vio obligado a matar a su antiguo mentor para salvar su hogar. Pero lo que no se esperaba fue el terremoto que retumbó en el Ensueño cuando Calum murió, un efecto que destrozó el paisaje onírico alrededor de Stirling y dejó ciego y loco a Eoghann. Las hebras del destino cambiaron, y cuando a Eoghann se le interrogó sobre lo que había ocurrido simplemente dijo con desesperación:

-El rey ha muerto; toda esperanza se ha perdido.

Esa noche se marchó a los páramos de las Tierras Altas, dejando hojas muertas y cardos floridos a su paso. Desde entonces pocos lo han visto y menos todavía han regresado de su risco solitario con la mente intacta. Algo en Eoghann cambió aquella noche, abriendo su mente a todo el tapiz del Destino, y ahora este anciano Perdido (a ojos de las hadas) aguarda un visitante que llegue y lo alivie de su carga. Sabe mucho más de lo que pretendía saber, y aunque su poder de profecía se ha descontrolado sin límite, es una especie de vergüenza aislada para su Linaje, un compañero anciano que no volverá. Sin embargo, no lo han entregado a las autoridades escocesas, que buscan al asesino de Calum, ni lo entregarán a nadie que pueda Deshacerlo para siempre. El tiempo dirá si en los rincones de la mente enloquecida de Eoghann queda alguna perla perdida de sabiduría que los Ghille Dhu podrían necesitar algún día.

### VAUGHAN DAVIES

Es un malentendido frecuente creer que los Ghille Dhu habitan exclusivamente en Escocia. La verdad es que se encuentran extendidos por todo el mundo, con diversos Linajes, pero nunca han abandonado del todo las Islas Británicas, su primer hogar y el más querido. Vaughan Davies es uno de los Ghille Dhu más respetados de las islas, apartándose de la política de sus compañeros y de otros Kithain en su hogar en Gales. Su santuario, Glyn Severn, ha resistido el caos de los últimos años, y él atribuye su joven apariencia y su formidable conocimiento a su amor por la tierra, que se dedica a mantener y preservar. Recientemente ha comenzado el proyecto de cartografiar las líneas de energía y los Pasos a los que están conectadas, para comunicarse mejor con las hadas de diferentes lugares del mundo, especialmente los Ghille Dhu que habitan en Henge apartados.

Vaughan es el típico Ghille Dhu ermitaño, pero también es un buen compañero hospitalario al que es bueno tener de tu lado si necesitas Glamour o refugio en su rincón del mundo.

### BERCILAK DE HAUTDESERT, EL CABALLERO VERDE

Aunque los Ghille Dhu no son especialmente conocidos por sus proezas marciales, entre ellos hay algunos guerreros capaces y poderosos, especialmente entre los Rebeldes. Quizás el más famoso de todos sea Bercilak de Hautdesert, de quien se dice que ha caminado por Gran Bretaña desde los primeros días de la cristiandad. Las hadas más guerreras afirman que fue el último campeón verdadero de las viejas costumbres en las Islas Británicas, sobreviviendo hasta bien avanzada la Ruptura, extendiendo su sabiduría y avivando el valor en los corazones de hadas y mortales por igual durante siglos. Las leyendas cuentan que desapareció en el Ensueño poco después de que lo hicieran los Sidhe, que ninguno de los nobles se atrevió a interponerse en su camino, pues se contaba entre las hadas más poderosas y su fuerza era la de cinco Trols. Pero juró que regresaría cuando la tierra y su gente tuvieran mayor necesidad; desde luego, algunos Ghille Dhu susurran que ese momento ya ha llegado.

Bercilak fue inmortalizado en un canto épico sobre él, su bella esposa y Sir Gawain, de la Tabla Redonda del rey Arturo. El episodio muestra la estructura típica de muchas historias en la que un hada sabia comparte una lección importante con un caballero recién ordenado.

Los Ghille Dhu razonan que con Bercilak de su lado, conseguirían cambiar su suerte con facilidad y volverían a ser conocidas. Y también vigilan las colinas buscando su figura envuelta en hojas, completamente vestido de verde, esperando que los rumores sobre su regreso sean ciertos.

### KORÉ

La figura más trágica del Legado de los Ghille Dhu es Koré, también llamada Perséfone o Proserpina. Era la hija de Démeter, una poderosa dama Ghille Dhu de la antigua Grecia y de su errante amor Cernunnos; hasta los

mortales han llegado a conocer su historia: un señor del inframundo (un Sidhe Oscuro, según creen algunas hadas) se enamoró de ella y se la llevó a su reino. Mientras su madre se desesperaba y permitía que las estaciones se convirtieran en invierno, Koré, hambrienta y solitaria, se comió unas pequeñas semillas de granada antes de que se le permitiera regresar a la superficie. Pero esas semillas la condenaron a pasar tres, o cuatro, o seis meses (las historias varían) cada año como Reina del Inframundo, y de esa manera tenemos invierno cada año. Y ése es el mito sobre las estaciones que los antiguos griegos contaban a sus hijos.

Como siempre, la verdad es complicada. ¿Qué le ocurrió a Koré después de que ocurriera todo eso? No desapareció simplemente de escena, tras haber cumplido su propósito instructivo. Los pocos relatos que han llegado hasta hoy sugieren que con cada año que pasaba, su presencia en el Inframundo alteraba su cuerpo y mente cada vez más, convirtiéndola en una criatura cruel, desapasionada y bastante desequilibrada. Cuando su madre le daba la bienvenida de regreso entre los Ghille Dhu en cada ocasión, se mostraba cada vez más distante, fría hacia su propio pueblo, y finalmente un año no regresó.

Su madre la lloró, pero la verdad es que se encontraba aliviada de que su hija hubiera decidido apartar su alma retorcida para siempre. El Invierno se la había llevado -después de todo, era lo correcto- y Koré terminó siendo olvidada. Sólo los Jardineros de los Serbales siguen reverenciándola, recordando las flores que hacía brotar a su paso, y el trigo que crecía el doble de alto ante su sonrisa.

Qué le ocurrió, en qué se convirtió y dónde terminó: todo son teorías y sospechas entre las hadas. Pero los últimos que la vieron susurraron que había desarrollado un frío rencor hacia el que había sido su pueblo y que aulló maldiciones sobre los Ghille Dhu mientras descendía otra vez al Inframundo. Razonan que seguramente la Banalidad terminó reclamándola, pero cuando los guardianes de estas viejas historias las transmiten a otros, siempre parecen un poco inseguros.

## EJEMPLOS DE PERSONAJES

### EL REY PESCADOR

**Cita:** *Si te dijera lo que sé, ¿te haría algún bien? No es lo que sé lo que importa, es cómo lo voy a utilizar. Y por tu conducta, creo que no tienes la intención de utilizar mi conocimiento apropiadamente. ¡Así que jódete y sal de mi casa, antes de que te dé una patada en el culo!*

**Trasfondo:** Toda tu vida supiste que te aguardaba un gran destino.

Creciste en la pobreza pero feliz, el séptimo de trece hermanos en la “tradicional” familia escocesa de las Tierras Altas. Para cualquier urbanita de Stirling o Aberdeen tu vida posiblemente le hubiera parecido horrible. Tú y tus dos hermanos mayores dormíais en jergones de paja sobre el suelo sucio y caminábais dos kilómetros a pie para conseguir agua de la fuente, y en invierno teníais que compartir cualquier pájaro que pudiérais cazar. Pero estabas orgulloso de tu hogar y de tu familia, y pronto atrajiste la atención de otras familias locales. Apreciaron tu sinceridad y honestidad cuando vino la gente de la ciudad a preparar un candidato para el distrito local, y a medida que te hacías adulto te prepararon para un futuro en la política. Te enseñaron lo mejor que pudieron y aunque preferías volver a os páramos, buscando ovejas perdidas, respetaste los deseos de tu pueblo; ¿cómo podías decepcionar a la gente, *tu* gente, que te había dado tanto?

Cuando fuiste a la universidad, fue una bendición mixta. Tus padres y abuelos estaban felices por tu buena suerte, pero tú dudabas ante el pensamiento de dejar tu hogar atrás. Sin embargo, por última vez obedeciste los deseos de tu familia y viajaste a la ciudad, con los pensamientos de tu futuro en el parlamento escocés bailando en tu cabeza. En una semana ya no podías soportarlo más; el estricto régimen de las clases era mucho más duro que el de la escuela de la aldea a la que habías asistido, y los demás universitarios escoceses no sabían nada de sus raíces en las Tierras Altas. Todos tenían ordenadores portátiles y teléfonos móviles, estudiaban Historia del Arte y Derecho, pensando sólo en sí mismos. Una noche escapaste de su compañía, y en los bosques fuera de la ciudad, algo te *ocurrió*. En tus sueños, la tierra te cantó, y comprendiste, desterrando tus miedos y frustración. Cuando el sol salió a la mañana siguiente contemplaste con fascinación el color de tu piel, del hermoso verde de la hierba del verano. Otro Ghille Dhu había observado tu Danza del Sueño a la sombra de un cercano roble y te tomó de la mano, explicándote lo que te había ocurrido.

Fue entonces cuando supiste que nada volvería a ser lo mismo.

Tu familia te convenció de que volvieras a la universidad durante un mes. Tu cabeza era un remolino de posibilidades; pensando en el bien que podías hacer a tu pueblo como su representante mortal y feérico. Activista político durante el día, guardián de los campos durante la noche. Por primera vez en tu vida todo encajaba en su lugar y tenía sentido, había un objetivo definitivo a la vista. Pero entonces comenzó la batalla. La primera criatura del Ensueño que te encontraste, aparte de tus compañeros Ghille Dhu, fue un ser terrible, un caballero con armadura negra, un brillo gélido en sus ojos y una espada claymore inmensa en sus manos. Acabó con muchos de tus compañeros, destrozando sus débiles defensas “Plebeyas” antes de dirigirse hacia ti. Cuando despertaste sólo podías recordar el dolor, y cuando miraste tu piel, viste que había adquirido el color ceniciento de un pino viejo. Luchaste por levantarte, y viste los restos de tus hermanos y hermanas, esparcidos alrededor de la hoguera agonizante. Te dedicaste a enterrar sus restos, limpiar el lugar y ordenar sus pertenencias durante una semana, pero cuando volviste a tu vida solitaria, no quedaba nada para ti.

Todo el mundo había puesto muchas esperanzas en tus habilidades, y ahora todo se había perdido. No podías

encontrar ánimo ni fuerza salvo en tu amargura e incluso eso no te ha llevado muy lejos.

**Consejos de interpretación:** No eres un fracaso, a pesar de lo que pienses. Los talentos que poseías para cambiar el mundo siguen en tu interior. Sin embargo, estás completamente amargado y distanciado del Glamour: en pocas semanas el gran destino que habías esperado durante toda tu vida se abrió ante ti como una flor, y entonces, como una helada repentina, todos lo que te habían salvado de la Banalidad por primera vez y te habían dado algo por lo que vivir, se marchitaron de golpe. No sabes nada de la sociedad Changeling excepto que uno de ellos vino y destruyó tu vida. Ahora te sientes viejo e inútil, inseguro de cómo utilizar tus dones: tu familia tampoco sabe qué hacer contigo. A menudo te sumes en un sombrío silencio introspectivo, y después vuelves a despertar a la amarga verdad del mundo que te rodea, sacudido por un violento rencor cuando es necesario. Durante toda tu vida la gente había admirado tu fuerza y tu naturaleza firme y honesta; ahora, cuando más necesitas esa fuerza, encuentras que curar tu cuerpo y tu alma te resulta muy difícil.

**Corte:** Oscura.

**Aspecto:** Gruñón.

**Legados:** Desgraciado/Ermitaño

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 2

Talentos: Alerta 1, Esquivar 1, Intimidación 2, Pelea 2, Sagacidad 2, Subterfugio 1

Técnicas: Armas C.C. 3, Etiqueta 3, Liderazgo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 2

Conocimientos: Enigmas 1, Leyes 1, Lingüística 2, Política 2

trasfondos: Henge 4, Quimera 1, Recursos 2, Tesoro 3

Artes: Adivinación 2, Soberanía 2

Reinos: Hada 3, Naturaleza 2

Glamour 4, Fuerza de Voluntad 5, Banalidad 5

## LA HIJA DEL GRANJERO

**Cita:** *Lo siento señor, pero mi padre no está en casa ahora mismo. Pero...¿puedo ofrecerle algo para beber?*

**Trasfondo:** El sexo es algo fácil. Cuando llegaste a la pubertad sabías muy bien todo sobre cómo lo hacían los animales de la granja y tenías tus propias sospechas de que los humanos -aunque mamá y papá eran mudos sobre el tema- lo hacían de la misma manera.

Tu padre intentó mantenerte protegida, ya que eras su pequeña niña, pero lo inevitable iba a ocurrir antes o después, que pasarías una noche con un hombre. Y cuando ocurrió fue como un mal chiste que siempre habías oído: un joven viajero se había quedado a dormir en el granero, apartado de la hermosa hija del granjero, mientras tu lo vigilabas nerviosa desde tu dormitorio, intentando verlo desde la ventana. Pudiste ver cómo se quitaba la camisa en el pajar, extendiendo una sábana en el suelo, y lo deseabas tan apasionadamente que tuviste que esforzarte para no saltar de la ventana hacia el granero en aquel momento. Con cuidado esperaste a que oscureciera y bajaste por la escalera, saliste por la ventana de la cocina para que la puerta no crujiera. El viajero no se sorprendió cuando subiste la escalera del pajar vestida en camisón; de hecho parecía como si te hubiera estado esperando.

Sin embargo, no fue del *todo* como habías esperado.

En primer lugar dolía un monton cuando lo hiciste; nadie te había contado esa parte. En segundo lugar, por cada truco que habías aprendido prestando atención a los animales, a las películas y a tus amigos de la escuela, el viajero conocía veinte; era como si conociera tu cuerpo mejor que tú. Y lo más extraño de todo, cuando lo miraste a la luz de la luna, viste cuernos en su cabeza y pezuñas en sus pies. Muda de sorpresa, miraste tu propia piel, y a la misma luz viste que era de un color esmeralda y brillante. Bueno, fue demasiado.

Gritaste como una loca, tu padre llegó corriendo y el extraño misterioso se desvaneció riendo en la noche. Tus padres te consolaron un rato, pero resultaba obvio que no podían ver cómo habías cambiado. Les aseguraste que no era culpa del viajero, sino tuya, y que ahora querías irte a dormir; cuando despertaste, todo lo que pasó por tu mente es que en esa ocasión la habías jodido de verdad.

Y entonces el viajero regresó. Te pidió disculpas y te explicó lo que había ocurrido: eras una Kithain y había despertado tu naturaleza feérica. Te ofreció una vida en el camino junto a él, viajar por el país y ver todo lo que el mundo tenía que ofrecerte (sin mencionar las chicas del camino), pero educadamente lo rechazaste, porque la hija de un granjero siempre tiene responsabilidades. Sin embargo, le dijiste con un guiño coqueto que siempre sería bienvenido.

Desde entonces has aprendido más de tu naturaleza, has tranquilizado a tu padre con amor filial y con un nuevo conocimiento sobre las actividades de la granja, mientras sigues explorando tu sexualidad reprimida a sus espaldas (lo que no sabe no le hace daño). El capitán del equipo de fútbol universitario durante dos semanas; un chico de tu clase de arte cinco días después, incluso dos atletas del equipo de atletismo al mismo tiempo un mes después. No puedes creer que nunca hubieras amado tanto la vida como ahora.

**Consejos de interpretación:** Eres una de las chicas más alegres, trabajadoras y completamente sensuales que han vivido en tu lugar. Resulta demasiado fácil para la gente (o los Kithain) clasificarte con un comentario despreciativo e ignorante: salida, puta, guarra, etc. Pero quienes te conocen -y en estos momentos casi todos los Kithain viajeros del Medio Oeste han acudido a ti en algún momento- comprenden el amor y la admiración que sientes por todos y todo lo que te rodea. No es que estés ansiosa de sexo, simplemente te enamoras de las personas en rápida sucesión, queriendo

conocerlas y compartir lo que eres con ellas. Al mismo tiempo, en las horas de luz te dedicas a aprender todo lo que puedes sobre cultivar cosas, porque algún día la granja de tu familia terminará en tus manos. No es una mala vida. Quienes hablan contigo dicen que tu inocencia no puede durar tanto, pero por lo que a ti se refiere, puede durar para siempre.

**Corte:** Luminosa.

**Aspecto:** Rebelde.

**Legados:** Orquídea/Pavo Real

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Empatía 3, Persuasión 3, Sagacidad 2

Técnicas: Etiqueta 2, Interpretación 3, Pericias 3, Supervivencia 3, Trato con Animales 2

Conocimientos: Medicina 3, Saber 2

Trasfondos: Henge 2, Soñadores 2, Tesoro 1

Artes: Prestidigitación 2, Primal 1, Soberanía 2

Reinos: Actor 4, Hada 1, Naturaleza 2

Glamour 4, Fuerza de Voluntad 2, Banalidad 3

## LA ECOTERRORISTA

**Cita:** *Ha llegado el momento de que te preguntes lo que quieres de verdad. ¿Ves esos kilómetros de bosque sin contaminar? ¿Quieres tener eso u otro centro comercial, otra comunidad cerrada, otro mar de aparcamientos, casas y basura? Es el tiempo de marcar la diferencia, y esta vez vamos a hacer bien el trabajo.*

**Trasfondo:** Había una vez una niña que vivía junto a un hermoso bosque. Sus padres habían vivido en la ciudad, pero querían volver a la naturaleza. Su madre era una alfarera de Eureka, Estados Unidos, su padre tenía una licenciatura en Religiones Orientales por la Universidad de Berkeley. Los padres de la niña la animaron a jugar en la naturaleza, la enseñaron a trabajar con las manos, e hicieron excursiones y acampadas en los bosques del estado de Washington durante días e incluso semanas. Nunca tuvo que preocuparse de ir a la escuela o hacer amigos de los niños ignorantes atrapados en sus Gameboys y adictos a los menús infantiles O'Tolley's: el bosque era su escuela, y los árboles sus compañeros de clase. Siempre había sabido que era especial, así que no fue una sorpresa para ella cuando su piel se volvió verde una primavera, en el día en que aparecieron las primeras flores. Corrió a los bosques para enseñarles a sus amigos lo que había ocurrido y ellos le susurraron que estaban muy contentos por ella. Y así pasaron las estaciones.

Y tú *deberías* haber vivido feliz para siempre.

Un día los bulldozers llegaron al bosque y acudiste corriendo junto a tu madre, suplicándole que hiciera algo para pararlos. Pero resultó que la compañía maderera había obtenido los permisos en la ciudad cercana; tus padres podían ser arrestados si interferían, ¿y quién cuidaría de ti? Alguien quería construir una nueva autopista entre los árboles; otro constructor pensó que casas de un millón de dólares eran justo lo que necesitaban aquellos trozos supervivientes de “belleza natural.” Así que contemplaste, impotente, cómo tus amigos caían uno tras otro bajo aquella marea de metal y humo. Fue entonces cuando aprendiste lo que era la rabia, la frustración y el odio, cosas con poder que tus padres nunca te habían enseñado.

No fue muy complicado salir a escondidas de casa una mañana, y llegar sin ser vista al lugar donde estaban comenzando a construir la autopista. Tú y tu padre habíais trabajado juntos un verano arreglando el viejo Honda que utilizábais para ir a buscar comida a la ciudad, así que sabías muy bien cómo funcionaban los coches. Robaste una lata de gasolina y comenzaste literalmente a empapar el trailer del capataz. Finalmente te escurriste dentro de uno de los bulldozers y comenzaste a manipular unos pocos botones y palancas. Cuando los trabajadores llegaron, desapareciste en la espesura y desde la distancia contemplaste el caos que habías provocado con expresión satisfecha.

Pasó el tiempo, y tus planes se hicieron más atrevidos a medida que te hacías mayor y tu persistencia se incrementaba. Tu piel se oscureció y tu cuerpo se endureció con tu mente; comenzaste a pedirle a tu padre libros de química e ingeniería. Si alguna vez sospechó algo, nunca llegó a decirte nada; quizás lo aprobaba en silencio. De noche te escurrías sigilosamente a los lugares donde habían talado árboles y plantabas semillas y brotes, susurrándoles que todo volvería a estar bien pronto y que debían crecer grandes y fuertes y retorcer sus raíces para romper las máquinas de los hombres.

Pronto encontraste a otros como tú, y comenzó la verdadera aventura.

**Consejos de interpretación:** Eres una persona protectora, carismática y persuasiva, pero cuando algo que te resulta querido es amenazado te conviertes en una pesadilla de sangre fría. Después de flirtear con Greenpeace y otros grupos ecologistas, decidiste que no eran lo bastante radicales para ti; se necesitaba acción. Así que la mayor parte del tiempo actúas de manera independiente y libre, provocando accidentes y sabotaje maquinaria aquí y allá, y pronto conseguiste seguidores. Ahora diriges tu propio grupo de humanos radicales (¡y un par de Changelings) en los bosques del Noroeste de los Estados Unidos, dejando de lado la universidad para seguir tu propia cruzada personal. Tras la destrucción te aseguras de plantar nueva vida, ¿qué propósito tiene lo que haces si no sale nada bueno de ello?

Que el cielo ayude a la gente si alguna vez diriges tu atención a la gran ciudad.

**Corte:** Oscura

**Aspecto:** Rebelde

**Legados:** Cabecilla/Regente

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 1, Atletismo 2, Empatía 1, Esquivar 3, Intimidación 1, Persuasión 2

Técnicas: Armas de Fuego 2, Conducir 2, Liderazgo 2, Pericias 1, Seguridad 3, Sigilo 2, Supervivencia 2

Conocimientos: Ciencia 3, Informática 2, Leyes 1

Trasfondos: Contactos (organizaciones ecologistas) 2, Recursos 2, Soñadores 2

Artes: Prestidigitación 1, Primal 2

Reinos: Actor 4, Hada 1, Naturaleza 1

Glamour 4, Fuerza de Voluntad 3, Banalidad 3

## LA BRUJA BUENA

**Cita:** *¿Y qué estás buscando, querida? Quizás te gustaría algo que aliviara la enfermedad que sufres, devorándote por dentro... ¡Oh, por favor, no llores! ¿Qué he dicho? Oh, ya veo... ¿Que cómo lo he sabido? Es algo muy sencillo de ver, querida, cuando aprendes a hacerlo.*

**Trasfondo:** Mamá siempre quiso mantener vivas las viejas tradiciones. La acompañabas a su granja o a otros lugares donde tejían tartanes y aprendiste canciones tradicionales antes de aprender a caminar, tus nanas en gaélico. Cada día del año extendía su abrigo en el suelo y ponía en él todas las plantas del brezal, señalando cada una y contándote su historia o de dónde venía y cómo crecía. Era difícil llegar a fin de mes, con doce chicos y chicas en una cabaña, pero lo conseguíais. Y un año cuando la primavera llegó, y tu piel se volvió tan verde como la hierba fresca, alegraste a tu madre cantando todas las canciones perfectamente, contándole la historia de las hierbas, incluso las que no conocía. La ayudaste a criar a los pequeños y las tejedoras de tartanes dijeron que seguramente te convertirías en una mujer sabia, bendiciendo a los bebés y el ganado, cultivando remedios en el jardín (Y mientras tanto, buscaron por todas partes el mejor marido para ti).

Pero no pudo ser; la viruela se te llevó antes de que cumplieras los quince años.

Así que quedaste sorprendida cuando volviste a despertar unas décadas después. Volvías a ser una niña, y ahora había fábricas cerca, y en esta ocasión tenías una madre y una madre. Pero érais mucho más pobres que antes, y no había tiempo para charlar ni aprender nada; ahora tenías que palear carbón en una caldera catorce horas al día sólo para ganarte el pan. Intentaste hablarle a mamá de las plantas, o conseguir que te acompañara cantando las viejas canciones, pero no era la misma mamá de antes y no le importaba. En cuestión de meses tu piel pasó de ser verde a gris, y moriste todavía más joven en esta ocasión, tras perder un brazo en un accidente en la fábrica, antes de que cumplieras los trece años.

Los años siguieron pasando, y tuviste buena y mala suerte, pero las ocasiones en las que despertabas en el Ensueño eran las que recordabas, uniendo hebras de música y conocimiento, y siguiéndolas y tejiéndolas como los hilos de tweed. Cada vez que salías de la Crisálida (porque descubriste que era así cómo la llamaban después de encontrarte con otro de los tuyos en Stirling durante la Gran Guerra), seguías por donde lo habías dejado y hacías lo que podías para mantener vivo el antiguo conocimiento. ¿Qué había de bueno en un cuerpo que olvidaba esas historias y sabiduría? No te importaban los coches, los ordenadores y otros inventos; te las habías apañado bien sin ellos durante más de doscientos años, gracias. Pero morir joven ya no era lo habitual, así que cuando los viejos señores regresaron, aunque sólo eras una niña pequeña, decidiste que no te conformarías más, y en esta ocasión vivirías todo lo que pudieras, y enseñarías tus propias canciones.

Y aquí estás. Quienes te conocen dicen que quizás puedas durar para siempre, aunque no terminan de creérselo; pero tú sólo sonríes, les guiñas el ojo, les ofreces un poco de miel fresca para su té y una sonrisa afortunada, guardándote tus propios secretos.

**Consejos de interpretación:** Una rareza entre los Ghille Dhu, has conseguido rechazar la Banalidad hasta bien entrada la madurez. Tus hijos han crecido y han dejado tu hogar encantador en las montañas, y la mayor, bendita sea, ya está esperando su propio hijo. Los Changelings atribuyen tu longevidad a tu aislamiento, pero conoces de primera mano el poder de tener algo por lo que vivir, y algo que te mantenga viva; aunque sólo sea tu conocimiento enciclopédico de las costumbres populares, y que alguien saque algo de provecho de ellas. Y quizás sea debido a tu memoria sorprendentemente clara para alguien como tú, pero te sientes despreocupada por la llegada del Invierno, porque has visto en persona que las estaciones siempre terminan volviendo. En tus siglos feéricos has conocido una serie ininterrumpida de vidas y has acumulado muchos secretos que estás dispuesta a compartir con quienes muestren respeto por la tierra, su guardiana y sus tradiciones, a los que estás dispuesta a dar la bienvenida.

**Corte:** Luminosa

**Aspecto:** Gruñona

**Legados:** Sabia/Fatalista

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Empatía 3, Persuasión 1, Sagacidad 3

Técnicas: Etiqueta 2, Herbalismo 3, Meditación 2, Pericias 2, Supervivencia 4  
Conocimientos: Enigmas 2, Gremayre 1, Medicina 1, Rituales 1, Saber 3  
Trasfondo: Henge 1, Quimera 1, Recuerdo 3  
Artes: Adivinación 1, Primal 1, Raithe de Primavera 1  
Reinos: Actor 2, Escena 1, Hada 2, Naturaleza 3  
Glamour 4, Fuerza de Voluntad 5, Banalidad 5

## EL RETOÑO DE PRIMAVERA

**Cita:** *El tamaño no importa. Mírame. Júzgame por mi tamaño, ¿hacerlo puedes? Lo siento, me encanta hablar como el maestro Yoda.*

**Trasfondo:** La sangre es más espesa que el agua y quizás la sangre hippie sea la más espesa de todas. Tus padres eran hijos de hippies que querían “volver a la tierra,” que a su vez eran hijos de conservacionistas, que a su vez eran...bien, lo que fueran, pero desde hacía mucho tiempo. La herencia japonesa de tu padre procedía de una larga tradición sintoísta y el pasado rural de tu madre irlandesa se complementaban bien. Aunque no estaban en contra de las máquinas (como tu abuela; cuando inventaron el microondas, había tomado un martillo de la tienda y se había marchado a la ciudad), te educaron con gran respeto por la Tierra. Por lo tanto eras un niño curioso de dos mundos, capaz de identificar cada insecto en tu patio suburbano así como citar las películas de Star Wars de principio a fin (Siempre te ha gustado Star Wars; *por supuesto* que existe la Fuerza, se lo dices a todo el mundo).

No fue hasta que cumpliste nueve años que los sueños comenzaron a animarse y aparecer cuando menos lo esperabas. Cuando se lo contaste a tu madre, se preguntó si quizás había elegido setas equivocadas en su búsqueda semanal, pero una rápida visita al médico no mostró nada malo, así que ella se limitó a vigilarte. Pronto los sueños se volvieron tan vívidos y vibrantes que los veías de día: extraños animales que te hablaban posados en las ramas de los árboles, árboles que te susurraban secretos, y flores indignadas en las macetas del porche exigiendo más sol y agua, gracias. Según tu padre, la tradición sintoísta decía que todas las cosas tenían un espíritu natural que debía ser honrado, pero nunca te había dicho que pidieran nada. Y en el Solsticio de Verano, saliste de tu Crisálida, mostrando un brillo verde en tu piel. El Glamour estalló a tu alrededor como una tormenta. Había *cosas* que vinieron a por ti, con ramas retorcidas y espinas, pero luchaste contra ellas con una fuerza que no sabías que tenías. Pronto llegó la caballería bajo la forma de dos bonitas hadas, que quedaron sorprendidas por tu conocimiento y humor maduro.

Así que ahora ha pasado poco más de un año y puedes sentir a lo lejos la llamada de la Rebeldía, pero todavía te queda bastante tiempo como Infantil. Encantaste a tu madre en una ocasión y se sintió aliviada de que su hijo no se hubiera vuelto loco: por supuesto olvidó tu verdadera cara, pero en el fondo está segura de que todo va bien. Tus habilidades se han incrementado con el tiempo, y posiblemente por eso hace poco un anciano arrugado vino a tu puerta y te explicó lo que eras. Las palabras “Ghille Dhu” tenían un sonido familiar, y algo en ti chispeó al pronunciarlas. El hombre también te dijo que había realizado un poco de adivinación para determinar que eras la reencarnación de uno de los más viejos y respetados ancianos que habían bendecido la orden de los Sacerdotes de Cernunnos. ¿Volverías con tu pueblo y ayudarías a guiarlo de nuevo? Por supuesto, es una gran decisión que debes elegir, y el anciano te dijo que cosas como Star Wars y la vida en la ciudad no formaban parte de la educación de un joven Sacerdote. Sin embargo, sientes el peso de la responsabilidad hacia tu pueblo y la educación de los humanos sobre el mundo que los rodea.

No querías abandonar ninguno de los dos mundos, pero terminaste decidiéndote y escribiste una larga carta a tus padres cargada de Glamour para que comprendieran lo que realmente querías decir: que te irías durante un tiempo, pero los visitarías de vez en cuando para que supieran que estabas bien. Ahora estás en una misión para extender el evangelio de las hojas y las ramas a cualquier hada o humano que quiera escuchar, y todos los Feudos de Concordia se extienden ante ti. Que los Sacerdotes de Cernunnos te consideren uno de los suyos si quieren, pero no estás dispuesto a encandenarte a una roca perdida en Irlanda sólo porque la tradición lo diga. Hay millones de criaturas que necesitan tu ayuda ahí fuera; el camino es largo y la noche espera.

**Consejos de interpretación:** Un niño con una inteligencia superior a sus años, has decidido tomar en tus propias manos la misión de extender el Glamour de un campo soleado, o de un bosque envuelto en niebla, o de la furia de la tormenta. Lleno de energía y vida, normalmente eres muy bueno hablando para salir de situaciones complicadas (como cuando un policía te abordó preguntándote por qué un niño de once años se encontraba descalzo lejos de su hogar). El mundo humano nunca llegará a comprender la belleza de la naturaleza ignorándola, y los bienintencionados Sacerdotes nunca comprenderán la mentalidad de los humanos aislándose de ellos, así que *alguien* tiene que hacer de intermediario (Aunque los Sacerdotes te consideren completamente irresponsable por vestir de nylon o dedicarte a educar a los humanos en los centros comerciales). Puede que seas la reencarnación del Anciano Quienfuera (Nunca llegaste a saber su nombre). La alegría que sientes viajando es contagiosa para humanos y hadas, y eso te parece bien.

**Corte:** Luminosa

**Aspecto:** Infantil

**Legados:** Santo/Enigmático

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 1, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 2, Astucia 4

Talentos: Alerta 2, Empatía 3, Esquivar 2, Pelea 1, Persuasión 2, Sagacidad 2, Subterfugio 1

Técnicas: Interpretación 1, Herbalismo 3, Meditación 2, Pericias 2, Supervivencia 2

Conocimientos: Enigmas 2, Gremayre 1, Rituales 1, Saber 2  
Trasfondos: Compañero Quimérico 2, Recuerdo 1, Soñadores 2, Tesoro 1  
Artes: Primal 1, Raithe de Verano 2, Viaje 1  
Reinos: Actor 1, Hada 2, Naturaleza 3  
Glamour 5, Fuerza de Voluntad 4, Banalidad 1

## EL GENIO DIONISIACO

**Cita:** *Es increíble cuánto conocimiento se ha perdido sólo para que la gente vuelva a “descubrirlo” después. Por ejemplo, mira esta flor: Argyreia nervosa o rosa lisérgica. Bonito nombre, ¿verdad? Pues bien, unas pocas semillas te colocan en un estado de trance en un momento y la gente actúa como si fuera una moda nueva, pero algunas tribus la han utilizado durante siglos para...bien, mira ¿Por qué no las pruebas? Quién sabe, podría gustarte.*

**Trasfondo:** Mamá siempre dijo que era importante probar cosas nuevas, aunque posiblemente no lo dijo como crees que quiso decirlo. Cuando tenías doce años ya te daban igual el alcohol y los cigarrillos, pasando el tiempo con tus compañeros y amigos en el parque de caravanas aparcadas en los campos de las afueras de la ciudad (Porque en tu pequeño hogar rural no había mucho que hacer salvo correr por el campo, jugar a policías y ladrones o caballeros y princesas o lo que fuera). Cultivaste un poco de cannabis en un rincón y cuando lo probaste, tuviste la sensación de que era más de tu agrado: había algo más puro en el sabor y su efecto, algo que te atraía y conectaba tu cuerpo con la tierra.

Así que investigaste por tu cuenta y descubriste que había toda una familia de plantas beneficiosas que podías utilizar para intensificar tus sentidos. Leíste cómo diversas culturas habían utilizado muchas sustancias para despertar su espíritu interior, o su tercer ojo o lo que fuera. No fue hasta que comenzaste a probar cosas como el peyote, la mescalina y la ayahuasca que despertaste a tu naturaleza feérica. Algunas de las páginas web que exploraste decían que esas sustancias podían provocar psicosis y problemas mentales que no eran evidentes, y te llevaste un susto porque pensabas que terminarías encerrado en un psiquiátrico debido a aquel mal viaje. Pero el viaje no terminó y poco a poco te diste cuenta de que eras lo que eras. A veces no estabas convencido del todo y creías que estabas viviendo un largo sueño, pero de la misma forma que habías sentido una extraña seguridad la primera vez que habías probado las plantas de la tierra, ahora sentías una extraña seguridad que te decía que ser un duende era algo igual de natural.

Todo esto te preparó para la universidad. Cuando entraste por la puerta el primer día ya tenías una red de distribuidores y proveedores para casi todos los alucinógenos vegetales disponibles en el país. Por supuesto, no estabas dispuesto a tocar nada procesado químicamente y traficado por carteles mafiosos. Cannabis y setas cultivados por primitivos modernos y barbudos de Kentucky sí; cocaína y heronía de los tiburones vestidos de Armani de Nueva York, no.

Ya has mostrado a la mayoría de tus amigos y compañeros de clase las maravillas psicodélicas de tus drogas y has descubierto, para tu agradable sorpresa, que uno o dos de ellos también han resultado ser hadas. Tus actividades son conocidas en el Feudo local, y aunque formalmente se desapruueban, a altas horas de la noche has recibido más de una llamada de alguien que necesita desesperadamente un poco de Glamour de donde sea. Algunos de los Changeling más conservadores dicen que estás pisando una línea peligrosa con la Banalidad de la adicción, pero tú te encoges de hombros y dices que un poco de cualquier cosa nunca ha hecho daño a nadie.

Ahora te encuentras estancado: la mescalina ya no te sirve, así que pasas cada vez más tiempo en el Ensueño y has comenzado a experimentar con extraños híbridos de plantas que cruzan totalmente la línea entre la realidad y...bien, la otra realidad. Por el rabillo del ojo has comenzado a ver extraños arco iris y ahora ya no duermes tanto como...armonizas. Tu intención es evitar la Locura el tiempo suficiente como para salirte con la tuya y salir a flote, e intentarás traer a todos los demás en tu viaje.

**Consejos de interpretación:** En tu opinión los Ghille Dhu están pasados de moda. El mundo cambia, pero eso no significa que toda la naturaleza haya sido olvidada: el uso de la marihuana sigue estando tan extendido como siempre, la medicina herbal vuelve a utilizarse de manera habitual y el uso de plantas para dormir se está popularizando. Si quieres que la gente recuerde sus raíces con la naturaleza ¿por qué no aprovechar lo que ya utilizan? Te consideras nada menos que el heraldo de la abundancia de Gaia en el siglo XIX. Y si la gente quiere divertirse y pasarlo bien descubriéndose a sí misma, mucho mejor. Además, es muy excitante estar siempre un paso por delante de la ley y tener dinero a mansalva en tu bolsillo. Últimamente has comenzado a pensar en qué haras en el futuro, pero intentas no preocuparte de objetivos y planes, más allá de mañana y el día siguiente, ¿de qué te servirían?

**Corte:** Oscura

**Aspecto:** Rebelde

**Legados:** Bribón/Animador

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 4, Manipulación 3, Apariencia 4

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Talentos: Callejeo 2, Empatía 1, Persuasión 3, Sagacidad 2, Subterfugio 2

Técnicas: Armas de Fuego 1, Conducir 1, Herbalismo 3, Interpretación 1, Liderazgo 1, Meditación 3, Pericias

2

Conocimientos: Ciencia 2, Informática 1, Leyes 2, Medicina 1

Trasfondos: Contactos 2, Recursos 1, Soñadores 2

Artes: Adivinación 1, Embustes 2

Reinos: Actor 3, Hada 2, Naturaleza 1, Objeto 1  
Glamour 6, Fuerza de Voluntad 3, Banalidad 3

## **APÉNDICE: UNA RESERVA PARA EL INVIERNO**

# (SISTEMAS)

*Se llevaron todos los árboles  
para ponerlos en un museo,  
y cobraron a la gente  
un dólar y medio sólo por verlos.  
No siempre parece tener valor  
lo que no sabes que tienes  
hasta que se va;  
asfaltaron el paraíso,  
e hicieron un aparcamiento.*  
-Joni Mitchell, "Big Yellow Taxi"

## NUEVAS HABILIDADES

### GHILLE DHU Y NATURAE

Debido a su conexión con la naturaleza, los Ghille Dhu pueden ver a los espíritus de la naturaleza, conocidos como Naturae. Se trata de una habilidad innata que puede resultarles muy útil, proporcionándoles ayuda y aliados inesperados. De todas maneras, los Naturae no son espíritus serviles y su ayuda posiblemente necesite una contrapartida mediante la interpretación del personaje.

#### **Sistemas:**

- Un Ghille Dhu puede ver a los Naturae realizando tiradas de Percepción + Alerta (dificultad 8) y puede hablar con ellos gastando un punto de Glamour. El uso del primer nivel del Arte: Primal ayuda a mejorar la comprensión.
- Los Ghille Dhu pueden afectar a los Naturae con el Reino de Naturaleza 4 (A los elementales con Naturaleza 5).
- Pueden tomar a ciertos Naturae (árboles, flores y animales) como Tótems, de forma similar a los Nunnehi.
- Por lo general los Ghille Dhu mantienen relaciones amistosas con los Naturae, pero en ocasiones su Banalidad puede rechazar a los espíritus, a discreción del Narrador.

## NUEVO TRASFONDO

### HENGE

Aunque algunas hadas sitúan sus Feudos en edificios abandonados, apartamentos de lujo, museos o cafeterías, los Ghille Dhu son mucho más selectivos. En lugar de Feudos en un sentido tradicional, prefieren utilizar Henge, que cumplen las mismas funciones. La principal diferencia es que un Henge debe ser un lugar aislado de belleza natural, casi inaccesible para quienes no lo conozcan, y con el toque poderoso del Glamour natural sin refinar. Debido a la naturaleza de los Ghille Dhu esos lugares casi siempre se encuentran en la espesura de los bosques, ocultos en las profundidades de una colina o un barranco, con vegetación abundante y variedad. Los demás Kithain habitualmente se refieren a esos lugares como Claros o Anillos de Hadas, pero el toque de los Ghille Dhu cultiva y da forma a estos lugares convirtiéndolos en mucho más.

Cuando se observan con visión feérica, los árboles de un Henge parecen extenderse decenas de metros hacia arriba, a menudo festoneados de hiedra, flores y caminos feéricos. La luz apenas atraviesa las copas, proporcionándoles la apariencia de una catedral gótica crecida desde el suelo del bosque; la luz de la luna parece más brillante de lo habitual. El suelo está recubierto de hierba y musgo -un Henge nunca tiene paredes ni techo, pero no sufre los efectos de tormentas o fenómenos naturales.

En lugar de una hoguera o piedra, mediante sus ritos los Ghille Dhu extraen el Glamour de pozos conectados con el Ensueño, y cantan para darles forma elaborada y al mismo tiempo natural. Con esas canciones los árboles crecen, oscuros y veteados de tonos dorados. A veces una fuente, un círculo de mehires o plataformas de madera trenzada decoran el Henge. Todos los que entran se sienten en paz con el suave aroma de los árboles, y la mayoría duermen de manera especialmente tranquila, sintiendo la corriente del Glamour.

Los Henge son un rasgo único de la vida de los Ghille Dhu, y por lo tanto, ningún otro Kithain puede poseerlos; de hecho, son su hogar y convertirlos en un Feudo "normal" debilitaría su conexión. Por otra parte, debido a su aislamiento de la sociedad y la vida mortal, la mayoría de los Kithain suelen ignorarlos. No obstante, los Henge pueden estar unidos a Feudos mediante Pasos feéricos: corromper o debilitar un Henge provocaría la enemistad de todo el Linaje Ghille Dhu.

**Nivel uno:** El personaje controla un pequeño trozo de bosque que produce un punto de Glamour por día.

**Nivel dos:** El Henge es algo más poderoso, produciendo dos puntos de Glamour al día.

**Nivel tres:** El dominio del personaje equivale a un Feudo poderoso o grande, produciendo tres puntos de Glamour al día.

**Nivel cuatro:** El Henge es una fuente realmente poderosa de Glamour. Produce cuatro puntos de Glamour al día.

**Nivel cinco:** Muy pocos Henge llegan a este nivel de poder; a menudo son considerables, diversos y muy difíciles de ocultar. Producen cinco puntos de Glamour por día.

## **RAITHE: LA MISTERIOSA MAGIA DE LOS GHILLE DHU**

Hace mucho tiempo algunas hadas estaban conectadas con el ciclo de las estaciones y los cambios en la tierra, el cielo y el viento. El cambio del año y el mundo en que vivían definían su existencia, un vestigio que ha permanecido en los Ghille Dhu, que son los más hábiles en el uso de este Arte. La leyenda dice que sus maestros fueron dos poderosos Tuatha de Danaan llamados Mog Roith y Tlachtga, Rey y Reina de la Rueda. Sólo recientemente este Arte ha sido redescubierto por la mayoría de los Kithain, que lo han aprendido de los Hombres Verdes que creen que sus estudiantes han dominado un profundo aprecio por la tierra.

Los practicantes de esta rama de la magia feérica tradicionalmente reciben el nombre de *fáith* o chamanes. Como hace mucho que se distanciaron del Mundo del Otoño y sus ciclos, los Sidhe que regresaron con el Resurgimiento o después (es decir, casi todos excepto las Casa Liam y Scathach) no pueden aprender este Arte.

Cada fáith elige un Aspecto (y sólo uno), como estación portavoz de su magia, ya sea la Primavera (*glas*, “verde”), el Verano (*goradh*, “calor”), el Otoño (*aosta* “vejez”) o el Invierno (*feannta* “hielo”); por lo general los dos primeros Aspectos son elegidos por los duendes Luminosos, y los dos segundos por los Oscuros. Estos Aspectos no pueden cambiarse, excepto por los Ghille Dhu -su Aspecto se corresponde con su Apariencia (por lo tanto nunca pueden adquirir el Aspecto de Invierno). Si el fáith está utilizando su Raithe en una estación opuesta a su Aspecto (primavera/otoño, verano/invierno), la dificultad de cada Cantrip de este Arte se incrementa en +1. Sin embargo, si utiliza su Aspecto durante la estación que lo representa, la dificultad se reduce en -1. Cada Aspecto proporciona una Ventaja y un Defecto:

### **VENTAJAS:**

Primavera: El fáith puede repetir hasta tres tiradas por historia.

Verano: El fáith adquiere tres dados en todas las tiradas mundanas relacionadas con la Fuerza o la Apariencia.

Otoño: El fáith puede predecir el futuro tres veces por historia (como si utilizara Adivinación 1).

Invierno: El fáith gana tres dados a todas las tiradas mundanas relacionadas con la Astucia o la Manipulación.

### **DEFECTOS:**

Primavera: El fáith no puede concentrarse bien y adquiere una dificultad de +1 en todas las tiradas extendidas después de la primera tirada.

Verano: El fáith se enfada con facilidad (El Narrador puede determinar esos efectos).

Otoño: El fáith tiene dificultad para ganar energía, y puede perder un dado o dos de las reservas de dados que requieren voluntad física.

Invierno: La Banalidad temporal del fáith siempre se considera un punto más elevada de lo habitual (siempre tiene un mínimo de Banalidad).

Las personalidades de los chamanes reflejan su Aspecto (o al revés, según los eruditos Ghille Dhu). Los fáith de la Primavera siempre se muestran alegres y joviales, mientras que los del Verano son sólidos, estoicos y firmes. Quienes siguen al Otoño son ingeniosos, distantes y muestran una sabiduría brillante, mientras que los del Invierno son fríos, calculadores y astutos. Por lo general casi todos terminan aprendiendo Saber y Medicina, que reflejan su conocimiento de hierbas y plantas, así como su conexión con el ciclo de las estaciones.

**Sistema opcional:** El fáith puede aprender más de un Aspecto, y utilizar cada uno como un Arte independiente. Si el Narrador lo permite, después de adquirir el Nivel Dos en el Raith primario, un chamán puede aprender otro a Nivel Uno. Su Aspecto “primario” siempre debe ser superior a los demás, y un fáith no puede NUNCA aprender el Raith opuesto a su Aspecto primario (primavera/otoño, verano/invierno). Los Ghille Dhu no necesitan esta regla, ya que su Aspecto cambia con la edad.

**Atributo:** Astucia.

## **NIVEL UNO: EL VIENTO SUSURRANTE**

Sin importar el Aspecto del chamán, todos los fáith aprenden el poder básico de “escuchar el viento”, y consiguen una sabiduría elemental de la situación actual del ambiente que los rodea.

**Sistema:** El Changeling puede determinar patrones básicos del tiempo en el lugar, predecir inminentes fenómenos atmosféricos, sentir la calidad de vida de plantas, animales y seres vivos del lugar y conseguir un conocimiento general del estado del medio ambiente. Cuantos más éxitos obtenidos, más fiable y concreta será la información y las predicciones del tiempo. Naturaleza y Escena son los únicos Reinos utilizables con este Cantrip y a menudo se muestran muy eficaces cuando se combinan (Escena se considera Reino secundario).

Alternativamente, el hada puede determinar información general de lo que ocurrirá la próxima vez que llegue la estación correspondiente a su Aspecto si no se produce algún tipo de interferencias sobrenaturales. Las Luminosas

sienten nacimientos, las Oscuras, muertes, etc.

**Tipo:** Quimérico.

## NIVEL DOS: AWEN

Este Cantrip invoca “inspiración divina” sobre el invocador o un objetivo de su elección. El tipo de efecto depende en gran medida del Aspecto.

**Sistema:** Cada éxito proporciona un dado al objetivo en tiradas apropiadas para el Aspecto.

-Primavera: Tiradas Sociales positivas, relacionadas con el arte, alegría, amistad, medicina, amor o pasión; Arte de Viaje.

-Verano: Tiradas de combate o relacionadas con los Atributos Físicos; Arte de Primal.

-Otoño: Tiradas para obstaculizar a otros, Tiradas Sociales negativas, Tiradas de Percepción; Tiradas de Prestidigitación.

-Invierno: Tiradas de ocultación o negación; Arte de Adivinación o Arte de Embustes.

El efecto de Awen se producen en la siguiente tirada del objetivo. Varios Awen pueden acumularse sobre un mismo objetivo, pero sólo si son realizados por fáith diferentes.

**Tipo:** Quimérico.

## NIVEL TRES: BENDICIÓN DEL ASPECTO

El chamán concentra toda la energía de su Aspecto en un gran encantamiento que incrementa los Atributos. Los receptores de este Cantrip suelen cambiar de personalidad durante su duración adaptándose a la influencia de la estación.

**Sistema:** El Reino utilizado lo determina el objetivo del Cantrip (normalmente Actor o Hada). La bendición proporciona +1 a dos Atributos, dependiendo del Aspecto del fáith:

-Primavera: Carisma y Apariencia (Etain).

-Verano: Fuerza y Resistencia (Bran).

-Otoño: Percepción y Destreza (Morrigan).

-Invierno: Manipulación y Astucia (Mider).

El número de éxitos determina la duración del efecto:

-1 éxito: Un turno.

-2 éxitos: Tres turnos.

-3 éxitos: Una escena.

-4 éxitos: Un día.

-5 éxitos: Tres días.

La Bendición del Aspecto NO es acumulativa; una persona sólo puede tener el favor de un espíritu.

**Tipo:** Quimérico (o Fantástico si cualquier Atributo es incrementado por encima de 5, violando la realidad mundana).

## NIVEL CUATRO: EL FÓNAMH

A este nivel de Raithe, el chamán puede invocar espíritus que pertenecen a la estación de su Aspecto. Estos espíritus acuden voluntariamente para ayudar al invocador, sintiendo su conexión con la tierra. Les puede ordenar realizar una acción que debe ser completada dentro del tiempo de un día antes de que se marchen. Alternativamente, protegerán al fáith lo mejor que puedan hasta el siguiente amanecer o crepúsculo, lo que llegue primero. Los espíritus NO son Quimeras, y sólo pueden ser vistos por los Ghille Dhu, Nunnehi y Menehune, así como los Pródigos con las habilidades apropiadas.

**Sistema:** Cada Aspecto tiene sus espíritus representativos:

-Primavera: Aire, madera, flores, plantas pequeñas, fertilidad y abundancia, belleza, locura, alegría, etc.

-Verano: Fuego, pasión, emoción, árboles, plantas grandes, guerra, sol, furia, día, luz, etc.

-Otoño: Tierra, frío, metal, prados, vejez, crepúsculo, tristeza, enfermedad, estancamiento, etc.

-Invierno: Agua, piedra, nieve, hielo, muerte, noche, luna, astucia y sabiduría, miedo, oscuridad, etc.

Cada éxito permite invocar un espíritu. El Reino es elegido en función de los objetivos de los espíritus. Por ejemplo, un espíritu de Primavera que puede proporcionar concepción a una mujer necesitaría Actor, mientras que un espíritu de Otoño que cause depresión a un Sidhe necesitaría Hada. Si se utiliza con propósitos defensivos para proteger al fáith, el Reino es Hada (con Escena con modificador, si es necesario).

**Tipo:** Quimérico; los efectos de los espíritus pueden ser Fantásticos, pero el invocador no está envuelto en ellos.

## NIVEL CINCO: ROMPER LA RUEDA

El pináculo de este Arte, este Cantrip permite al chamán cambiar la influencia de las estaciones como considere adecuado. Sus efectos son muy reales: los mundanos a menudo los ignoran como “extrañas perturbaciones atmosféricas”, pero son igualmente afectados. Los fáith pueden sentir estar perturbaciones sobrenaturales a kilómetros de distancia y pueden reaccionar para mantener el equilibrio de la estación.

**Sistema:** Cada éxito en esta tirada permite al chamán invocar uno de los siguientes efectos:

-Alterar temperatura: Incrementar o reducir la temperatura en 10°.

-Viento: Incrementar o reducir la velocidad del viento en 20 km/h.

-Precipitación: Invocar un tipo de precipitación (lluvia, nieve, etc.), o intensificar o reducir el efecto de una tormenta o precipitación existente.

-Plantas: Rejuvenecer o envejecer las plantas cercanas, provocando su floración, fructificación o caída de las hojas.

Los efectos pueden distribuirse en función de los éxitos: Por ejemplo, tres éxitos permiten al fáith incrementar la velocidad del viento en 20 km/h, invocar lluvia y reducir en 10° la temperatura. O puede incrementarla en 10°, crear una brisa cálida y rejuvenecer un prado seco.

Los únicos Reinos utilizables con este Cantrip son Naturaleza y/o Escena.

**Tipo:** Fantástico.

## DISPARATES

Nivel Uno: *Tai Chi*. El Ghille Dhu cierra sus ojos, se concentra, respira profundamente y prepara su magia con un gesto físico apropiado para canalizar el Glamour.

Nivel Dos: *Limerick*. Pronunciando un limerick u otra forma de poesía tradicional sobre el lugar para describir la magia que va a invocar, el Ghille Dhu puede influir sobre su efecto.

Nivel Tres: *Sangre por sangre*. El Ghille Dhu se envuelve el antebrazo con espinas, zarzas o plantas urticantes, sujetándolas hasta que esté preparado para lanzar el Cantrip; entonces aprieta con fuerza, enterrando las espinas en su carne y desatando el poder de la sangre (Esto puede ser el equivalente a un Nivel de Salud de daño, pero no más).

Nivel Cuatro: *La magia de los hongos*. Después de comer una cantidad suficiente de plantas alucinógenas, el Ghille Dhu canaliza las visiones en sabiduría y Glamour para su magia. Especialmente útil con el Arte de Adivinación.

Nivel Cinco: *El lamento del druida*. Sobre una rama grande de madera especial (el serbal es una buena elección), el Ghille Dhu talla numerosos símbolos de las estaciones y una descripción extensa de su magia, por qué debe realizarla, qué efecto tendrá, etc. El proceso funciona mejor con antiguas letras Ogham, y suele llevar varias horas. Antes de que la magia esté preparada, la rama debe enterrarse en tierra pura, regarse con agua fresca, secarse en una brisa continuada y quemarse en un fuego natural. Entonces el Ghille Dhu recoge las cenizas de la rama y recibe su poder, frotándose el rostro y la lengua con ellas.

## RITUALES

Entre los Sacerdotes de Cernunnos y algunos Ghille Dhu de mentalidad similar los rituales son una parte importante de la vida feérica. En algunos sentidos, ayudan a delinear claramente sus personalidades feéricas y mortales. Cuando un Ghille Dhu llega al Henge es recibido por una confortante oleada de misticismo amistoso, puede resultar muy relajante y ayuda a armonizarse con el Glamour del lugar. Los Sacerdotes también se esfuerzan por mantener viva la vieja religión y honran las bendiciones de los Tuatha de Danaan y de Gaia lo mejor que pueden, lo que significa que realizan muchos de estos ritos en los festivales tradicionales.

Aunque se consideran parte de la magia de los Ghille Dhu, no se trata de Cantrips *per se*; sino de ceremonias extendidas para dirigir las corrientes del Ensueño y del Glamour de determinadas maneras (Por supuesto, eso no significa que no se utilicen).

Un Ghille Dhu debe tener el nivel apropiado del Conocimiento: Rituales para realizar con éxito las siguientes ceremonias.

Por supuesto el número de ritos y ceremonias que conocen los Ghille Dhu son prácticamente ilimitados y ninguno es capaz de aprenderlos todos. Casi cada Sacerdote Ghille Dhu inventa al menos un rito propio durante su carrera; se anima a Narradores y jugadores a inventar los suyos. Misticismo celta aparte, si otras tribus de Hombres Verdes por todo el mundo tienen rituales similares constituye un misterio.

### CONVOCAR EL CEILIDH (Nivel Uno)

Casi todas las reuniones formales de los Ghille Dhu y de sus invitados comienzan con este ritual. El maestro del rito comienza dando gracias a Gaia por el lugar de reunión y a la gracia de los Tuatha, si están observando. Entonces se nombra a cada invitado y se le da la bienvenida a la vista de los ancestros, con el deseo de que todos puedan hablar en libertad y sin temor. En el clima del ritual las hadas presentes sienten la corriente del Ensueño en su interior, relajándose y facilitando sus discursos.

**Sistema:** Mientras dure la reunión, todas las hadas presentes en el ritual no pueden fracasar tiradas de Interpretación, y ganan un dado extra a todas las Tiradas Sociales para relacionarse educadamente con otras hadas por cada punto de Rituales que posea el Maestro del Rito. Al final de la reunión, todas las hadas presentes a lo largo de la ceremonia recuperan un punto temporal de Glamour.

### TRENZAR EL CARDO (Nivel Dos)

Como demostración de honor, lealtad y tolerancia al dolor, la antigua práctica de derramar sangre todavía se

encuentra extendida entre los Ghille Dhu. De vez cuando en surge alguna búsqueda particular que requiere una confederación de hadas: es necesario sabotear una fábrica especialmente problemática, un político radical necesita moderar su discurso agresivo contra los ecologistas, o un grupo de Infantiles debe ser rescatado de un psicópata Oscuro. La tradición requiere que todos los Ghille Dhu sostengan un cardo en las manos mientras recitan su misión, confiando en la magia de la sangre y el Ensueño para que les proporcione poder; a menudo se realiza también un juramento con el peso del Ensueño, pero el poder de Trenzar el Cardo es evocado dentro de las propias hadas.

**Sistema:** Derramando un Nivel de Salud de sangre simultáneamente, los Changelings que participan en la misión elegida forman un vínculo de hermandad que los fortalece. Mientras sigan su misión cada participante recupera Fuerza de Voluntad al doble del ritmo normal, y puede gastar Glamour en lugar de Fuerza de Voluntad para obtener éxitos automáticos. Si en cualquier momento un Changeling deja el círculo o se niega a ayudar a un hermano o hermana participante en el rito, pierde de inmediato dos puntos temporales de Fuerza de Voluntad y Glamour.

## **DERRAMAR EL METHEGLIN (Nivel Tres)**

Para celebraciones Ghille Dhu como alegres bodas, bailes igualmente festivos y fiestas de Bautizo, la bebida de elección es una mezcla particular de especias, hierbas y miel realizada con brezo y un toque de cornezuelo. En la tradición se dice que era la bebida favorita de los Tuatha, y por eso este hidromiel tenía una presencia extendida en las antiguas historias del folclore europeo, hasta que el vino de los Sátiros ocupó su lugar. El destilado de la bebida tarda unas pocas semanas, después de las cuales se utiliza este rito para bendecir grandes cantidades de hidromiel que se utiliza cuando sea necesario.

Curiosamente, un Maestro del Rito nunca puede realizarlo dos veces de la misma manera; después de que haya destilado el hidromiel la forma de la bendición llega en un sueño a la noche siguiente, indicando el lugar y la forma. A veces es necesario subir a la cima de una montaña y entonar los cien nombres de la luna; a veces el Maestro del Rito debe nadar hasta el fondo de un estanque gélido para recoger un puñado de fango del lago para añadir a la mezcla. Según los entendedores, un efecto secundario de este esfuerzo es que ninguna añada de hidromiel sabe igual, y el Glamour que produce es el más exquisito.

**Sistema:** Durante la elaboración, que lleva varias semanas, cada punto de Glamour gastado por el destilador le permite bendecir una “cosecha.” La bendición duplica el contenido de Glamour después de que el rito se completa, aunque un hada no puede ganar más de dos puntos de una “añada” particular. Mientras el Glamour consumido de esta manera permanece en el cuerpo del hada, se encuentra más armonizada con el Ensueño, consiguiendo un punto adicional de Gremayre y Sagacidad y reduciendo todas las dificultades de Ensoñar y Epifanía en 1. Los primeros dos puntos de Glamour que gaste el hada serán los puntos del hidromiel, así que es mejor usarlos con cuidado.

## **PODAR LA HIEDRA (Nivel Cuatro)**

La antigua costumbre de los druidas de cosechar muérdago con una hoz de oro para los ritos del invierno es bien conocida. Los Sacerdotes de Cernunnos han adoptado esta tradición, acumulando la poderosa magia de la inmortalidad en la “rama dorada” para el bien de todos los que se encuentran en su Henge (Se dice que las pociones creadas con esta planta eran tan poderosas en el pasado que podían invertir el envejecimiento, convirtiendo al Gruñón más amargado en un ilusionado Rebelde de nuevo). El rito en sí simplemente requiere bendecir el árbol (preferiblemente un roble, pero en ocasiones se utiliza un acebo, abedul o serbal) y honrarlo por su sacrificio para que pueda crecer la rama dorada, seguido por el abrazo al tronco y podar la hiedra. Los cortes son recogidos en un cuenco de Glamurosa agua de primavera de un claro Ghille Dhu y se cantan canciones antiguas para prepararla en varias mezclas herbales.

**Sistema:** Cada participante en el rito gasta un punto de Glamour, convirtiendo el muérdago en una poderosa forma de energía que puede utilizarse en bálsamos curativos, pociones de juventud y belleza, elixires para ganar Recuerdo de vidas feéricas pasadas o cualquier uso apropiado; se requiere la Técnica de Herbalismo para realizar esta mezcla de manera eficaz. Durante la duración del rito en sí, mientras el muérdago permanezca en los límites del Henge y sea energizado con la canción, no se aplican penalizaciones por heridas en el lugar y todos los presentes se curarán de las heridas que tengan al doble de velocidad del ritmo normal.

## **CANTAR SOBRE LAS COLINAS (Nivel Cinco)**

En las más antiguas leyendas Ghille Dhu los Tuatha de Danaan se retiraron de este mundo atravesando las colinas y antiguas tumbas de sus tierras. Cuando se fueron a los confines más apartados de Arcadia, cerrando el camino a su paso, fue suficiente para comenzar el lento descenso de la Banalidad. Fue como si las flujos de Glamour que alimentaban las corrientes del sueño se cerraran y se secasen lentamente, dejando sólo fría Banalidad desde entonces.

Quizás sea un recuerdo de la tierra lo que ha permitido a los más elevados Sacerdotes de Cernunnos desarrollar este rito, que es tanto una expresión de la disposición del Sacerdote, una herramienta de su voluntad, así como una plegaria a los desaparecidos Tuatha que les dieron la vida. El himno es largo y luctuoso, pero termina con un grito de alegría de las hadas reunidas, que se dice que es capaz de abrir sólo una grieta y por un momento, en las puertas entre este mundo y la fuente de todo el Glamour que la tierra olvidó hace mucho.

**Sistema:** Se requiere un Sacerdote de Cernunnos especialmente devoto que haya alcanzado esta capacidad de Rituales. Después de que todas las hadas se hayan reunido, el Maestro del Rito comienza un largo cántico en la

tradición de Amergin, Taliesin, Owain y todos los famosos bardos de la antigüedad, cantando sobre su vida, conocimiento y hogar y enviando una petición de ayuda. Entonces se mueve en círculo y cada hada recita una estrofa exaltando la gloria de su herencia y elogiando la esencia del Glamour; las hadas más agnósticas no necesitan mencionar a los Tuatha, aunque según algunos, ayuda. En el clímax del Rito el Sacerdote eleva sus manos y grita con alegría a las puertas de Arcadia, pidiendo que dejen pasar su luz.

De inmediato el Sacerdote cae en un trance onírico similar a un coma; su sacrificio permite a todas las hadas presentes recuperar todo su Glamour y Fuerza de Voluntad temporal, a veces eliminando también unos pocos puntos de Banalidad temporal. La vida del Henge donde se realiza el rito es revigorizada, duplicando su nivel efectivo durante el día.

El Sacerdote necesita ser atendido; es reclamado por las Nieblas, pero no envejece como un Ghille Dhu Deshecho, sino que cae en un profundo sueño, como mínimo durante una semana, en el que necesita cuidados, aunque la mayoría de las hadas participantes estarán dispuestas a utilizar su poder restaurado para ayudarlo.

Este rito no se realiza a la ligera y raramente se usa.

## **MÉRITOS Y DEFECTOS**

### **ALIADO INANIMAE (Mérito de 2 puntos)**

Aunque la mayoría de los Kithain son evitados por los Inanimae, los Ghille Dhu reciben más aceptación. Un jugador con este Mérito conoce a un Aliado Inanimae al que puede pedirle ayuda cuando lo necesite.

### **PORTAVOZ DE LOS ESPÍRITUS (Mérito de 3 puntos)**

Aunque todos los Ghille Dhu tienen el potencial de hablar con profundidad con los espíritus Naturae, mediante el Arte de Primal o mediante práctica y meditación, algunos miembros del Linaje tienen un talento innato para comunicarse con los espíritus de la tierra. Un personaje con este Mérito puede simplemente tirar Percepción (dificultad 6) en cualquier momento para determinar si hay Naturae presentes, mientras no estén tratando de ocultarse de manera activa; cada éxito revela uno en las cercanías, si hay. Una tira de Carisma + Sagacidad (dificultad 8) permite el diálogo. A discreción del Narrador ciertos factores (Nivel de Glamour del Ghille Dhu, familiaridad con los Rituales Ghille Dhu, Legados) pueden facilitar la interacción entre los espíritus y el duende.

### **SEMBLANTE ESPINOSO (Mérito de 3 puntos)**

En su aspecto feérico el Ghille Dhu está recubierto de zarzas, espinas y otras plantas quiméricas que son desagradables al tacto; algunos bromean que se trata de un reflejo de un “carácter picajoso” en el Linaje. Este aspecto no constituye una desventaja social para el Ghille Dhu y su recubrimiento vegetal resulta bastante útil en combate: cualquier oponente que agarre al hada con las manos desnudas, recibe un Nivel de daño contundente cada turno (no más de dos en total), mientras que cualquiera que la golpee con las manos desnudas recibe un Nivel adicional de daño contundente (sólo una vez por combate). Ten en cuenta que el hada debe Invocar la Fantasía para poder afectar a oponentes mundanos.

### **ABEJA DE LA MIEL (Mérito de 5 puntos)**

Un talento excepcional entre los Ghille Dhu es “La Abeja de la Miel”, un nombre dulce y metafórico para quienes son capaces de “rastrear” Glamour natural. Tu personaje siente intuitivamente la energía de la Tierra y puede guiar a otros a claros y otros lugares de poder que son ricos en Glamour natural y puro. En teoría este talento se extiende sobre cualquier distancia, como una brújula que apunta constantemente hacia la fuente más cercana en un radio de unos diez kilómetros. Las fuentes más poderosas se detectan con más facilidad. El Narrador puede permitir que el personaje reciba más información a medida que se acerque: la pureza del Glamour, si está siendo utilizado por hadas u otras criaturas sobrenaturales, cómo se manifiesta, etc. El personaje puede seguir instintivamente líneas de energía, sintiendo qué se encuentra en sus cercanías (facilitando el viaje en este mundo y el Arte de Viaje), y nunca puede fallar una tirada de Sagacidad (siempre obtiene al menos un éxito) cuando intenta sentir la presencia y actividad de los Ghille Dhu, Inanimae, algunos Nunnehi y otras criaturas de Glamour surgidas de los sueños de la naturaleza. Las Abejas de la Miel son muy demandadas, y a menudo son reclutadas por los Sacerdotes de Cernunnos o los Jardineros de Serbales cuando lo desean.

### **EL NIÑO/LA NIÑA (Defecto de 1 punto)**

Curiosamente tus emociones están sometidas a los caprichos del tiempo, reflejando su estado casi fuera de tu control. Un día soleado te volverá maníaco y apasionado, las nubes de lluvia te pondrán nervioso y de mal humor, y las noches gélidas te llenarán de pena y desconsuelo. No se trata de una desventaja mecánica más allá de que el Narrador decida cómo debes comportarte en determinadas ocasiones, pero puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para controlarte y actuar como quieras sin reflejar el tiempo que te rodea.

### **ENEMIGO WICKEN (Defecto de 2 puntos)**

En los Hegen se susurran con temor historias de los Wicken, retorcidos reflejos Thallain de los Ghille Dhu,

aunque pocos les prestan demasiada atención. Por desgracia tu personaje sabe que esas criaturas existen, y las ha irritado en más de una ocasión, hasta el punto que una de ellas ha decidido llevar la miseria a tu vida. Este Thallain será una espina en tu costado hasta que la derrotes, e incluso entonces no hay garantía de que sus aliados permanezcan impasibles y quieran continuar su acoso, haciendo que tu tarea de mantener viva la tierra sea mucho más difícil.

### **OLVIDADO (Defecto de 2 puntos)**

Más que la mayoría de los Ghille Dhu, un personaje con este Defecto se ha aislado de la sociedad humana, si es que alguna vez estuvo familiarizado con ella. Este duende prefiere vivir solo en la naturaleza, con plantas y animales como compañía, ocultando su presencia para que la mayoría de los habitantes del lugar no lo vean. Este Defecto incrementa en +1 la dificultad de Inspirar o de alguna manera obtener Glamour de los humanos, pues los sueños humanos se han vuelto algo extraños para el duende en su aislamiento; además sufre un incremento de dificultad de +2 a todas las tiradas de Liderazgo y Etiqueta relacionadas con los humanos, desconociendo algunas de sus costumbres y conductas. Obviamente, el duende se acerca peligrosamente a la Locura y será bastante susceptible a la Banalidad sin algún tipo de ayuda.

### **FRÁGIL (Defecto de 4 puntos)**

El espíritu de los árboles es fuerte en ti, de hecho es tan fuerte que ha cambiado tu biología. En términos quiméricos todo el daño contundente que recibas se considera letal; un impacto contundente causa que tu cuerpo extrañamente fibroso se agriete y quiebre. Un ejercicio intenso (correr largas distancias, sostener grandes pesos, contorsionarse durante largos períodos de tiempo, etc.), requiere una tirada de absorción si el Narrador lo considera adecuado para evitar recibir un Nivel de Salud de daño. Y el fuego resulta mucho más peligroso, causando un Nivel de daño agravado adicional si te afecta. No hace falta decir que estas hadas procuran permanecer apartadas de las hogueras rituales durante los festivales feéricos.

## **TESOROS**

### **BOLINE (Tesoro de Nivel Uno)**

La Boline es un objeto sagrado entre los Ghille Dhu, debido a su papel importante en las ceremonias y sociedad del Linaje, y se considera un símbolo de posición entre sus hechiceros. Una Boline es una pequeña hoz, con un filo normalmente hecho de oro. Puede utilizarse como un arma que causa Fuerza +1 de daño (dificultad 7) en combate, pero habitualmente se utiliza para recortar hierba, cortar sacrificios y usos similares. Para esos propósitos, una Boline proporciona un éxito automático en cualquier tirada de Ritual en que se utiliza.

### **MADERA TRENZADA (Tesoro de Nivel Uno)**

Uno de los materiales preferidos de los Ghille Dhu para elaborar objetos y Tesoros, la Madera Trenzada se crea mediante la canción y el uso de Primal, en lugar de tallarse a mano. Aunque la madera de roble y serbal son las favoritas por su importancia tradicional, casi cualquier madera puede elaborarse de esta forma, y puede crearse casi cualquier objeto suponiendo que el Ghille Dhu disponga de tiempo, habilidad y material suficiente. Crear Madera Trenzada requiere el uso del Cantrip de Nivel Tres: Escudo de Roble, habilidad en el Reino de Naturaleza y Pericias. El Narrador puede determinar la dificultad, basada en la cantidad de madera que trabaja el personaje y la complejidad del objeto que está creando. Normalmente se utiliza para hacer escudos, bastones o puertas elaboradas. La madera resultante se encuentra fantásticamente decorada con patrones de filigrana, de ahí su nombre.

Los Ghille Dhu Oscuros tienen su propia variación conocida como Madera Retorcida, una variante oscurecida y siniestra.

### **MUSGO DE BRUJA (Tesoro de Nivel Uno)**

Una herramienta útil en cavernas oscuras o por la noche en los bosques, el Musgo de Bruja crece en las rocas ricas en Glamour de los claros Ghille Dhu. Parece ser una sustancia pastosa de color verde oscuro, que normalmente se recoge en pequeñas bolsas. Cuando se frota sobre un material natural duradero (normalmente una piedra, pero la madera y el hueso funcionan igual de bien), emite una fosforescencia blanca, casi tan brillante como una antorcha. Bajo su luz los objetos o criaturas feéricos se tiñen de un tono verde pálido. Su luz dura una media hora, tras lo cual es necesario utilizar más musgo.

### **COLGANTE DE SERBAL (Tesoro de Nivel Dos)**

Estos sencillos pendientes, creados con madera trenzada de serbal, con frecuencia están grabados con la bendición irlandesa: "*Gon éirí an bothar leat*", "Que el camino salga a recibirte." Su función siempre es encontrar un camino que el portador pueda atravesar en cualquier ambiente, una entrada y una salida, con un pasaje seguro (aunque NO funciona en la Senda de Plata del Ensueño). Estos colgantes son valorados por los Eshu, aunque a veces algunos se quejan de que le quitan toda la emoción a un viaje.

## **MÁSCARA RITUAL (Tesoro de Nivel Tres)**

Estas máscaras impresionantes son utilizadas casi exclusivamente por los Sacerdotes de Cernunnos, y normalmente se elaboran con cuero, madera u hojas que han sido preservadas y elaboradas con la clásica media máscara del “Hombre Verde” británico.

Mientras realiza un ritual Ghille Dhu, el portador de la máscara recibe toda la atención de los presentes, de forma similar al efecto de Soberanía: Grandeza. Para el ritual la máscara puede proporcionar hasta tres puntos de Glamour, ya sea para tejer un Cantrip especialmente poderoso, crear un Tesoro o cimentar un juramento (puede recargarse dejando la máscara bajo la luz de una hoguera feérica durante tres días).

## **PIEDRA CORAZÓN (Tesoro de Nivel Cuatro)**

Tallados con piedra resistente que se vuelve cristalina cuando se carga de Glamour, estos Tesoros tienen tres formas: piedras pálidas de color verde rosado (las más comunes), un profundo verde oscuro y un turquesa brillante (las más raras). Cuando dos Piedras Corazón se armonizan entre ellas, sus portadores pueden absorber el daño del otro (las más comunes), donar Fuerza de Voluntad (el segundo tipo), o intercambiar Glamour (las más raras). Para armonizarlas, cada Changeling debe gastar un punto de Glamour en la piedra del otro, y quedarán armonizadas permanentemente hasta que se rompan. En algunos casos un grupo de Changeling puede acumular su Glamour y armonizar todas las piedras a todos los miembros del grupo, pero es un caso raro.

Mientras las piedras sean transportadas, sus portadores compartirán una profunda conexión de mente, alma y cuerpo que sobrepasa la intimidad. Es un vínculo importante que les permite sentir las emociones del otro, conocer el dolor del otro y su estado mental, y harán casi cualquier cosa para proteger a su compañero. Los jóvenes amantes Ghille Dhu intercambian Piedras Corazón como promesas eternas de afecto.

## **LA RAMA DORADA (Tesoro de Nivel Cinco)**

Mucho antes de que J. R. R. Tolkien creara los árboles *mallorn* del Señor de los Anillos, los Ghille Dhu cultivaban los Árboles de Ramas Doradas en sus Hegen. Son altos y firmes, impasibles al tiempo, con corteza oscura y copas llenas de increíbles hojas vibrantes de matices dorados con toques de rojo y naranja. Aunque no son Tesoros en sí, pues no son creados, son híbridos de los antiguos árboles del Mundo del Otoño y del Ensueño.

Un personaje que posea una Rama Dorada necesita que forme parte de un Henge, o por lo menos de un lugar puro donde cuidarlo. Muchos Henge tienen un *mellyrn* o árbol dorado en lugar de una hoguera; el Glamour fluye en su savia y para todo tipo de propósitos, incluyendo la recarga de Glamour, son como la hoguera de un Feudo.

Las flores de *mellyrn* producen una fragancia relajante que se incrementa en su extensión con la edad del árbol, disipando todo tipo de actitudes violentas, excepto las más odiosas (El Narrador puede decidir los efectos pero por lo general cualquiera que desee causar violencia o confusión en presencia de estos árboles debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad para hacerlo). Raramente dan fruto, pero sus racimos de bayas brillantes son muy valorados en los rituales y la medicina de los Ghille Dhu. Estas bayas contienen pequeñas semillas que pueden recogerse y guardarse. Cuando se crea un nuevo Henge, miles de estas semillas se plantan en el mismo lugar. Sólo unas pocas sobreviven, pero germinan a gran velocidad, creando una nueva arboleda para dar poder al Henge.

La apatía humana y la destrucción han acabado con muchos *mellyrn*, y los Ghille Dhu se esfuerzan más que nunca para preservar los que quedan.

## **ARMADURA VIVIENTE (Tesoro de Nivel Variable)**

El nombre de este Tesoro es un poco confuso; la armadura se elabora con materiales naturales y encantados, pero de otro modo inertes, normalmente corteza, espinas, raíces y madera de diversos tipos (recientemente el bambú ha comenzado a ponerse de moda entre las hadas con gusto por lo exótico). La armadura crece sobre el cuerpo del Changeling, un proceso inquietante pero que le proporciona una armadura a medida y que no le provoca incomodidad. En lugar de añadir dados de absorción, la armadura absorbe con la propia Resistencia +2 del Changeling; tiene dos Niveles de Salud por cada nivel de Tesoro.

Todo el daño que se aplica al Changeling se aplica primero a la Armadura Viviente, que pierde Niveles de Salud como si perdiera piezas. La Armadura no puede “curarse”, pero sí regenerarse. También sólo es posible tener una Armadura Viviente y su dueño no puede compartirla. Naturalmente, ponérsela y quitársela a gusto es imposible.

## **BOMBA VEGETAL (Tesoro de Nivel Variable)**

Uno de los Tesoros favoritos de los Guerrilleros de Gaia, cuando este objeto estalla es sentido por todos los Kithain de las cercanías. El proceso para crearlas es un secreto muy bien guardado, pero se dice que consiste en llenar un mecanismo extraño (que parece una granada tallada de madera y espinas) con una mezcla de Glamour natural de los claros Ghille Dhu, un paquete de semillas y polvo de piedra química. Después de imbuirse con Glamour adicional, la bomba está preparada.

Tras retirar la “anilla” y arrojarla contra un objetivo, en unos segundos la cáscara se romperá con un estallido que dispersa semillas, esporas y pólen sobre una pequeña zona en la que inmediatamente brota una forma de plantas especialmente animadas y resistentes. Las plantas rápidamente sofocan cualquier otra vida vegetal (y los zarcillos se

enredan en la vida animal), se escurren en las grietas de los edificios o en la maquinaria y la rompen creciendo rápidamente. La planta continúa creciendo durante un tiempo y con una velocidad proporcional a la cantidad de Glamour invertida en la bomba, y se dice que los Guerrilleros de Gaia han creado algunas “cabezas vegetales” con suficiente poder para derribar edificios de cemento de varios pisos en una hora. La mejor forma de parar los efectos de una Bomba Vegetal es una gran cantidad de Banalidad, herbicida, fuego, sierras mecánicas y buena suerte.

## **TUATH GLAS CU, EL ESTANQUE SECO DE ESCOCIA (Tesoro Legendario)**

No tanto un tesoro como una localización sagrada, el Estanque Seco bajo el castillo de Stirling ha estado vacío durante mucho tiempo. Una de las tres grandes fuentes de Glamour de Gran Bretaña, el “querido lugar verde” ha permanecido oculto durante siglos, desde que sus aguas se secaron con la conquista inglesa de Escocia. Aunque las descripciones de su poder se perdieron durante la Ruptura, todavía quedan muchas leyendas.

Se decía que cualquiera que bebiera de sus aguas, saciaría su sed y curaría sus heridas, mortales y espirituales, que desaparecerían para siempre. Lo más importante, se decía que el agua podía revitalizar la tierra, dotándola de salud y belleza en un eterno verano.

Los Ghille Dhu ansían recuperar el estanque, pero ninguno sabe cómo hacerlo con certeza. Algunas historias hablan de un señor caído en el Invierno que se sacrificará por el bien de las hadas y que hará que el agua vuelva a fluir del Ensueño como la sangre y volverá a llenar el estanque.

Si ese señor existe, a los Ghille Dhu se les acaba el tiempo para encontrarlo.

## **INSPIRACIÓN**

-*Sir Gawain y el caballero verde*: Una clásica historia artúrica, que ha sido contada en varias ocasiones por varios autores, incluyendo J. R. R. Tolkien. Indudablemente el Caballero Verde parece un noble Ghille Dhu por su descripción (Tolkien también creó a Bárbol y los Ents, aunque quizás sea Tom Bombadil quien mejor recoge el carácter de un Ghille Dhu).

-*El bosque salvaje*, de Charles de Lint: Un muy buen ejemplo de la vida de los Ghille Dhu en tiempos modernos, ¡y con magníficas ilustraciones de Brian Froud!

-*FernGully*: Película de niños o no, la lucha de las hadas de la naturaleza contra la industrialización es aplicable a una Crónica de Changeling: el Ensueño. Sólo ignora el hecho de que se trata de pequeñas hadas con alas y tienes una tribu de Ghille Dhu con un Pooka murciélago (o una Quimera parlante), humanos Encantados, una hechicera y un villano Banal.

-*Orquídea Negra*, de Neil Gaiman, ilustrada por Dave McKean: En esta novela gráfica, después de haber sido asesinada, Susan renace como la Orquídea Negra, un híbrido de planta y humana, para vengarse. Ahora es una semidiosa que intenta reconciliar sus recuerdos humanos y sus orígenes vegetales, además de desenredar los engaños y secretos que provocaron su asesinato. Comienza en las frías calles de una metrópolis y termina en el corazón del Amazonas, una historia llena de secretos, sufrimiento y descubrimiento personal.

Cómics Vértigo y DC también han creado personajes que podrían servir de inspiración, como la Cosa del Pantano, Hiedra Venenosa o el Hombre Florónico.

# **LIBRO DE LINAJE: GHILLE DHU**

## **EL LLANTO DE LA TIERRA**

Los Ghille Dhu recuerdan otros tiempos en que la tierra soñaba, y ellos eran sus sueños, siguiendo el ciclo de las estaciones, pero eso fue hace mucho tiempo. Ahora el mundo ha cambiado y la tierra llora. Menguados y aislados, los sueños de la naturaleza despiertan en una pesadilla y tratan de devolver a los humanos el sueño que perdieron antes de encerrarse en sueños de asfalto y cemento, olvidándose de la naturaleza de la que surgieron. El Invierno se acerca, pero todavía no es tarde...

### **EL LIBRO DE LINAJE: GHILLE DHU INCLUYE:**

-Una historia sobre el Linaje Ghille Dhu, desde su despertar en la naturaleza sin contaminar hasta su situación presente, acorralados por la civilización humana.

-Un vistazo a las diversas facciones, costumbres y opiniones de los Ghille Dhu.

-Ghille Dhu destacados, ejemplos de personajes, y nuevos Méritos, Defectos y Tesoros.