

Libro de Linaje: Korred

Por Magus iuvens@hotmail.com

Créditos

Escrito por: Magus

Material adicional: Alexander Weiss

Una nota del autor

Con la publicación de la edición 20 aniversario de **Changeling: el Ensueño** se han abierto nuevas posibilidades para continuar publicando suplementos para la línea de juego de las hadas del Mundo de Tinieblas. Entre estas posibilidades se encuentran Linajes feéricos que aparecían como secundarios en el trasfondo original, y que hoy ocupan un lugar renovado junto a los duendes originales del manual básico.

Los Korred son uno de estos Linajes, enigmáticos guardianes de secretos del Ensueño que hasta ahora no han recibido demasiada atención más allá de su mención en el suplemento francés **Le Monde des Ténèbres: France** y el manual básico de **Changeling: El Ensueño 20 aniversario**. El Libro de Linaje: Korred tiene como propósito añadir profundidad y jugabilidad a este al Linaje, pero al mismo tiempo se ofrece como una posibilidad, sin querer sustituir la imaginación de potenciales Narradores.

En resumen, nada de lo que aparece en este manual es imprescindible, y Narradores y jugadores disponen de suficiente información en el manual básico de **Changeling: el Ensueño**, así como sus suplementos.

Y ahora, disfrutad con la lectura.

Agradecimientos

A Alejandro de la Biblioteca de la Hermandad, porque lo merece.

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 un buen tirón de orejas

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

Una visita inesperada

Capítulo Uno: Una historia de verdad

Capítulo Dos: La llamada de los Korred

Capítulo Tres: Verdades que se cuentan

Capítulo Cuatro: Barbiluengos

Apéndice: Magia, tesoros y secretos

Una visita inesperada

David Le Brun era una persona muy peculiar, y durante muchos años había vivido en su pequeña casita de Montroulez, en la costa de Bretaña. Vivía con relativa comodidad, sin derroches, ostentaciones ni gastos innecesarios, pero tampoco con una sencillez espartana. Entre sus vecinos circulaban rumores sobre supuestas riquezas y tesoros que había traído de sus frecuentes viajes, pero a David los rumores y murmuraciones parecían mas bien importarle poco, antes bien, refunfuñaba y se mostraba irritable ante los chismes y bulos sin fundamento. Si algo valoraba, sin duda era la honestidad.

Aquel día David terminó de comer, recogió la mesa, lavó los platos, se sacudió las migas de la barba, se lavó la cara, los dientes y las manos y se dirigió a su escritorio, una estancia amplia e iluminada, llena de libros cuya lectura tanto apreciaba, y tras comprobar que el papel era liso y blanco, que el tintero estaba lleno y la pluma bien preparada, se dispuso a disfrutar de la escritura.

Los Korred son guardianes de los secretos y tradiciones de las hadas, pues son su recuerdo y su encarnación a la vez. Un Korr posee numerosas facetas, pues pueden ser oradores de talento, bromistas errantes o los garantes de un antiguo pacto. Al margen de su aspecto, jóvenes o ancianos, ricos o pobres, siempre inspiran confianza.

Nada es más importante para un Korr que su palabra, y quienes afirman haber pillado a alguno mintiendo, o bien son ellos quienes mienten o se trata de una auténtica rareza, como los dientes en una gallina. Sin embargo, aunque valoran la verdad, eso no quiere decir que salga con facilidad de ellos. Un Korr puede omitir la verdad, interpretarla según el contexto, añadir letra pequeña. Algunos Korred especialmente malintencionados han elevado la manipulación de la verdad a una forma de arte, y pueden engañar a alguien cuando resulta necesario, lo cual ocurre de vez en cuando, sobre todo con quienes quieren amedrentarlos, imponerse por la fuerza, o simplemente dar una lección a los necios arrogantes.

David escribía con ritmo firme y pausado, con una letra inclinada y fina, como oscuras patas de araña, y con un estilo personal y elegante. Siempre había estado muy orgulloso de su letra desde que era pequeño, y la había perfeccionado con el paso de los años. Que otros se quedaran con sus ordenadores y máquinas para escribir. Para David un buen libro era el que estaba escrito a mano, preferiblemente por uno mismo.

En ese momento llamaron a la puerta, y David tuvo que hacer gala de su firmeza para no desviar la pluma de su escritura. Si hubiera sido más joven y descuidado posiblemente hubiera cometido un error o hubiese dejado caer una mancha de tinta, pero en aquel momento simplemente emitió un sonoro suspiro de paciencia y se detuvo, levantando la pluma.

De mala gana, se dirigió a la puerta. Dependiendo de su humor, simplemente hubiera seguido a lo suyo, pero una segunda e insistente llamada le llevó a apresurarse, convencido de que no le dejarían en paz hasta que hubiera acudido.

Por su misma naturaleza, los Korred son los súbditos ideales. Los nobles les inspiran respeto...al menos mientras sepan mantener su nobleza. Otras hadas y duendes los consideran conformistas y los tratan con sarcasmo y desprecio, afirmando que los Korred sólo existen para servir, pero a los Korred no les importa, por lo menos no mientras sus detractores sean más numerosos o se encuentren mejor armados. Entre los secretos que guardan se encuentra más de una maldición con efectos desagradables, lo mejor para que los demás los acepten como son o por lo menos sepan medir sus palabras.

Abrió la puerta y en el umbral apareció su vecino, Gaël. Era un buen jardinero, honesto y hábil, del linaje de los Boggans, y entre él y David había surgido una amistad que había perdurado con los años, cuando los dos ya peinaban canas y eran una pareja de respetables Gruñones. Aquel día Gaël se había puesto su mejor traje, de color gris verdoso, y llevaba un pequeño ramito de flores blancas en la mano, que temblaban con su ligero nerviosismo. Conociendo a su vecino y amigo, David supuso que iba a asistir a una cita.

-¡Buenos días, David! -Gaël saludó de forma directa y repentina, intentando aparentar una firmeza exageradamente cortés.

-Buenos días, mi buen amigo. ¿Qué te trae por aquí?

-No sabría como decirlo, pero... -sus palabras quedaron en el aire.

-¿Quieres pedirme consejo?

-¡Oh, sí! Tengo hoy una cita con Mabel Morvan, una buena dama de carácter, y me preguntaba si podrías ayudarme con algún poema.

David suspiró con paciencia. Había quienes le habían consultado para buscar antiguos tesoros, sobre el origen de un oscuro y desconocido linaje, pero no todos sus conocidos tenían necesidades tan elevadas.

-En cuestiones como la de socializar con una buena dama de carácter, amigo mío, no hay consejos infalibles. Conozco a Mabel desde hace años, y puedo decirte que no es aficionada a la poesía, ni a recibir halagos exagerados. El único consejo que puedo darte es que seas amable y honesto, y sobre todo, que seas tú mismo. Eres una buena persona, Gaël, y eso debería ser suficiente. Procura disfrutar de tu cita, y si el encuentro entre ambos termina ahí, no pasa nada. Los caminos siguen, juntos o separados.

Gaël se quedó pensando en lo que su vecino le había dicho, sopesando sus palabras. Sonrió tranquilo. Por lo menos el Korr había conseguido tranquilizarlo y darle seguridad.

-¡Muchas gracias por tu consejo, David! ¡Te debo una cerveza!

-No me debes nada, amigo mío, pero acepto igualmente tu invitación. ¡Buena suerte!

Y Gaël se marchó a su cita con la dama Mabel Morvan, para no hacerla esperar. David regresó a su estudio, tomó de nuevo la pluma entre sus manos y continuó escribiendo.

El saber y la memoria de los Korred son notables, y a menudo son requeridos como chambelanes, jueces o magistrados, o simplemente se busca su consejo sobre todo tipo de asuntos. El consejo de un Korr no sólo procede de su propia experiencia, sino del recuerdo de los precedentes, reglas, normas y tradiciones. A veces simplemente se trata de un buen consejo.

Debido a su conocimiento de las tradiciones y del pasado que muchos han olvidado, no siempre es fácil comprender a los Korred. Son leales y constantes en la amistad y el amor, pero también es posible ofenderlos por romper una regla desconocida. Suelen ser comprensivos con la ignorancia, aunque entre ellos también hay individuos realmente inflexibles hasta el punto de la locura y la inestabilidad.

En contraste, los Korred suelen mostrar más juicio y sensatez que otras hadas y duendes, hasta el punto de que rara vez actúan precipitadamente sin tener en cuenta precedentes, consecuencias e implicaciones. Valoran la sinceridad y la honestidad, y procuran rodearse de quienes muestran esas mismas virtudes. De la misma manera, les enfurecen la

mentira y el engaño, que a menudo son respondidas con una venganza imprevista e implacable, a menudo más dura que la ofensa que la causó.

De nuevo llamaron a la puerta. David se sintió molesto. Parecía que Gaël buscaba de nuevo su consejo, así que haciendo acopio de paciencia se encaminó para abrir, pero se quedó con el saludo en los labios cuando vio a Mabel Morvan, que llegaba para la ocasión con un vestido de paseo primaveral azul y blanco y un bolso turquesa. Era la dama Mabel una mujer reconocida entre los Boggans locales, no sólo por su habilidad laboriosa como sombrerera, sino porque siempre estaba disponible para echar una mano o apoyar a sus congéneres, lo que le había dado una aureola de líder informal, a la que se consultaba sobre múltiples asuntos. Que hubiera venido a la casa de David le extrañaba, porque salvo encuentros corteses, no tenían una amistad fluida, como ocurría entre David y Gaël.

-¡Buenos días, señor Le Brun!

-¡Muy buenos días, dama Morvan! ¿Qué se le ofrece?

-Me encaminaba a una cita personal, pasaba por aquí y me pregunté si podría solventarme una duda.

-Consejos doy, que luego sean bien o mal utilizados, es otra cosa -respondió David con una sonrisa.

-Pues bien, en el día de hoy tengo una cita con un amigo suyo, Gaël Gwiseni.

-Algo había oído, sí.

-Querría saber si por casualidad sabría su talla de sombrero.

David enarcó sus cejas.

-Quiero hacerle un regalo y he pensado en un sombrero, pero quería que fuera algo inesperado y sorprendente...

-Comprendo. Habitualmente utiliza una talla 58. Y su color favorito es el verde.

-¡Oh, muchísimas gracias, señor Le Brun! ¡Con eso tengo suficiente para empezar. ¡Buenos días!

-¡Y buena suerte, dama Morvan!

Y con una inclinación, la dama Mabel Morvan siguió su camino, apresurándose para llegar a su cita con Gaël.

Con un suspiro de alivio, mientras pensaba en el encuentro entre los dos Boggans, David se dirigió de vuelta a su estudio, sopló sobre las letras frescas de tinta y se dispuso a seguir escribiendo. Por fortuna, su paciencia seguía en su lugar.

Los secretos resultan especialmente atractivos para los Korred, y para algunos constituyen toda una tentación, debiendo conocerlos cueste lo que cueste. En cada generación del Linaje son muchos los aventureros que en algún momento u otro emprenden largas búsquedas con el propósito de descubrir conocimientos ocultos o solucionar misterios insondables. Por esta misma razón, los Korred suelen ser individuos tenaces y persistentes, aunque deban invertir todas sus energías y recursos, lo cual no siempre tiene un final feliz.

Entre los Korred los secretos constituyen una moneda de cambio mucho más valiosa que los favores, y debido a los numerosos abusos y traiciones que sufrieron en el pasado, no confían en las promesas de los extraños si no están debidamente respaldadas. Cuando ofrecen su confianza, se trata para ellos de un pacto sagrado.

David estaba redondeando elegantemente una “o” cuando volvieron a llamar a la puerta. Apretó los dientes de forma instintiva y maldijo en silencio. Lo que iba a ser una tarde tranquila y serena, dedicada a la escritura estaba siendo entorpecida de forma inesperada...o quizás no. David intuía que había puesto en marcha un proceso que no iba a detenerse.

No le sorprendió encontrar en el umbral de la puerta a Gaël y Mabel, agarrados de la mano, y con una sonrisa.

-Buenos días otra vez, señor Le Brun -rompió el silencio Mabel.

-Buenos días. Veo que en esta ocasión viene bien acompañada -contestó David con una sonrisa.

-Oh, sí. Perdone que le moleste de nuevo, pero hemos tenido una agradable charla y nos hemos dado cuenta de que los dos hemos recibido su consejo...y queríamos darle las gracias.

-No se merecen. Si he contribuido a su felicidad, para mí es suficiente.

Los dos Boggans se deshicieron en agradecimientos y se pusieron al servicio de David. Le consultaron sobre un lugar agradable para cenar, y tras sopesar sus gustos culinarios, David les recomendó una pequeña crepería bretona cerca de la estación de autobuses, regentada por un amigo suyo. Tras inclinarse espontáneamente en una reverencia, Gaël y Mabel se despidieron.

David suspiró de nuevo y volvió a sentarse ante el escritorio, frente a la hoja de papel escrita con delicadas letras de patas de araña y que aguardaba una conclusión. Tomando de nuevo la pluma entre sus manos, el Korr continuó con un trazo firme y oscuro:

La imagen e identidad de los Korred se encuentran estrechamente ligadas al Ensueño, por lo que son especialmente sensibles a los estragos de la Banalidad. Por esta razón, cuando no es estrictamente necesario, son reticentes a alejarse demasiado del Ensueño o adentrarse en territorios dominados por el frío banal. Sin embargo, si la ocasión merece el riesgo, actuarán a pesar de ser conscientes de su vulnerabilidad.

Aunque pasan mucho tiempo en los Feudos y dominios del Ensueño, los Korred se desenvuelven bien, escuchados con su pragmatismo y honestidad, que les permiten evitar la locura durante más tiempo. También saben afrontar la derrota y el paso inevitable del tiempo, preparados para pasar el testigo y dejar que sus almas feéricas regresen al lugar del que vinieron. Mientras otras hadas y duendes se aferran al Ensueño hasta que su existencia se convierte en una pesadilla aterradora e insoportable, envuelta en el miedo a desaparecer o morir; los Korred simplemente asumen que llegará un momento en el que tengan que marcharse.

Volvieron a llamar a la puerta.

En esta ocasión el suspiro de David se convirtió en un resoplido que escapó forzosamente de entre sus dientes apretados, y resonó en la habitación. Las palabras, que hasta ese momento, bailaban en su mente, se desvanecían como la niebla bajo el sol. Esperaba que no se trataran otra vez de Gaël y Mabel, lo esperaba, mientras se incorporaba de mala gana y se dirigía de nuevo a la entrada.

Y en esta ocasión volvieron a insistir. Aún iban a terminar marcándole la puerta.

Abrió con energía y trató de mantener la compostura, aunque en esta ocasión quizás su sonrisa fuese un poco forzada. En cualquier caso, ahí se encontraban los dos.

-¡Buenos días, otra vez! -Gaël fue el primero en hablar-. Sentimos molestarlo de nuevo, pero hemos pensado que a lo mejor quería acompañarnos durante la cena.

La verdad es que David estaba tan ensimismado en la escritura que no había pensado en cenar. Quizás picaría algo de la despensa cuando el hambre fuese acuciante, pero ante la mención, se dio cuenta de que a su estómago parecía interesarle la idea. Pensó en su escrito, donde las patas de araña de tinta le tentaban para que regresara, pero quizás una pausa no le vendría mal, y quizás le vendría bien para inspirarse y seguir escribiendo. Finalmente suspiró de nuevo, pero esta vez con resignación.

-Bueno. Esperad un momento, que tome mi abrigo y el sombrero. David se acercó al perchero de la entrada, se puso su gabán verde, un sombrero castaño y puntiagudo, y unos zapatos marrones y gastados de caminar, y en un momento ya estaba preparado para salir.

Los Korred son de pequeño tamaño y suelen tener vientres abultados. Son aficionados a los trajes de color ocre o verde y a menudo llevan sombreros puntiagudos de ala ancha que disimulan sus largas orejas puntiagudas así como sus cabellos espesos y oscuros. Su abundante vello facial les proporciona un gran complejo y los que no se afeitan con frecuencia a menudo llevan su barba y mostacho trenzados con pequeñas flores. Las mujeres Korred sufren esta misma aflicción (aunque en una proporción menor), lo que para nada provoca el rechazo de sus contrapartidas masculinas.

La crepería *Lune d'Argent* se encontraba en un rincón escondido de Montroulez, y bajo la luz del Ensueño, sus paredes de piedra gris parecían recubiertas de enredaderas que parecían susurrar entre ellas. Había varias mesas dispuestas en el exterior con sus correspondientes sillas, de madera rojiza gastada, y el aroma de la mantequilla derretida y la sidra artesana llenaba el aire. Un brillo apagado parecía filtrarse desde el interior.

Gaël y Mavel se sentaron frente a David, sonriendo, y en un momento el dueño del establecimiento, otro Korr llamado Thim, salió para tomar nota. Thim era más joven que David, pero ambos habían compartido varios viajes en el pasado.

-¡David, mi buen amigo! -saludó alborozado- ¡Y hoy traes compañía!

Los dos Korred se abrazaron efusivamente. Thim pasó un paño sobre la mesa, procurando dejarla como una patena.

-¿Y qué vais a tomar?

Gaël pidió una crepe de trigo sarraceno con relleno de jamón, queso, y huevo, y Mabel una crepe de champiñones. David, más reservado, prefirió una sencilla crepe de queso y tomate. Desde que había dejado de pensar en su manuscrito, y mientras se dirigían a la *Lune d'Argent*, había algo que le estaba rondando por la cabeza.

Charlaron mientras llegaba la cena. Gaël se encontraba radiante de felicidad y con ánimo festivo, mientras que Mabel se mostraba más reflexiva, aunque el brillo de sus ojos hablaba por sí solo y expresaba la alegría que no conseguía imbuir en sus palabras. Mientras tanto, David asentía, sonriente pero a la vez pensativo. Había algo que no encajaba, algo en lo que no dejaba de pensar. Y la charla lo estaba distrayendo.

De repente, de la crepería salió un pequeño Sátiro, que vestía con un traje gris y una bufanda roja. Llevaba un violín al hombro, y David pronto lo reconoció. Se trataba de Chanticler, el violinista.

-¡David, mi buen amigo! ¿Te acuerdas de mí?

¡Vaya si se acordaba! Hacía unos años David había intervenido para apartar al joven de las garras de la Banalidad en un empleo gris como ayudante de contable, y lo había animado a seguir su pasión: la música. Aunque no era el mejor violinista del mundo, Chanticler era feliz estudiando en el conservatorio, y ganando algún dinero como maestro particular de música. También era una presencia frecuente en las fiestas y celebraciones, especialmente cuando los Kithain estaban de por medio.

-¡Cómo no me voy a acordar, Chanticler! ¡Te veo bien!

Resultó que Chanticler había venido para dar un pequeño concierto improvisado en la *Lune d'Argent*, y estaba esperando a unos amigos que lo acompañaran en el concierto. Dedicó una desenfadada tonadilla a David y sus amigos, antes de retirarse para seguir ensayando, y dejarlos a los tres con su conversación.

-Bueno, ¿por dónde íbamos? Creo que se trataba de...

-Me parece que deberíamos dejarlo para después de la cena. ¡Aquí vienen las crepes!

Thim el camarero, manejó la bandeja con la experiencia de la profesionalidad, y de manera limpia y en un momento dejó las crepes y sus correspondientes bebidas ante cada comensal.

-¡Buen provecho! -terminó con una ligera inclinación y una sonrisa antes de retirarse.

Los Korred no pueden mentir. Eso no significa que deban contar obligatoriamente la verdad o que no puedan engañar a sus interlocutores de otras maneras, por lo general utilizando omisiones, generalidades, o complejidades que suelen provocar confusión en quienes los escuchan. En cualquier caso, un Korr no mentirá directamente, o el propio Ensueño será testigo de su mentira y sus propios compañeros Korred le darán la espalda.

El olor y la presentación de aquellas deliciosas crepes interrumpieron la conversación. De hecho, Gaël parecía especialmente entusiasmado, y no dejó de alabar los ingredientes, la composición, y sobre todo, la habilidad de Thim, el cocinero.

De repente una sombra se deslizó sobre los comensales. Una figura alta y delgada, con un sencillo vestido de negro se acercó al establecimiento. David no tardó en reconocerla. Al fin y al cabo, habían sido rivales durante muchos años, hasta que una ayuda inesperada en un momento de necesidad había establecido algo parecido, sino a la amistad, sí a un respeto mutuo debido al pasado compartido.

Doña Urraca era una mujer Redcap, con pálida piel arrugada, enorme nariz aguileña y unos anteojos que le daban un aire de malhumor al margen de su estado de ánimo. Llevaba el cabello teñido de negro recogido en un moño con una cinta de un vivo color rojo. Hiciera sol, o lloviera, siempre la acompañaba un gastado paraguas negro.

Sonrió, y el silencio se hizo bajo su sonrisa. Ni siquiera tuvo que enseñar sus dientes de aguja.

-Buen provecho.

David asintió cortésmente. Desde que las hadas y duendes del Feudo de Montroulez habían tenido a bien convertir a Doña Urraca en su jefa de seguridad -después de que David respondiera personalmente por ella-, la mala señora, con una reputación más que merecida de hechicera y carácter implacable, se encargaba de las defensas del Feudo, servida por una compañía de duendes especialmente preparados y prestos para la acción, no sólo para mantener la paz, sino defenderla de las amenazas externas.

Doña Urraca caminó altiva hasta desaparecer dentro de la crepería, y de la misma forma que en el exterior, por unos momentos el silencio se hizo en el interior, antes de que el bullicio de los parroquianos comenzara a elevarse de nuevo, tímidamente.

Gaël y Mabel sonrieron forzosamente, pero seguían callados, sin saber qué decir, así que David decidió actuar con naturalidad y cambiar de tema para devolver un poco de ánimo a la mesa.

-Una mujer impresionante, sin duda. Más de un vecino le debe su pellejo. Eso me recuerda...

Y David contó una anécdota sobre Doña Urraca, de cómo ella había salvado a un niño de ahogarse en el río, y el niño había crecido para convertirse en un conde la Casa Fiona, y agradecido, la había nombrado caballero ante la sorpresa de muchos nobles, que desconocían que el conde le debía su vida a una mujer de tan terrible reputación.

Además de guardar secretos, los Korred también piensan en el momento adecuado para compartirllos, una vez más, pensando en las consecuencias. De la misma forma, no dejan de recordar a las demás hadas y duendes las tradiciones, leyendas, y en general conocimientos que podrían correr el riesgo de ser olvidados. Muchos miembros del Linaje se convierten en cuentacuentos, pero sus historias siempre se encuentran enraizadas en la verdad, o si son ficticias, guardan una moraleja importante. En otras ocasiones, como si se tratara de un tesoro oculto, la verdad se encuentra escondida dentro de la narración, al alcance de quienes posean el ingenio suficiente como para descifrarla.

Entre la conversación y la cena, las primeras estrellas comenzaron a aparecer en el cielo oscurecido, y las farolas de Montroulez comenzaron a encenderse, como si quisieran responder a su luz. La noche caía sin prisa, y una leve brisa nocturna sopló sobre los adoquines de la plaza donde se encontraba la *Lune d'Argent*, arrastrando algunas hojas anaranjadas por el otoño.

Thim salió de su establecimiento para levantar la mesa, y sonrió con aprobación a sus comensales. No le gustaba que ninguno de sus clientes se marchara a disgusto, y mucho menos con el estómago descontento, así que mientras recogía los platos y los cubiertos, preguntó:

-¿A alguien le apetece postre? Hoy tengo un *far* bretón con ciruelas.

-Pues no se diga más -dijo Gaël-. Hagámosle honores.

David asintió, pues además le gustaba mucho el *far*.

Y en un santiamén, Thim terminó de levantar la mesa, y regresó con tres porciones de *far*, acompañadas de tres pequeños vasos de cristal y una botella de *chouchenn*, un licor de miel y zumo de manzana. Dejó el postre encima de la mesa y sirvió generosamente los vasos.

-Esto va por cuenta de la casa.

Lo que había sido una visita inesperada se había convertido en una agradable velada. Una cena compartida con buenos amigos, una charla amistosa y una noche no menos agradable. Aunque al principio se había sentido un poco fastidiado por las sucesivas interrupciones, finalmente David se había dejado llevar, y no lo lamentaba. Siempre tendría tiempo de escribir y leer un rato antes de dormir. Al fin y al cabo al día siguiente ya no tenía que trabajar.

En ese momento en la plaza resonó un coro de voces suaves y alegres. Un grupo de personas se acercaban.

*En nuestro camino siempre estás,
un amigo fiel, sin igual.
Risas, sueños, todo a compartir,
contigo en el mundo es más fácil vivir.*

*Cuando llega la tormenta, nos das tu mano,
juntos crucemos cualquier océano.
Con tu abrazo, todo es verdad,
eres amigo y fraternidad.*

*Por los momentos que no olvidamos,
amigo nuestro, por ti cantamos,
en cada paso nuestro siempre estarás,
compañero, maestro, en nuestro hogar.*

Un coro de niños apareció por la esquina e irrumpió en la plaza. Los alumnos de la escuela feérica de Barnenez, grandes y pequeños, e incluso algún viejo alumno que no quería perderse la ocasión, habían acudido para homenajear a su viejo maestro David Le Brun, que se había jubilado aquella semana. Y junto a ellos se encontraban la mayoría de las hadas y duendes de Montroulez y los alrededores, y algunos llegados de todavía más lejos. David había llevado una vida activa y altruista, y los allí reunidos eran un buen resumen del legado que había dejado a su paso. No sólo alumnos instruidos en las tradiciones de las hadas, sino también vidas rescatadas de hundirse en el océano gris de la Banalidad, y proyectos construidos con amor.

David se encontraba sorprendido y su corazón comenzó a latir con más fuerza. Aquella calidez de sus amigos y vecinos lo llenó de fuerza, y sonrió, y su sonrisa de felicidad fue mejor que cualquier discurso.

Del interior de la *Lune d'Argent* salieron Thim, Chanticler, y Doña Urraca. Chanticler se unió al coro con la música de su violín, poniendo todo el énfasis y el talento que pudo. Doña Urraca, con una suave y enigmática sonrisa, dejó sobre la mesa una caja envuelta primorosamente en papel de regalo verde con un lazo negro, y Thim se acercó para palmear efusivamente a su viejo amigo.

-¡Enhorabuena! ¡Nadie había conseguido reunir a tanta gente en mucho tiempo!

-Y no resulta nada fácil distraer a un Korr -intervino Mabel-. Hemos estado planeando esta celebración durante mucho tiempo.

-Pues lo habéis conseguido, mis buenos amigos -dijo David.

Cuando la canción concluyó, los alumnos de David saludaron a su maestro por orden, y después, los amigos y vecinos. Finalmente tuvo tiempo de abrir el regalo que le habían hecho, y se encontró con un elegante y lustroso sombrero verde con una cinta negra y una hebilla dorada que irradiaba poder. David intercambió una mirada sin palabras con Doña Urraca, y supo que la mujer Redcap había tenido un papel destacado en su creación. Era todo un Tesoro de gran poder.

-Me he asegurado de que sea de tu talla -dijo Mabel-. Por suerte tú y Gaél compartís las mismas medidas. Todos hemos puesto un poquito aquí y allá. Es artesanía de primera. Te lo mereces.

-Muchas, muchas gracias. De todo corazón.

Y como eran las palabras sinceras y directas desde el corazón de un Korr, nadie podía dudar de que eran verdad. Y así, las hadas y duendes allí reunidos en Montroulez celebraron y se divirtieron hasta bien entrada la noche en alegría y compañerismo, dejando de lado las preocupaciones, y al menos por un tiempo, aquel rincón del Mundo del Otoño fue un poco menos frío.

Capítulo Uno: Una historia de verdad

*“Los viejos cuentacuentos de Bretaña, esos humildes maestros de la palabra, llevan en sí la luz de los siglos,
reavivando en nuestras almas la chispa de los antiguos misterios.”*

-Anatole Le Braz, “El teatro céltico”

No había sido fácil planificar aquella reunión, pero habían afrontado dificultades peores a lo largo del tiempo. Se consultaron unos a otros, hicieron los preparativos y encontraron la fecha más adecuada para que la mayoría pudieran acudir. En cuanto al lugar, las proximidades del *cairn* de Barnenez, en Bretaña, se consideraba propicia. Con su espíritu trabajador y pragmático, en aquel día una serie de coincidencias debidamente provocadas, les permitieron despejar la zona de ojos curiosos y potenciales intrusos. Cuando el sol comenzó a ponerse, simplemente no había nadie en aquellos campos a varios kilómetros a la redonda.

En silencio y ordenadamente, comenzaron a llegar desde distintos lugares. Primero apareció un gorro puntiagudo de color verde, y después otro. Y poco a poco los Korred comenzaron a saludarse, con abrazos, besos, frotándose las narices o siguiendo costumbres y protocolos de los que ya nadie se acordaba. Había Korred y *Korrigan* de Bretaña, *Korrik* de Cornualles, *Kabouters* de Holanda, *Nisses* de Dinamarca, *Tomtes* de Suecia, *Spiridus* de Rumanía, *Heinzelmännchen* y *Klabauters* de Alemania, *Gnomos* de España y Portugal, *Aluches* de México y Guatemala, e incluso algunos *Tudigong* de la lejana China. Y también de otros lugares y con otros muchos nombres, pero a pesar de sus diferencias todos se consideraban hermanos en el Ensueño.

Los campos que rodeaban el *cairn* de Barnenez nunca habían tenido tanta actividad en mucho tiempo, pero todos estaban de acuerdo en que aquella reunión era necesaria, o por lo menos, permitía que amigos y conocidos volvieran a verse, que no era poco.

Hubo risas, cuchicheos, y se contaron muchas historias que necesitaban ser compartidas, y también se compartieron noticias de lugares lejanos. Un manto de magia protegía la reunión discretamente, y la vigilancia no había sido descuidada, aunque a medida que pasaba el tiempo la confianza se iba imponiendo.

De repente, entre los reunidos, se adelantaron varios individuos y formaron un círculo, donde comenzaron a bailar. Uno de ellos, un hombrecillo vestido de verde, con una larga barba marrón salpicada de canas, y con un elevado sombrero verde con una hebilla dorada se adelantó hasta situarse en el centro y habló. Su voz se extendió mediante el arte de la magia de las hadas, y todos los presentes la escucharon como si lo tuvieran al lado, sin que el ruido de los congregados estorbara la comprensión.

-Saludos a todos. El mundo ha cambiado mucho en los últimos años, hemos presenciado muchas cosas, se han producido muchos cambios, y debemos estar preparados para el Invierno que se avecina, o que quizás, ya ha comenzado. Somos los Korred, los guardianes de la tradición, custodios de las antiguas historias y secretos, y nuestro deber es recordar el pasado, para decidir en el presente y cambiar el futuro.

Todos tenemos algo que compartir, y en la reunión de hoy todos hablaremos y compartiremos, encajando las piezas que faltan, rellenando lagunas, y arrojando algo de luz sobre las tinieblas de la incertidumbre. Como toda historia debe comenzar por algún lugar, humildemente me presento. Me llamo David Le Brun.

Érase una vez...

En un tiempo muy lejano

Luz y oscuridad. Frío y calor. Yin y Yang. Big Bang.

Cuanto más nos acercamos al inicio de los tiempos, más simples se vuelven las cosas. Quizás hubo una era de orden absoluto, o un ciclo de eras, pero cuando el tiempo, o al menos nuestro tiempo comenzó, las cosas eran más simples, más sencillas, menos complejas. Los primeros elementos, los primeros extremos, los primeros opuestos se enfrentaron entre sí, y de su conflicto surgieron miles, millones de cosas, diversas y diferentes, pero de alguna forma todavía ligadas a a los inicios, y así el conflicto continuó, extendiéndose por el universo, y generando la materia inerte, y después la vida.

¿Cuándo surgieron los primeros sueños? Resulta difícil determinarlo. ¿Es posible que la primera materia inerte se reflejara a sí misma en el mundo de las ideas? No es muy probable, aunque los Inanimae así lo creen. El Sueño que nos dio forma llegaría asociado a la vida, pero de nuevo, como ocurría con la materia, de manera simple y sencilla. Los primeros animales pensaban en sí mismos, en sueños de instinto, de garra, diente, y cuerno, en cosas que les daban miedo y cosas que les proporcionaban alegría. Esos sueños eran reflejos, quizás mejorados e idealizados, pero simples reflejos. A medida que la inteligencia aumentaba, los reflejos se volvían más perfectos, y los sueños comenzaban a formarse como nieblas difusas, todavía producto del instinto, sin un propósito claro.

Y finalmente el Sueño nació. Asociado a la humanidad.

¿Cuándo soñó la humanidad por primera vez? De nuevo, resulta difícil decirlo. ¿Cuándo el sueño del instinto pasó a ser sueño de la inteligencia creativa? Con su imaginación la humanidad creó cosas que no existían en la materia, les dio forma y propósito. Oh, sí, hay quienes dicen que los dioses y diosas crearon a la humanidad, pero al mismo tiempo la humanidad dio forma a las divinidades buscando explicar la realidad que le rodeaba. Creó dioses terribles a partir del miedo que sentía a lo desconocido, y creó dioses bondadosos a partir de sus deseos y las cosas que le proporcionaban alegría. Y al mismo tiempo que los creaba, la realidad cambiaba, y los sueños se hicieron intemporales, recordando cosas y tiempos anteriores a la propia humanidad, pues así era la propia imaginación. En cualquier caso, fueron estos sueños de la humanidad los que dieron lugar al Ensueño.

Y el conflicto de los inicios del tiempo también se extendió a los sueños. Los reflejos y sueños perfectos cambiaron y lucharon entre sí. Una vez más, luz y oscuridad, calor y frío, y de nuevo cada vez eran más complejos que una simple lucha de opuestos.

En el Ensueño surgieron dos fuerzas enfrentadas. En este lugar los llamamos Fomorianos y Tuatha de Danaan, pero su conflicto adoptó muchas formas y nombres distintos por todo el mundo. Los primeros encarnaban los miedos y terrores de la humanidad, mientras los segundos habían surgido de sus deseos y aspiraciones de algo mejor. Su lucha se convirtió en la materia de muchos mitos y leyendas, y de la sangre que derramaron y de las criaturas que crearon a partir de los sueños nacieron las hadas y duendes, que se vieron arrastradas a la guerra, a favor de un bando o de otro, o que simplemente trataron de sobrevivir.

Ymir

Una vez más, me veo obligado a señalar que adoptamos los nombres que mejor conocemos, pero que el conflicto adoptó muchas formas y muchos nombres, así como sus protagonistas, simplemente los uso para facilitar la comprensión, pero no pretendo que mis palabras sean definitivas en una época tan incierta como aquellos tiempos lejanos. Como ocurrió con otros Linajes de hadas y duendes, el origen de los Korred se encuentra en estos tiempos de conflictos, y en una figura que llamaremos Ymir. Igualmente podríamos llamarlo el Primero, o el Gigante, pero para esta historia que estoy contando, usaremos el nombre de Ymir.

Era Ymir un gigante primordial que había nacido del conflicto entre los elementos. Formado por hielo y fuego, por opuestos. Tan terrible que él y su prole arrasaban con todo lo que encontraban. Podríamos decir que era una encarnación de cataclismos, terremotos, y glaciares, y que posiblemente se encontraba en el bando de los Fomorianos, o las fuerzas de oscuridad, o como las llaméis.

Finalmente tres dioses se enfrentaron a Ymir, lo derrotaron y destrozaron. Se dice que con su carne crearon todo un mundo, pero lo que nos interesa es que al morir, liberó numerosas criaturas, que recibieron diversos nombres.

¿Y los Korred? Todavía no habíamos aparecido, pero estábamos cerca.

La prole de Ymir era un pueblo de gigantes, pero los que nacieron de su muerte eran más pequeños, y parecidos a su padre, criaturas simiescas, grotescas, y malhumoradas, que vivían salvajes en la naturaleza y no toleraban la presencia de nadie. En ocasiones los poderes oscuros los convocaban y los obligaban a servirles mediante la fuerza y el miedo. Todavía quedan algunas de ellas, especialmente en los lugares más apartados que la humanidad todavía no ha conseguido tocar. También reciben muchos nombres, y aunque hay quienes todavía los llaman Trolls, para no ofender injustamente a un pueblo conocido por su nobleza y sentido del deber, utilizaré el nombre de Merodeadores.

Korr

En un rincón de un bosque olvidado, lleno de antiguos secretos, vivía un Merodeador llamado Korr. Era pequeño para su especie, con la piel áspera como la corteza de un árbol, y unos ojos grandes que brillaban en la oscuridad de la espesura. En una ocasión, en mitad del crudo invierno, Korr se encontraba débil y hambriento, y su estómago rugía como un río desbocado, y no encontraba nada para comer. Finalmente, en una noche estrellada, se arrastró entre la nieve y se acercó hasta las luces lejanas de una granja. Escondido entre las sombras, Korr observó con asombro, mientras un aroma cálido y dulce inundaba su nariz.

Dentro de la granja, los humanos celebraban una fiesta: había música, risas, y un banquete que desbordaba las mesas. Bailaban en círculos, y sus sombras bailaban con ellos, y por primera vez, Korr sintió algo más que hambre: una chispa de maravilla. Nunca había visto tanta vida, tanta alegría, ni siquiera cuando el bosque florecía en primavera.

Cuando la música cesó y los humanos se despidieron para irse a dormir, las luces se apagaron y la granja quedó en silencio. Korr se deslizó entre las sombras hasta las mesas abandonadas y allí encontró sobras: migajas de pan, trozos de pastel, un cuenco de sopa fría. Devoró todo con avidez, pero no era sólo el sabor lo que lo atraía, sino también el recuerdo de la fiesta, la calidez que parecía extenderse sobre todo.

A la noche siguiente, Korr regresó, y a la siguiente también. Los humanos no siempre hacían fiesta, a veces simplemente charlaban y contaban cuentos y anécdotas de lo que habían vivido junto al fuego, y Korr observaba y escuchaba asombrado. Las sobras se convirtieron en su sustento, pero también una excusa para regresar. Ya no sólo lo empujaba el hambre, sino también la curiosidad. Y así conoció a los humanos, sus alegrías y sus pesares, sus miedos y sus orgullos...y también sus secretos. Vio a los humanos sembrar y cosechar, cazar y cuidar de sus bestias, tejer telas y forjar metal, y aprendió de ellos. Con el tiempo se convirtió en un sabio, despojándose de la ignorancia de sus semejantes, y se dio cuenta de que ya no podía vivir entre ellos.

La humanidad cambió a Korr y entró en él, cambiándolo. Su cuerpo menguó, su piel se suavizó, y se hizo más semejante a los humanos, aunque todavía seguía siendo distinto. Con el tiempo comenzó a ayudarles desde las sombras, y los humanos a cambio, comenzaron a dejar comida para aquel desconocido que se preocupaba de traerles leña recogida en el bosque y de cuidar a los animales.

Hay quienes dicen que la humanidad cambió a Korr, y otros dicen que fueron los Tuatha de Danaan quienes lo encontraron y le dieron alimento en su necesidad, ofreciéndole un pacto por el se convertiría en un custodio de secretos y sueños, vigilando, observando, y aprendiendo a través del Ensueño. Ah, y también le hicieron jurar que sólo diría la verdad y rechazaría la mentira.

Si hacemos caso a esta leyenda, Korr fue el primero de los nuestros. Sí, lo sé, es un nombre tan bueno como cualquiera. Llamadlo el Primero, o Niss, o Tom, o como queráis.

Tampoco fuimos los únicos. En otros lugares los salvajes Merodeadores se vestían con los deseos de la humanidad: deseos del hogar caliente, deseos de creatividad, deseos de pasión, y en fin, deseos de lo que no tenían y que dieron lugar a otros Linajes, varios de los cuales todavía sobreviven hoy, y a los que consideramos parientes cercanos.

Otros principios

Los hijos sucios: Según una leyenda de los cristianos de Islandia, el origen de muchas hadas y duendes se remonta a Adán y Eva. Dios los visitaba frecuentemente, y en una de sus visitas, Eva no había tenido tiempo de lavar a todos sus hijos, así que ocultó a los que todavía se encontraban sucios, y mintió sobre su existencia. Irritado, Dios le contestó: "Lo que el hombre oculta de Dios, Dios lo ocultará del hombre." Y así, de los hijos sucios nacieron los Huldufolk, el Pueblo Oculto.

Los Korred forman parte del Pueblo Oculto junto a otros Linajes. Entre todos ellos su labor es custodiar secretos y evitar que se revelen de forma descuidada, temiendo provocar la ira de la divinidad. Muchos creen que si cumplen su función de guardar secretos algún día serán perdonados.

Los hijos mudos: Larunda era una náyade, hija del río Almo. Se dice que en una ocasión Larunda descubrió la relación adúltera del dios Júpiter con Juturna, la diosa de las fuentes, y esposa del dios Jano. Con cierta malicia y disfrute por su parte, Larunda acudió a Juno, la esposa de Júpiter y le contó lo que había visto.

Juno se enfureció con su esposo, y a su vez, Júpiter acudió furioso junto a Larunda por haber revelado su infidelidad y la castigó arrancándole la lengua y dejándola muda. No satisfecho con esto, ordenó al dios Mercurio que la llevara al Averno, la entrada del reino de los muertos. Por el camino, Mercurio se acostó con Larunda contra su voluntad, y con el tiempo daría luz a gemelos, los Lares, custodios del hogar y de sus secretos, y que como su madre, guardan silencio sobre lo que ven. De ellos descienden los Korred.

Los hijos de la tierra: En la antigua China existía una diosa llamada Houtu, una de los cuatro Ministros del Cielo. Cuando el emperador Zhuangxi necesitó ayuda para cuidar de las cosechas de su reino, Houtu le envió a su hijo Gou Long, que se convirtió en el primero de los Tudigong, que la representan en su nombre, cuidando de las aldeas y lugares bajo su jurisdicción.

Sueños en guerra

David Le Brun regresa a su lugar en el círculo de los Korred, que continúan bailando. Una mujer de piel oscura con un gorro elevado de color ocre, y con ropas que parecen cambiar de color por donde pasa, se adelanta hasta el centro, y entonces saluda a los demás con una reverencia cortés y comienza a hablar.

-Me llamo Jill Seacole, y he visto muchos veranos e inviernos. No sólo el tiempo ha pincelado mi cara, sino también las preocupaciones y la tristeza, pues por desgracia he acudido a muchos campos de batalla para ayudar a los heridos, y en ocasiones para tomar las armas para proteger a quienes no pueden defenderse, pero sobre todo, para recordar y no permitir que el olvido del pasado nos lleva a repetir errores en el presente.

Durante mucho tiempo Fomorianos y Tuatha de Danaan habían recorrido el mundo, buscando aliados para la guerra que se avecinaba. Hadas y duendes se decantaron por uno y otro bando, mientras que las menos decidieron mantenerse neutrales. En lo que se refiere a nosotros, los Korred terminamos decantándonos por el bando de los Tuathan, aunque sólo fuera porque las filas de los Fomorianos estaban llenas de Merodeadores, de los que nos habíamos separado y que se habían convertido en nuestros encarnizados enemigos.

Como ha dicho mi compañero, el mundo estuvo lleno de conflictos desde el principio, pero llegó un momento en que las fuerzas de la luz y de la oscuridad reunieron a sus ejércitos y se lanzaron a una larga guerra que se libró en muchos lugares y de muchas maneras. No voy a mencionar todas las batallas que se libraron, y los héroes que cayeron, pero sí hablaré de algunas de las más conocidas entre hadas y duendes, por lo menos, aquí en el oeste, y que terminarían decidiendo nuestro destino.

La Primera Batalla de Moytura

Finalmente los Tuatha de Danaan llegaron hasta los confines del oeste, donde se encontraba la Isla Esmeralda, frente a los dominios que habitaban los Fomorianos. En aquellos tiempos, el pueblo de los Fir Bolg y otros pueblos aliados, habitaban la isla, y rendían tributo a los Fomorianos, a los que hacían ofrendas de riquezas, cosechas, y esclavos.

Los Tuatha de Danaan, dirigidos por el rey Nuada, llegaron en una flota de barcos, y a su llegada fueron recibidos por el rey Eochaid de los Fir Bolg. Los Tuathan les exigieron la mitad de la isla, pero los Fir Bolg se negaron, y la guerra estalló. La batalla fue encarnizada, y finalmente los Tuathan aceptaron ceder tierras a los Fir Bolg. El rey Nuada había perdido un brazo, por lo que ya no era digno de gobernar.

Pero varios Fir Bolg que habían huido acudieron a la corte de los Fomorianos, y a su rey, Balor, el del Ojo Malvado, contándole lo que había ocurrido. Los Fomorianos desembarcaron en las costas de la Isla Esmeralda y sometieron a los Tuathan, exigiéndoles un tributo. También consiguieron imponer a Bres, un descendiente de los Tuathan y de los Fomorianos, como rey de los Tuathan. Bres se encargaría de que los pueblos de la isla siguieran pagando el tributo debido.

Los Korred participaron en las negociaciones, a menudo actuando como testigos de lo acordado entre las distintas facciones. No era un pacto perfecto, pero como suele ocurrir, los Tuathan se encontraban demasiado agotados por la guerra, y su rey Nuada ya no podía gobernarlos, así que decidieron aceptar, por el momento. Sin embargo, el rey Bres oprimió a los Tuathan, obligándoles a realizar trabajos serviles, elevando a los tributos, y faltando a su hospitalidad como monarca. El descontento se extendió, y muchos comprendieron que aquella paz simplemente era un tiempo para recuperarse y prepararse de nuevo para la guerra.

La Segunda Batalla de Moytura

Dian Cecht, que era un hábil médico entre los Tuathan, consiguió crear un brazo de plata para el rey Nuada, por lo que su pueblo obligó al rey Bres a cederle de nuevo el trono. Enfurecido, Bres acudió a sus parientes Fomorianos, afirmando que había sido derrocado de manera injusta, y el rey Balor del Ojo Malvado aceptó ayudarlo. Balor era un Fomoriano poderoso, y su mirada mataba como el rayo sobre cualquiera que recibiera su mirada. Por su parte, los Fomorianos decidieron que en aquella ocasión no sólo acabarían con los Tuatha de Danaan, sino que tomarían toda la Isla Esmeralda como tributo.

Mientras tanto, a la corte del rey Nuada, ya repuesto en el trono, había llegado el joven Lugh del Brazo Largo. Lugh había sido educado en muchas artes y oficios, impresionando a los Tuathan, por lo que decidieron que los dirigiera a la batalla que se avecinaba. Asimismo, Lugh era nieto del rey Balor de los Fomorianos, y había heredado algo de su formidable poder.

La Segunda Batalla de Moytura fue terrible, y el rey Nuada y gran parte de su ejército fueron aniquilados por la mirada mortal del rey Balor. Sin embargo, Lugh cambió el curso de la batalla, y con su honda, arrojó una piedra contra el rey Balor con tanta fuerza, que hizo que su ojo le saliera por la nuca, matando a varios Fomorianos que lo seguían. Confundidos por la pérdida de su rey, los Fomorianos recogieron su cadáver y huyeron a sus islas para no volver.

La marcha de los Tuatha de Danaan

Se dice que los Fomorianos hundieron sus islas en los mares del Ensueño y se marcharon, junto con sus aliados, que ahora conocemos como Adhene, pero el final de la guerra trajo consecuencias inesperadas. Es en este momento, salpicado con otros eventos, que muchos historiadores de las hadas marcan el inicio de la Separación entre el Ensueño y el Mundo del Otoño. Fue un proceso lento, como una marea tranquila, como la deriva de los continentes, pero poco a poco los mundos del espíritu y la materia comenzaron a alejarse, aunque hadas y duendes todavía no fueran del todo conscientes en aquel momento. La proximidad todavía permitía viajar a través de los Pasos feéricos sin problemas.

Fue también en este momento cuando se descubrió la forja del hierro, que traía un nuevo pueblo de invasores, los Milesios. Tras una serie de encuentros, los Tuatha de Danaan llegaron a un acuerdo con ellos para repartirse la Isla Esmeralda, pero también decidieron que su tiempo en el mundo había llegado a su fin. Uno tras otro emprendieron el viaje a las profundidades del Ensueño y se convirtieron en leyenda.

En el Mundo del Otoño quedaron sus descendientes, los Sidhe, así como los muchos pueblos de hadas y duendes que se habían aliado con ellos. Los Sidhe reclamaron el legado de los Tuathan, y durante esta época se formalizaron la mayoría de las Casas Nobles. Al mismo tiempo, los Sidhe también comenzaron una serie de guerras con otros pueblos de hadas, reclamando su supremacía sobre ellos.

Como habíamos aconsejado a los Tuatha de Danaan, también aconsejamos a los Sidhe. Sin embargo, también creíamos que todos los hijos del Ensueño tenían algo que aportar, así que acudimos a otros pueblos de hadas y duendes y nos pusimos a su servicio. Por encima de todo, aconsejamos la paz, y procuramos tranquilizar a los más radicales de todos los bandos. Ayudamos a elaborar tradiciones, acuerdos, juramentos, y construimos la civilización de las hadas. Y para hacerlo no sólo tomamos lo que sabíamos del Ensueño, sino que también tomamos las tradiciones y aspiraciones de los humanos. Poco a poco los caudillos salvajes irían dejando paso a caballeros y damas preocupados por sus dominios.

La Guerra de los Árboles

Tras la Segunda Batalla de Moytura, quizás nos confiamos demasiado pensando que la derrota de los Fomorianos había sido definitiva, pero no había sido así. Es verdad que muchos se habían marchado a las profundidades del Ensueño, pero no todos, y con la marcha paralela de la mayoría de los Tuatha de Danaan eran una amenaza cada vez mayor. De nuevo los pueblos de hadas y duendes eligieron bando, dejando de lado sus diferencias.

El rey Octriallach, con el que los Tuathan habían luchado en el pasado, y al que se daba por muerto, había regresado con un ejército de Fomorianos crueles en los Bosques del Invierno. Ningún ejército tenía la oportunidad de destruir a una criatura semejante, pero por suerte, no todos los Tuatha de Danaan se habían marchado. La guerrera Scathach todavía permanecía en el Mundo del Otoño. Fue ella quien reunió a su vez un ejército y se adentró a través de los caminos del Ensueño para llevar la guerra a los Fomorianos a sus propios dominios.

Hasta el sol temía iluminar los oscuros Bosques del Invierno, donde un ejército infinito de criaturas oscuras, quimeras gélidas y espíritus invisibles acosó a los invasores. Sin embargo, Scathach y sus seguidores consiguieron abrirse paso y llegaron hasta el corazón frío del bosque para desafiar al Rey Blanco en su guarida, y entonces el propio Octriallach salió en persona para enfrentarse a Scathach en combate singular.

El Rey Blanco confiaba demasiado en su propio poder y Scathach no parecía capaz de hacerle frente, pero varios hechiceros poderosos de los pueblos de hadas y duendes se habían preparado, creando un complejo símbolo mágico a lo largo del campo de batalla, preparando un poderoso hechizo y utilizando su propia fuerza vital. Los árboles del Bosque del Invierno se convirtieron en una telaraña de magia, que atrapó a Ostriallach y a toda la Corte Blanca de los Fomorianos en su interior, aparentemente para toda la eternidad.

Pero como bien sabemos, nada es para siempre.

Otras guerras infortunadas

La Guerra de la Plata y el Hierro: *En algún momento después de las guerras contra los Fomorianos, hacia el siglo IX a.C., estalló una guerra en la isla de Irlanda entre las hadas y los hombres lobo, que habían descubierto que los habían utilizado en sus propias guerras. Los cambiaformas mataron a todas las hadas y duendes que pudieron encontrar, y enseñaron a los humanos a utilizar el hierro frío contra ellas. Las hadas y duendes reaccionaron enseñando a la humanidad el poder de la plata, y extendieron su uso para atacar a los lobos. La Guerra del Hierro y la Plata terminó cuando el conflicto resultó demasiado costoso para ambas partes.*

Fue durante esta guerra que un herrero de los Sidhe llamado Dougal inventó el acero, y transmitió su conocimiento a los humanos. El acero resultaba mucho más útil para ellos, y menos peligroso para las hadas. En recompensa, se le otorgó el honor de fundar su propia Casa.

La Guerra de las Estaciones: *Tras la marcha de los Tuatha de Danaan, los Sidhe tomaron el poder, tanto en el Mundo del Otoño como en los reinos del Ensueño, o por lo menos lo intentaron. Se crearon cuatro grandes Cortes, siguiendo el ciclo de las estaciones, y se acordó que se sucederían una tras otra en el gobierno, pero el acuerdo se rompió pronto y el conflicto se prolongó durante siglos, enfrentando a los diversos pueblos de hadas y duendes. No fue una guerra continuada, y muchas de las batallas se libraron en el Ensueño, pero los conflictos estallaban de manera intermitente.*

Finalmente en el año 1130 se acordó la Tregua del Juramento y las Cortes de las Estaciones alcanzaron algo parecido a la paz, al menos durante los cien años que duró la tregua. La llegada de la Ruptura terminaría definitivamente con el conflicto e inauguraría una nueva era para hadas y duendes.

El Rey de los Korred

Tras la Guerra de los Árboles, los Korred se reunieron en el Bosque de los Carnutes, un lugar sagrado en el centro de la Galia, entre el Sena y el Loira, cerca de lo que hoy es la ciudad de Orleáns. Acudieron todos los que pudieron, pero después de tantas guerras y tanto derramamiento de sangre también tenían muchas cosas y secretos que compartir. Sabían que el Destino se había puesto en movimiento, y que debían prepararse para lo que estaba por venir: un tiempo en el que los Fomorianos regresarían y llegaría un Invierno que se extendería por los reinos del Otoño y del Ensueño, y que era necesario prepararse y actuar para evitar que el Invierno se prolongara eternamente hasta que los mundos fueran destruidos.

De esta reunión los Korred acordaron muchas de las tradiciones y leyes que siguen cumpliendo hoy. También decidieron que trabajarían para todas las facciones, procurando fomentar la paz entre ellas, que en conjunto los Korred no se aliarían con ninguna corte, que guardarían los secretos del futuro, observando y aguardando el momento para revelarlos.

En esta reunión también fue elegido el Primer Rey de los Korred, y ése honor recayó sobre el anfitrión, Carnon, el guardián del Bosque de los Carnutes, que también se convertiría en un lugar de reunión habitual para los Korred hasta la conquista romana.

Los días antiguos

Jill concluye su relato sobre la guerra, y haciendo una reverencia al público, regresa a su lugar en el círculo, entre los Korred que bailan. Es el turno de otro Korred, un anciano de barbas y cabellos grises y rizados, que viste con una túnica gris. Al contrario que muchos otros Korred, no lleva sombrero. Se adelanta hasta el centro, y comienza a hablar.

-Saludos, hermanos y hermanas. Mi nombre es Quirón, y voy a hablaros de los primeros tiempos de la Separación, una época donde los mitos y las leyendas todavía caminaban entre los habitantes del Mundo del Otoño, y donde muchos de los hijos del Ensueño éramos adorados como dioses.

Hijos del conocimiento

La fe de los mortales en sus dioses había recibido un duro golpe al verlos luchar y morir entre ellos. Se dice que fue la guerra lo que quebró su confianza, y dio comienzo a la Separación. Yo no pretendo dar una respuesta definitiva que no tengo, pero lo que sí está claro es que la gente comenzó a depositar su confianza en otras cosas. En sí mismos, y buscaron en su interior las herramientas para comprender el mundo que los rodeaba. Una fe fría y que dejaba poco espacio a la imaginación. Oh, seguían creyendo, pero el escepticismo y la desconfianza en unos dioses lejanos y a menudo caprichosos crearon la luz de la razón.

En varios lugares del mundo hubo hombres y mujeres que comenzaron a hacerse preguntas, y que ya no confiaban en los dioses para obtener respuestas. Su conocimiento era frío, pero también les daba seguridad y protección. Y cuando ese conocimiento se unía a la creatividad de su interior, eran capaces de construir maravillas en el mundo físico. El arte y la tecnología se desarrollaron en muchos lugares, y en la Antigua Grecia surgieron destacados filósofos y sabios.

Seguramente os suenen nombres como Sócrates, Platón, Aristóteles, y otros muchos que pusieron las bases de la filosofía en Occidente, y vivieron en una época donde todavía existían dioses y leyendas. Nosotros estábamos allí, y también éramos sabios y maestros de los héroes que surgieron entonces. Yo mismo llevo el nombre de un sabio centauro que fue maestro de Heracles. A medida que pasaba el tiempo pasamos de enseñar a héroes a enseñar a los gobernantes de las ciudades, para hacerlos mejores, pero por desgracia no siempre escuchaban nuestro consejo y a menudo desperdiciaban su talento en guerras inútiles entre ciudades.

Y más al norte, donde la llama de la filosofía y la razón todavía no había prendido, también nos convertimos en sabios para los hombres, conocedores de la naturaleza y las tierras salvajes, y de las tradiciones y la magia antigua de la tierra. Allí a menudo frecuentamos la compañía de los druidas, observando y compartiendo nuestro conocimiento con ellos. Y no sólo enseñábamos magia y secretos, sino también conocimiento más mundano como la mejor forma de sembrar, cultivar las cosechas, cuidar del ganado, y construir hogares fuertes.

Hijos de la tradición

Y de la misma forma que habitábamos entre los humanos, también cumplíamos nuestras propias obligaciones entre las hadas y duendes, como habíamos hecho durante el reinado de los Tuatha de Danaan. Frecuentamos las cortes de los nobles, estableciendo ceremonias, protocolos, tradiciones y guardando secretos. Fuimos tutores y consejeros, guardianes del hogar y del honor, intermediarios y jueces.

Los Sidhe a menudo requerían nuestros servicios, y contribuimos estableciendo muchos de los aspectos que todavía hoy se consideran tradición. Para hacerlo, recurriamos a nuestra conexión con el Ensueño, pero también observábamos a la propia nobleza de los humanos, cómo se comportaban, cómo vestían, y cómo se relacionaban. Los Sidhe encarnaban los sueños ideales de la humanidad, y por lo tanto tenían que comportarse como sus mejores.

Y por supuesto, tampoco nos olvidamos de crear nuestras propias tradiciones. Mucho de lo que son los Korred a día de hoy surgió en los tiempos antiguos. Aunque nos vestíamos con lo que el Ensueño nos proporcionaba, también adoptábamos el aspecto de sabios ermitaños y errantes. Nuestras barbas se convirtieron en todo un símbolo; pero también adoptamos los elementos de nuestros amigos entre los druidas y otros sacerdotes cuya compañía frecuentábamos.

Los círculos de setas, los antiguos menhires y dólmenes, se convirtieron en parte de nuestra identidad, donde acudían quienes buscaban nuestro consejo y ayuda. A veces lo dábamos de buena gana y directamente, a cambio de ofrendas de alimento y bebida. En otras, poníamos a prueba a quienes nos buscaban, asegurándonos de que fueran dignos y no hicieran mal uso de nuestro conocimiento. Y así de nuestras bocas salía la sabiduría del Ensueño, a veces simple y sencilla, y otras envuelta en enigmas y acertijos.

Pero siempre la verdad.

El cristianismo

Y poco a poco, la Separación siguió extendiéndose. En medio de sus conflictos, las hadas y duendes vivían despreocupados, pero algunos entre nosotros, los más perspicaces, nos dimos cuenta de que con el paso del tiempo los mundos del Ensueño se encontraban cada vez más lejos, como nuestra capital, Arcadia. Que algunos Pasos perdían poder y que incluso desaparecían. Pero seguía habiendo Feudos, seguía habiendo Pasos, y las hadas seguían luchando entre sí, y había otras preocupaciones más apremiantes.

Entonces llegó el cristianismo. Ya habíamos tratado antes con otras religiones, y en ocasiones los sacerdotes recurrían a nosotros en busca de saber o trataban de forzarnos a que lo compartiéramos, pero el cristianismo era distinto. Su dios era celoso y sus sacerdotes no admitían a ningún otro poder, considerando que las hadas y duendes, y los dioses antiguos eran demonios malignos. Su fe podía confortar a sus creyentes, pero a los que no lo eran, los quemaba.

Por supuesto, antes del cristianismo había habido otros cultos como el judaísmo, que eran igual de excluyentes, pero el cristianismo se extendió como una marea de fe que ahogó a los viejos dioses a su paso. Los antiguos santuarios y templos fueron profanados, y en su lugar se levantaron iglesias. El rechazo y el miedo de los cristianos a los demonios apagó Feudos y destruyó los lugares donde antes bailábamos sin miedo, de modo que dimos la espalda al cristianismo y nos retiramos a nuestras arboledas y a los lugares apartados donde los humanos temían adentrarse.

A la Isla Esmeralda llegó Padraigh, un hombre que después los cristianos convirtieron en santo. Se dice que expulsó a todas las serpientes de la isla, pero en realidad esas serpientes eran los druidas y custodios del antiguo saber. Más de un Korr se vio obligado a apartarse de los humanos ante las cruces que quemaban, y una fe que negaba lo que eran.

Contemplamos con tristeza cómo nuestros amigos los druidas eran perseguidos, y los humanos que antes los respetaban ahora los rechazaban. Ayudamos a los que pudimos, y lloramos al resto, pero lo más importante: recordamos.

Los Korred de la isla de Mona

La isla de Mona, conocida hoy como Môn o Anglesey, fue un lugar sagrado para los antiguos pueblos británicos. Los druidas de las islas y del continente viajaban a Mona para recibir enseñanza y visitar las arboledas sagradas, donde las estrellas parecían susurrar profecías y los árboles brillaban con un resplandor místico. Esta situación especial se prolongó durante siglos, hasta la llegada de los romanos. Reconociendo que los druidas animaban la resistencia con los invasores, el general Suetonio Paulino decidió enviar a sus legiones a la isla.

En el año 61 los soldados romanos cruzaron el estrecho de Menai, que separaba Mona de Gran Bretaña con un solo propósito: aplastar a los druidas. Los tambores de guerra resonaban con malos augurios. Los pájaros dejaron de cantar y el aire olía a hierro, a medida que las legiones avanzaban marcando el paso, dirigiéndose a los nemeta, los santuarios sagrados.

Los druidas y sus seguidores resistieron, pero sus voces se quebraron bajo los golpes de las espadas, y sus hechizos y maldiciones no eran capaces de diezmar una marea que continuaba avanzando sobre cadáveres y ceniza.

Uno de los druidas, llamado Ruith, huyó herido hacia el corazón del bosque, y corrió desesperado hasta caer de agotamiento entre las raíces de un viejo roble, convencido de que su final había llegado. Fue entonces cuando la tierra tembló ligeramente, y de entre las raíces y el musgo emergieron varias figuras pequeñas. Eran los Korred de Mona, que guardaban los bosques y las raíces de la isla.

Un Korr anciano llamado Tairdelbach, con su gorro verde cubierto de musgo, le habló con voz grave pero amable.

-No temas. Los árboles nos han hablado. Vendrás con nosotros.

Sin esperar respuesta, los Korred lo arrastraron a un túnel oculto bajo las raíces del roble. Ruith, atónito, se dejó llevar por los pasajes subterráneos, iluminados por hongos luminosos. Los Korred, ágiles y silenciosos lo llevaron hasta una cámara llena de raíces, que vibraba con la magia antigua en torno a un estanque cristalino donde se alzaba una roca de cuarzo.

-Hemos protegido la isla durante siglos -explicó Tairdelbach-, y tu pueblo nos ha sido muy querido. Este lugar es el fruto de nuestra alianza, aunque pocos la recordáis.

Con la ayuda de los Korred, Ruith invocó la magia antigua del lugar, llamando al viento y la lluvia. El suelo tembló, y una tormenta estalló sobre Mona, agitando las aguas del mar, y haciendo naufragar varios barcos romanos. Los invasores, aterrados, creyeron que los dioses de los druidas les estaban castigando y huyeron.

Cuando la tormenta hubo pasado, Ruith regresó a la superficie y Tairdelbach le dio un último mensaje:

-Protege la isla, druida. Nosotros seguiremos aquí, si alguna vez vuelves a necesitarnos.

Ruith pasó el resto de sus días en Mona, reconstruyendo los altares y enseñando a los nuevos druidas. Sobrevivió a las sucesivas invasiones de los romanos, y aunque se vio obligado a seguir compartiendo su saber y practicar su arte en secreto, consiguió que la isla siguiera siendo un refugio sagrado para los druidas, un eco de la magia antigua.

La Ruptura

*No puedo creer lo que veo,
están intentando exterminar a los míos.
Incluso en nuestra última hora,
este maldito rey se sigue escondiendo.
-Gnome, "Wenceslas"*

El relato de Quirón termina, y cortésmente, vuelve a retirarse a su lugar en el círculo. Los pies de los Korred siguen bailando, pisando el suelo al compás de música de gaita y violín, siguiendo patrones establecidos, conjurando la magia de la tierra, y el baile los une a todos, compartiendo la historia que cuentan. Alrededor del círculo, los Korred bailan, interpretando sus propios pasos.

Ahora es el turno de un Korr muy alto, que destaca entre sus compañeros. Viene de las lejanas tierras de Siberia, y sus ropajes y su gorro son especialmente peludos. Parece una especie de cazador, y su mirada es fría y gélida como el lugar del que viene. Su voz es profunda, y con un marcado acento.

-Mi nombre es Dersu, y voy a hablaros de los tiempos duros de la Ruptura y de los sacrificios que tuvimos que hacer para sobrevivir.

La Edad Media

Las hadas y duendes seguían entregadas a sus guerras y conflictos que para ellas eran algo tan natural como el ciclo de las estaciones. Hubo períodos de tregua, y a medida que la Separación se extendía, los mundos se alejaban y los Feudos eran cada vez más escasos. Algunas hadas intentaron evitar la llegada de la Banalidad huyendo a rincones lejanos o refugios apartados, pero sólo demoraban lo inevitable. Era como el avance lento de un glaciar, con crujidos y avalanchas a su paso que sólo eran un anuncio de lo que estaba por llegar.

Pero todavía quedaban momentos de gloria. De hecho, puede decirse que el período conocido como la Edad Media fue un último destello resplandeciente. La "civilización de las hadas" quedó marcada, y hasta cierto punto fija, en este momento. Observad las Casas Nobles, con sus blasones, sus juramentos, sus ceremonias y celebraciones, un reflejo de los usos y costumbres de los mortales de la época en el Ensueño. A pesar de los siglos que siguieron, nuestras tradiciones todavía siguen viviendo en esa época, y muchos nobles nostálgicos todavía se esfuerzan por regresar a ella.

¿Y nosotros?

Continuamos ejerciendo nuestra función de guardianes de tradiciones y secretos. De hecho, nuestros servicios eran muy apreciados por los nobles, pero también ayudábamos a las demás hadas y duendes a formar sus propias sociedades o los guiábamos a antiguos tesoros y secretos cuando considerábamos que había llegado el momento. Señalábamos las debilidades de los monstruos y bestias, ofrecíamos consejos e ideas para construir castillos y palacios como no se han vuelto a ver en el mundo, y también componíamos historias y canciones para inspirar a los mortales y a las hadas.

La caída del Imperio Romano también nos había permitido instalar nuestros Feudos en las antiguas ruinas, y todavía quedaban muchas arboledas y bosques "encantados" donde los mortales temían adentrarse. En las Islas Británicas y en la costa atlántica de Europa, trazamos nuestros círculos y nos instalamos en los túmulos, donde realizábamos nuestros bailes y donde acudían quienes buscaban nuestro consejo.

Aunque frecuentábamos los palacios y Feudos de los nobles Sidhe, algunos de nosotros también nos aventurábamos en medio de la naturaleza salvaje, buscando la compañía de las bestias y los elementos a donde nadie conseguía llegar o donde nadie quería vivir. Algunos también se aferraban a los hogares de los mortales, pero cada vez más la Banalidad los empujaba a evitarlos. Fueron ellos quienes nos alertaron de la Banalidad que se acercaba, pero sus advertencias terminaron llegando demasiado tarde.

La retirada a Arcadia

Aunque para nosotros no fue inesperada, la Ruptura fue tan repentina que muchas hadas no pudieron hacer preparativos, simplemente tuvieron que elegir entre huir al Ensueño o quedarse en el Mundo del Otoño. Los Sidhe fueron los primeros, no tanto por miedo entre sus filas, que lo hubo, como a una llamada de auxilio. Los Sidhe que habitaban en Arcadia pidieron ayuda a sus compañeros, y les ordenaron que regresaran, para evitar que su santuario se perdiera. La mayoría de las Casas se retiraron en masa, y sólo la Casa Scathach y unos pocos Sidhe de otras Casas, decidieron permanecer en el Mundo del Otoño, contra viento y marea, afrontando las consecuencias.

Al contrario que lo que piensan otras hadas y duendes, los Sidhe no se fueron solos, abandonando a los demás. Es una visión simplista, aunque también es cierto que los demás Linajes no fueron su prioridad. Hubo Boggans y Nockers que acompañaron a sus señores Sidhe en su exilio, ya que sus talentos resultaban muy necesarios y valiosos, o por lo menos eso pensaban. También hubo señores que decidieron llevarse a sus amantes y amigos más queridos, dispuestos a afrontar la desaprobación y la ira de las hadas de Arcadia. Y por supuesto, también estábamos nosotros. De hecho, nuestros conocimientos y secretos nos hacían especialmente valiosos, y no era tan sencillo dejarnos atrás. Es más, era hasta peligroso.

Y en ese momento, los Korred nos reunimos aquí, en Bretaña, o por lo menos, todos los que pudimos acudir, y

decidimos que no podíamos abandonar ninguno de los mundos a su suerte. Debíamos ir a Arcadia con los señores, pero también debíamos permanecer en el Mundo del Otoño, y observar y recordar todo lo que ocurriera en los tiempos venideros.

Y así nos dividimos. La mitad de los Korred, especialmente los que servían a los nobles Sidhe, los acompañaron en su exilio, mientras que el resto nos quedamos en el Mundo del Otoño, buscando maneras de sobrevivir a la Banalidad, que ya estaba sobre nosotros, acompañando las oleadas de miedo y desesperación que en aquellos momentos acompañaban a la Peste Negra que se extendía por el mundo.

No todos los Nobles consiguieron huir. Cuando las puertas de Arcadia se cerraron para protegerse, fue demasiado tarde para quienes se habían demorado demasiado. Los Pasos en las profundidades del Ensueño se resquebrajaron y rompieron, y muchas hadas se quedaron en el Mundo del Otoño. Otras se perdieron en el Ensueño, atrapadas y perdidas en las fronteras entre los mundos.

Huida y persecución

La Ruptura fue un período especialmente triste y doloroso para los Korred, no sólo por las circunstancias que nos rodeaban y que afectaban a todas las hadas y duendes, sino también porque en esos momentos, muchos de los nuestros cayeron. Algunos nobles se mostraron especialmente estrictos y se negaron a que los acompañáramos a Arcadia. Sin embargo, también consideraban que éramos demasiado valiosos para que nos quedáramos atrás con los secretos que conocíamos.

Así que nos mataron.

En varios Feudos del Mundo del Otoño, los señores ordenaron que sus leales servidores fueran ejecutados antes de partir. En otros, los propios Korred se sacrificaron para que sus amos no tuvieran que tomar tan difícil decisión o pudieran partir sin el remordimiento de dejarlos atrás. Cuánto se perdió en aquellos momentos siniestros, no puedo decirlo.

Y la situación tampoco resultó mejor para los Korred que se quedaron atrás, por decisión propia o por orden de sus señores. Los Plebeyos, que se sentían injustamente abandonados y traicionados, dirigieron su ira contra nosotros, considerándonos lacayos y cómplices, y nos lo hicieron pagar con sangre. Otros trataron de obligarnos a que reveláramos lo que sabíamos para poder reabrir los Pasos y llegar hasta Arcadia.

Pero la verdad es que no lo sabíamos, y los pocos que conocían secretos de valor se negaron a entregarlos, y pagaron un elevado precio por su silencio, o sin saberlo llevaron a quienes confiaban en ellos a su perdición. Los menos trataron de calmar los ánimos y ayudar a los Plebeyos a sobrevivir tras la Ruptura, pero la ira y el miedo se encontraban tan extendidos, que pocos lo consiguieron.

Como resultado, en el tiempo posterior a la Ruptura fuimos cazados y perseguidos, esclavizados y asesinados, y en algunos lugares desaparecimos. Muchos supervivientes dieron la espalda al resto de los Linajes, ocultándose o uniéndose a otros Korred para protegerse. Por este motivo, cuando los Linajes de los Kithain comenzaron a organizarse, no nos contábamos entre ellos y nos consideraron Gallain.

Por supuesto, no todos. Algunos se ocultaron a plena vista, confundiendo entre otros Linajes, como Boggans y Nockers, y otros, en fin, habían dado sobradas muestras de altruismo y se habían ganado la amistad y la confianza de otros como para unirse a sus filas.

El secreto de los Caídos

Cuando Arcadia cerró sus puertas a cal y canto, también se rodeó de una barrera mística: La Muralla del Olvido, que confundía a quienes la atravesaban, arrebatándoles la mayor parte de sus recuerdos. La muralla había sido diseñada para aislar el reino de las hadas de los intrusos del exterior; provocando que se perdieran en las profundidades del Ensueño, pero también para evitar que potenciales traidores pudieran huir de Arcadia llevándose sus secretos. La memoria de quienes la atravesaban quedaba confundida y confusa, y su memoria quedaba fragmentada con recuerdos vagos.

Como se ha mencionado, hubo hadas y duendes que quedaron atrapadas en el Ensueño cuando se produjo la Ruptura. Algunas también trataron de llegar a Arcadia, pero se perdieron o si alcanzaron las puertas, las encontraron cerradas y protegidas por la Muralla del Olvido. La mayoría terminaron vagando errantes, y se perdieron para siempre en las nieblas de la confusión. O al menos, eso es lo que se cree.

Pero no siempre.

Algunas hadas y duendes perdieron sus recuerdos, y en sus mentes confusas, rotas, y fragmentadas, sólo quedaron recuerdos de rencor y odio hacia quienes los habían abandonado o les habían negado refugio. Al carecer de otros recuerdos a los que aferrarse, sus cuerpos se retorcieron y se convirtieron en criaturas llenas de odio...y hambre por lo que les había sido negado. Con el tiempo estos Perdidos, Rotos, Fragmentados, o Caídos se reunieron en un reino del Ensueño, poco más que animales y bestias hambrientas, que se dedicaban a perseguir a otros viajeros, ansiosas de Glamour...y de carne, pues instintivamente también anhelan regresar al mundo físico que abandonaron hace mucho tiempo.

El Interregno

Con una mirada seria, Dersu se da la vuelta en silencio y regresa al círculo de los Korred que siguen danzando y bailando. Parece que la música de la danza se ha vuelto algo más amarga y lastimera, y el cielo ha comenzado a

oscurecerse un poco.

Ahora es el turno de una joven Korr delgada, vestida con los colores marrones y anaranjados del otoño, que se adelanta, se inclina, y saluda. Sus ojos son del color de las avellanas, y su cabello es pelirrojo como las calabazas, y antes de comenzar a hablar sonríe, una sonrisa para levantar los ánimos alicaídos.

-Saludos a todos. Soy Avellana, y voy a hablaros de cómo sobrevivimos tras la Ruptura y de lo que vino después.

La Senda del Changeling

No, no fuimos nosotros sus creadores, o por lo menos no fuimos los únicos.

La verdad es que desde hacía mucho tiempo algunas hadas y duendes, ya fuera por curiosidad, o forzadas por la necesidad, habían buscado maneras de protegerse de la Banalidad del Mundo del Otoño. Los métodos a los que habían recurrido no siempre habían sido agradables, pero varias historias y leyendas sobre “semidioses” o “monstruos” derivan de los intentos de las hadas por adaptarse a un entorno que consideraban hostil.

Pero ahora que los caminos hacia Arcadia estaban cerrados, y hadas y duendes languidecían, asediados por la marea gris de la Banalidad, pero encontrar una solución resultaba más urgente que nunca. Así que miembros de varios Linajes se reunieron, y finalmente tras mucho esfuerzo decidieron que la mejor forma de adaptarse era involucrarse en cuerpos humanos. Algunos Korred que poseían un gran conocimiento místico contribuyeron al esfuerzo.

Todavía hoy desconocemos quiénes fueron los responsables de la Senda del Changeling, o quizás se trató de varios arroyos que confluyeron en un mismo río. O tal vez prefirieron permanecer en el anonimato. Como se ha mencionado, tras la Ruptura, había surgido una enorme animadversión hacia nosotros.

En cualquier caso, a medida que avanzaban los siglos del Interregno las hostilidades y rencores entre Linajes comenzaron a dejarse de lado en aras de la supervivencia en común. Los enfrentamientos dejaron paso a la cooperación, más o menos reticente, pero cooperación al fin y al cabo. Las antiguas Cortes del Ciclo de las Estaciones dejaron paso a una Corte Luminosa y a una Corte Oscura, que evitando los enfrentamientos del pasado pusieron las bases de la Retribución para proteger a las hadas y duendes del frío de la Banalidad.

De nuevo, posiblemente los Korred, que conocían bien las tradiciones y a menudo ejercían como intermediarios, participaron en la elaboración de la Retribución, y una vez más, fue otro exponente de la cooperación entre los Linajes en la nueva situación que los impulsaba a trabajar juntos.

Poco a poco comenzamos a regresar y reaparecer en los Feudos, ayudando a los Plebeyos a organizarse y manejar los lugares que habían dejado sus señores. Ofrecimos consejo, tutelamos a caballeros y damas, y reasumimos nuestra posición, a pesar de las desconfianzas iniciales, hasta que fuimos aceptados en el nuevo orden. El ejemplo de otros Linajes, que habían dejado de lado sus rencillas, contribuyó a ayudarnos.

Pero hubo Korred que no se sumaron a este nuevo orden. Consideraban que, salvo excepciones en las que los Nobles Sidhe les habían cedido sus Feudos para que los administraran en su ausencia, los Plebeyos estaban usurpando lugares que no les pertenecían, por mucha que fuera su necesidad. Así que estos tradicionalistas abandonaron a los Kithain y se retiraron a sus dominios para gobernarse a sí mismos.

Puertos lejanos

El “descubrimiento” de nuevas tierras al este y el oeste, permitió que varios Korred huyeran de la persecución. Por supuesto, ya hacía tiempo que conocíamos la existencia de esos lugares, y de hecho, algunas hadas y duendes habían viajado allí tratando de huir de la inevitable Banalidad, pero ahora se convirtieron en refugio para quienes querían dejar atrás el Viejo Mundo.

Algunos Korred se unieron a las expediciones de exploradores y aventureros que buscaban su fortuna más allá de los mares desde el siglo XVI. Aportaron sus conocimientos cartográficos y náuticos, así como la baza de rutas y lugares secretos que sólo ellos conocían. Al servicio de las coronas de Inglaterra, Francia, Holanda, España, y Portugal, el Linaje recorrió el mundo.

Por supuesto, estaba el detalle de que muchas de las tierras a las que llegaron los europeos ya se encontraban habitadas por otros pueblos y civilizaciones, pero las fortunas personales y los intereses económicos terminaron imponiéndose, y es necesario reconocer que aunque hubo Korred que observaron, recordaron y dejaron constancia de lo que habían visto para que no se olvidara, también hubo quienes callaron o colaboraron con conquistadores y colonos, simple y llanamente porque eran “de los suyos.” Todavía hoy, las hadas y los duendes nativos de los sueños de América, África, y Asia nos miran con recelo y nos cuentan entre los invasores.

Pero también hubo Korred que supieron ver el valor de lo que veían, advirtiendo a los nativos de la amenaza que se cernía sobre ellos. La tormenta de la Banalidad seguía a los europeos, y compartieron con las hadas y duendes los conocimientos de la Senda del Changeling para resistir el temporal. Otros aconsejaron a los nativos que se ocultaran o desviaron a las expediciones de exploradores hacia los lugares donde pudieran causar el menor daño posible, pero fueron pequeñas gotas que no consiguieron detener aquella marea de ambición y codicia que se acercaba en nombre de la “civilización.”

El regreso de los Korred

Al contrario que otros Linajes, que habían seguido a la humanidad a las ciudades después de la Ruptura, la mayoría de los Korred preferían los entornos rurales, donde las antiguas tradiciones y costumbres se mantenían mejor, frente a los cambios acelerados, pero el comienzo de la industrialización llevó a muchos campesinos del campo a las

ciudades, y muchos Korred decidieron acompañarlos, pues entre ellos se encontraban parientes, amigos, y amantes que habían decidido proteger.

La miseria de la industrialización afectó a muchos Korred, que se vieron sobrepasados por lo que veían. Las antiguas tradiciones no valían nada y eran abandonadas y pisoteadas frente a los encantos urbanos. Los cuentos de hadas eran olvidados frente al pragmatismo de la supervivencia. Los supervivientes, huyeron de regreso a las vidas sencillas de los campesinos, o se escondían en los bosques donde el hacha del progreso todavía no había llegado.

Pero frente a la razón fría e implacable, durante el siglo XIX un nuevo espíritu hizo sonar su música. De la misma forma que en el pasado se había puesto de moda la literatura de viajes y lugares maravillosos, el surgimiento de las nuevas naciones atrajo un renovado interés por el pasado. Además de excavar las ruinas de las antiguas civilizaciones, también hubo quienes se dedicaron a recopilar antiguas tradiciones, leyendas, y cultura tradicional...algo en lo que los Korred destacaban. Muchos de los cuentos, canciones, y elementos de la tradición oral y de la cultura popular habían sido celosamente conservados por el Linaje, y ahora atraían la atención de los eruditos.

De esta manera, los Korred se convirtieron en historiadores, antropólogos, y arqueólogos, pero también en poetas, literatos y músicos que bebían del folklore y la cultura popular y lo transmitían a las siguientes generaciones. Los nacionalismos fomentaron la “recuperación” de las antiguas tradiciones del pueblo, pero demasiado a menudo el interés de los Korred por la verdad chocaba con los falsos ideales que construían naciones idealizadas, ocultando u olvidando lo que no convenía, y como había hecho la religión en el pasado, rechazando y excluyendo lo que contradijera su versión.

Aunque hubo Korred que destacaron en el ámbito académico, la mayor parte del Linaje prefirió dedicar su atención al folklore y la cultura popular. Contemplaron con horror cómo los nacionalismos idealistas comenzaban a incluir conceptos de raza y desigualdad, convirtiéndose en el combustible de guerras que rechazaban cualquier convivencia y defendían la expulsión, cuando no la eliminación de los elementos “decadentes” e “inferiores” de la sociedad.

Hubo Korred que fueron responsabilizados de haber contribuido a poner la mecha del estallido de los conflictos entre naciones, que alcanzaron su manifestación más horrenda en las guerras coloniales del siglo XIX, y en las dos guerras mundiales del siglo XX. Sin embargo, en conjunto, el Linaje siempre había tratado y sigue tratando de conservar y preservar, nunca de excluir y eliminar, ni siquiera los aspectos más desagradables u oscuros de las culturas entre las que han habitado durante siglos. Los delirios de grandeza de los nacionalismos simplemente no forman parte de su razón de ser.

El secreto de los Nunnehi

Machlou Sagace, un Korr bretón, participó en los viajes del explorador francés Jacques Cartier al Nuevo Mundo durante el siglo XVI. Fue uno de los primeros duendes europeos que entró en contacto con los Nunnehi, los duendes norteamericanos, en torno a los Grandes Lagos. Tanto Machlou como los Nunnehi sentían curiosidad y cierto temor, pero al menos los primeros contactos resultaron corteses y pacíficos.

Machlou compartió con los Nunnehi varios regalos que había traído de Europa, y los duendes nativos le correspondieron. Mientras duró la paz entre los nativos y los franceses también habitó durante un tiempo entre ellos y para su sorpresa, descubrió que los Nunnehi no sólo se sustentaban a partir de los sueños de los nativos, sino que también podían alimentarse de los sueños de la naturaleza, que ellos llamaban “medicina.”

Cuando regresó a Bretaña, Machlou compartió su descubrimiento con otros Korred, que tras conocer otros testimonios similares, razonaron que las hadas y duendes de América tenían una conexión especial con el Ensueño que las hadas y duendes europeos habían perdido hacía tiempo, posiblemente con la Ruptura, y que quizás también conseguirían recuperarla.

No resultó una tarea fácil. Después de buscar en los lugares sagrados de la naturaleza, como hacían los Nunnehi, finalmente encontraron la conexión que les faltaba, en las raíces de los árboles y la comunión con la tierra de sus ancestros. Sin embargo, tuvieron que pagar un precio. Quienes querían conseguir aquellos sueños de la naturaleza, encontraban que se alejaban de los sueños de la humanidad, que ahora les resultaban más difíciles de conseguir. Al final, no todos los Korred dieron el paso, pero los que vivían en las profundidades de los bosques y las montañas viven desde entonces a partir del sustento que les proporcionan los árboles que custodian y aman.

El Resurgimiento

Los pies de Avellana marcan el paso al ritmo de la música mientras se retira con una reverencia a su lugar en el círculo de Korred danzantes. La luz del atardecer ya se está yendo, el horizonte comienza a enrojecerse, pero la danza y la música siguen.

Un pequeño Korr con gorro puntiagudo y rojo, y vestido con una tintineante cota de anillos, se adelanta en este momento. A pesar de su tamaño, en su rostro curtido y arrugado y en su larga barba blanca como la nieve se puede observar el paso del tiempo. Lleva un escudo y una espada a la espalda, y se inclina respetuosamente antes de hablar a sus compañeros.

-Soy Claus de Brabant, protector de la Montaña de los Kabouters, y ahora que nuestra historia se acerca a su fin, hablaré sobre los últimos años.

El regreso de los Sidhe

El siglo XX comenzó con tambores de guerra y dos grandes conflictos que arrastraron a muchos países a la ruina y la devastación.

Y después, viendo los horrores que habían desatado, los países iniciaron una nueva guerra, más discreta y fría, tratando de no alcanzar el punto de la destrucción total. Y la guerra trajo oleadas de Banalidad, pero también de esperanza de alcanzar una paz que no terminaba de llegar.

También hubo momentos en el Mundo del Otoño que hicieron florecer el Ensueño y que las hogueras de los Feudos ardieran con más fuerza. Uno de ellos fue el 20 de julio de 1969, cuando el hombre llegó a la luna. Millones de personas quedaron maravilladas, tanto los que lo presenciaron en la televisión, como quienes escucharon las noticias en la radio, o lo leyeron posteriormente en revistas y periódicos. La noticia se extendió como un reguero de pólvora y ardió en las mentes maravilladas de la humanidad. Gota a gota, primero un arroyo, y después un torrente luminoso.

Y el Ensueño reaccionó en consecuencia. Pasos y lugares que habían permanecido inactivos durante siglos se iluminaron repentinamente. Y las puertas de Arcadia se abrieron, y la Hueste Resplandeciente llegó envuelta en un brillo maravilloso que había desaparecido del Mundo del Otoño hacía más de siete siglos.

Los Sidhe habían regresado.

Fue una visión maravillosa, y muchas hadas y duendes lloraron de alegría contemplando a los recién llegados, mientras la alegría se extendía entre los Feudos. Los refugiados llegaban confusos, después de un viaje del que sólo conservaban recuerdos fragmentados, a un mundo que no comprendían. Las hadas y duendes les ayudaron, enseñándoles a involucrarse en vestiduras mortales para hacer frente a la Banalidad. Nosotros los Korred nos encontramos entre los primeros que acudieron en ayuda de nuestros señores, contentos de su regreso.

Un hecho menos conocido es que con los Sidhe regresaron otras hadas, entre ellos varios miembros de nuestro Linaje, que se encontraban igualmente confusos y no supieron o no pudieron responder a nuestras preguntas sobre lo que había ocurrido en Arcadia. Al igual que sus señores, un velo de confusión les impedía recordar con claridad, sólo recuerdos fragmentados de un viaje terrible a través de los caminos del Ensueño bajo el acoso de criaturas oscuras que llamaban “los Caídos.”

Pero cuando pasó un tiempo del regreso de los Sidhe comenzaron los problemas. Los antiguos señores reclamaban de nuevo los dominios y Feudos que habían dejado atrás hacía siglos, y ordenaron a los Plebeyos que se sometieran de nuevo a su autoridad. Los conflictos comenzaron, hubo intercambios de palabras duras, discusiones de corazones orgullosos, y finalmente se derramó sangre.

Hasta cierto punto sabíamos que los Sidhe regresarían, y nos habíamos preparado para su llegada, y habíamos preparado planes de contingencia para evitar que Nobles y Plebeyos se enfrentaran. Fieles a nuestra labor como intermediarios, conseguimos establecer contacto entre los líderes de distintas facciones, y el 1 de mayo de 1970, durante la festividad de Beltaine, conseguimos que los Sidhe aceptaran reunirse con algunos de los principales líderes Plebeyos en Concordia.

Lo que siguió fue una masacre. Los Plebeyos fueron conducidos a una encerrona. Las puertas del salón donde se reunieron se cerraron de golpe, y fueron asesinados con cuchillos de hierro. Entre las víctimas se encontraba el líder de los Korred de Concordia, Eyck Van der Kabouter, que había acompañado a los Plebeyos como garantía de la buena voluntad de iniciar negociaciones.

Si había existido una oportunidad de impedir la guerra, aquella masacre fue la chispa que le dio comienzo.

La Guerra del Acuerdo

Si habían existido dudas o voces discordantes entre los Plebeyos, la Noche de los Cuchillos de Hierro acabó con ellas. Los Plebeyos se alzaron contra la Nobleza. En los reinos de las hadas de Norteamérica y Europa estallaron batallas que enfrentaron a los Kithain y que destrozaron el tejido de la sociedad feérica y el paisaje quimérico. Siguió cuatro años de guerra, que en ocasiones se manifestaban en el Mundo del Otoño como revueltas y violencia callejera. El Movimiento de 1968 todavía estaba reciente, y sus coletazos nos proporcionaron una cobertura apropiada.

Aunque los Plebeyos llevaban la ventaja en número y recursos mundanos, los Sidhe los superaban en estrategia y poder. En Norteamérica, el Señor Dafyll ap Gwydion avanzó del oeste hacia el este, consiguiendo una victoria tras otra, hasta que los Plebeyos le plantaron cara en la ciudad de Nueva York. La Batalla de Greenwich fue encarnizada y degeneró en una serie de escaramuzas en los barrios de la ciudad. El ejército de los Sidhe chocó con la infantería Trol en Central Park, y en la confusión, Dafyll fue apuñalado con hierro. Los Plebeyos esperaban que la caída del líder Sidhe les permitiera reagruparse y derrotar al ejército de los invasores.

La espada Caliburn del Señor Dafyll reapareció en manos del joven David Ardry, que fue proclamado rey. En los años siguientes el monarca continuó la guerra, pero al mismo tiempo trató de contactar con los Plebeyos para disculparse y encontrar una forma de alcanzar la paz. Finalmente, en 1974, los Trols de Norteamérica aceptaron respaldar al Alto Rey y pusieron los primeros cimientos del Tratado del Acuerdo, por el que David Ardry era reconocido como Alto Rey de los siete reinos de Concordia. También se creaba un Parlamento de los Sueños donde tanto Nobles como Plebeyos estarían representados.

No fue fácil. Todavía quedaba mucho rencor y mala sangre. Nobles que no estaban dispuestos a renunciar a sus Feudos, y Plebeyos que buscaban venganza. Varios Plebeyos fueron aceptados entre las filas de la Nobleza como gesto conciliador, y se permitió que los Plebeyos siguieran gobernando los Feudos en calidad de “asesores” o “consejeros.”

En lo que se refiere a nosotros, si bien habíamos invertido mucho en los contactos que llevaron a la masacre de Beltaine, los Korred actuamos de forma más sutil dejando de otros aparecieron en primer plano. Nuestra presencia abierta generaba desconfianza, y nos habíamos ganado la reputación de ser los lacayos de los Sidhe, de modo que asentimos y mantuvimos un perfil bajo. Lo cierto es que quienes conseguimos sobrevivir tuvimos una actividad frenética durante esos años, situándonos en ambos bandos, tratando de acercar posturas conciliadoras, apoyando a quienes buscaban la paz, y ofreciendo ideas de consenso. No reclamamos ningún mérito, y creemos que ha sido mejor así. Nuestra intención era terminar con la guerra, y finalmente lo conseguimos.

La Guerra de los Cinco Años

Si en Norteamérica el reino de Concordia estalló en una guerra fratricida, en Europa la situación provocada por

el regreso de los Sidhe fue más matizada. En varios países del centro, sur, y este de Europa, las diversas ligas, uniones, y alianzas que habían formado los Plebeyos en los siglos previos, no se tomaron el regreso de la Nobleza con mucho entusiasmo y no necesitaron una Noche de los Cuchillos de Hierro para oponerse a los Sidhe. Directamente, negaron el autoproclamado derecho de los Nobles a gobernar, y cuando los Sidhe trataron de imponer su autoridad se encontraron con un frente unido de los Plebeyos, y muy bien armado por lo mejor que los gremios Nockers podían diseñar. A pesar de todo su poder, no consiguieron derrotar a la Confederación de Galacia, y a los Nobles que sobrevivieron sólo les quedó la opción de aceptar el gobierno Plebeyo o marcharse.

En el Reino de las Flores o Neustria, en lo que hoy es Francia, los Sidhe consiguieron su principal victoria en Europa y derrotaron a los Plebeyos, instaurando su propia versión del poder absoluto. En cualquier caso, los contrarios a la monarquía de los Sidhe nunca tuvieron posibilidades de derrotarlos y fueron castigados con brutalidad.

En el Reino de las Montañas Nevadas o Escandinavia, se estableció un modelo intermedio. Los Sidhe que regresaron fueron aceptados y sus reinos les fueron restablecidos, pero al mismo tiempo los nobles crearon parlamentos para elegir representantes Plebeyos, que mantienen una gran importancia en los gobiernos locales. Una situación similar se planteó en los Países Bajos, Bélgica, y Luxemburgo, debido a la llegada de numerosos refugiados de Francia y al rechazo de la nobleza local a los excesos de sus parientes.

En Europa los Korred han seguido la política de establecerse en apoyo de todas las facciones con las que coinciden, pero al mismo tiempo buscan puntos de entendimiento y la paz. Consideran que los modelos de los reinos escandinavos y neerlandeses son el modelo a seguir, y aunque Francia atrae a muchos nostálgicos del Linaje, la mayoría asumimos con tristeza que su situación es insostenible a largo plazo, por mucho que añoremos un pasado que no regresará. Tratamos de templar las decisiones de la Nobleza y hacer ver a los Sidhe los méritos de los Plebeyos y los cambios que ha sufrido el Mundo del Otoño en su ausencia. No siempre tenemos éxito, pero no desesperamos.

El secreto de la Noche de los Cuchillos de Hierro

¿Quiénes fueron los responsables de la Noche de los Cuchillos de Hierro?

Respuesta corta: La Casa Eiluned.

Respuesta larga: No lo sabemos.

Una vez restablecida la paz, varios Korred buscamos a los responsables de ahogar en sangre nuestro intento de provocar una restauración pacífica de la nobleza, y los primeros indicios nos llevaron a la Casa Eiluned de los Sidhe, una Casa reconocida por su afán de guardar secretos, practicar la hechicería, y ahondar en misterios insondables, algo que nos resulta muy familiar.

Por lo que sabemos, alguien proporcionó a los Nobles Eiluned información de que los Plebeyos que habían acudido planeaban asesinar a todos los Sidhe de Arcadia. Los Eiluned se asustaron y compartieron lo que sabían con Nobles de otras Casas (muchas de las cuales han negado posteriormente cualquier responsabilidad), preparando un golpe rápido y brutal para acabar con los asesinos que buscaban su caída. Esperaban que con esa demostración de fuerza los Plebeyos abandonarían cualquier esperanza de que su rebelión tuviera éxito. Si ése era su propósito, está claro que fracasaron. Tras la masacre, los Eiluned se quedaron solos, abandonados por sus compañeros de conspiración.

Però aunque los Eiluned son culpables, ¿quién les transmitió esa información? ¿Quién movió los hilos para provocar la guerra total entre Nobles y Plebeyos? ¿Cuáles eran sus propósitos a largo plazo?

¿En verdad había Plebeyos que pretendían atentar contra los Nobles Sidhe y su plan fue descubierto y se volvió contra ellos? ¿O se trató de otra facción externa que quería debilitar a las hadas y duendes en un momento tan delicado?

Demasiadas preguntas para las que todavía no tenemos respuesta, pero si alguien se encuentra en situación de encontrarlas, somos los Korred.

El final de la jornada

El cielo se ha oscurecido. Han salido las estrellas y la luna. La música y la danza de los Korred se detienen. Los participantes recuperan el resuello. Claus regresa a su lugar, y entre los congregados se adelanta una pequeña mujer de vestiduras africanas y piel perlada blanca, con cabello largo y ojos brillantes. Se detiene en el centro del círculo y toma la palabra.

-Me llamo Awa Sene, y pertenezco al pueblo de los yumboe, en las tierras que conocéis como Senegal. Mi pueblo también custodia secretos y recuerda las tradiciones, por lo que entiendo que vosotros y nosotros somos uno, aunque las palabras y las tradiciones nos separen.

No entraré a hablar sobre las guerras que ha sufrido mi pueblo, guerras que luchamos entre nosotros, y guerras que trajeron de fuera los colonos blancos, pero a medida que pasa el tiempo las fronteras se desdibujan, y quienes nacieron en África llevan sus tradiciones, sus costumbres, y sus sueños a otros lugares, y nosotros les acompañamos, encontrando nuevos desafíos y tratando de superar las barreras del miedo y la desconfianza.

Però ahora se avecina una nueva guerra. Habéis hablado de la Separación y la Ruptura, y del frío de la Banalidad, y por todo el Mundo del Otoño quienes somos hijos del Ensueño sentimos que el Invierno se aproxima, si es que no ha comenzado ya. Por todo el mundo, las hadas y duendes se enfrentan, como ocurrió en el pasado, y una estrella roja ha aparecido en el cielo.

En todo el mundo se escuchan voces temerosas que dicen que los hijos de las pesadillas se agitan, preparándose de nuevo para la guerra, pero los humanos parecen más desesperados que nunca, atrapados en sueños de electricidad,

neón, y capitalismo vacío que no les confortan. No quieren mirar a sus vidas inciertas, sino abotargarse con la diversión inmediata que ofrece una sociedad enferma, que ahoga la imaginación y la creatividad por el consumo rápido.

Temo que se avecine una nueva Ruptura, pero al veros aquí reunidos todavía albergo esperanza. Esperanza de que como hemos hecho en el pasado, recordaremos y seguiremos, atravesando el frío del Invierno hasta alcanzar un sueño de la Primavera y un nuevo comienzo que llegará después. No sabemos qué nos deparará el futuro, pero no dejemos que eso nos impida disfrutar del presente y recordarlo como hicimos con el pasado.

Somos los Korred. Nacimos de la ignorancia y crecimos para seguir la senda del conocimiento. Caminad ahora conmigo, hermanos.”

Una luz se enciende entre la multitud, y después otra. Los Korred reunidos levantan sus faroles, y una nube de luciérnagas se extiende sobre los prados, creando un maravilloso paisaje nocturno para los ojos de los allí reunidos. Poco a poco comienzan a disgregarse y las luces se dispersan y terminan apagándose con la esperanza de un nuevo amanecer.

Mientras tanto, en Arcadia

Los Korred que llegaron de Arcadia durante el Resurgimiento poseían recuerdos fragmentados por la Muralla del Olvido que rodeaba el reino de las hadas, pero con el tiempo han conseguido reunir varias piezas sobre lo que ocurrió en las profundidades del Ensueño tras la Ruptura. Su relato está lejos de encontrarse completo, y todavía quedan muchas lagunas y preguntas sin respuesta, pero posiblemente entre todas las hadas y duendes, los Korred son quienes tienen un panorama más completo.

Aunque muchos Sidhe huyeron del Mundo del Otoño aterrorizados por el avance de la Banalidad, lo cierto es que su exilio fue la respuesta a una petición de auxilio de los Sidhe que se encontraban en Arcadia. Su presencia allí había sido establecida para custodiar un lugar en el que se encontraban los lugares de descanso de los Tuatha de Danaan.

El inicio de la Separación en el Mundo del Otoño había provocado que esos seres con el poder de dioses decidieran retirarse al Ensueño, para descansar hasta que el mundo reclamara su presencia de nuevo, y anticipando el regreso de sus enemigos ancestrales, los Fomorianos, que igualmente se encontraban confinados en las profundidades del Ensueño.

De esta manera, Arcadia, el lugar de descanso de los Tuatha de Danaan, también se convirtió en una fortaleza para los Sidhe, deseosos de proteger el descanso de sus ancestros. A medida que la Separación continuaba, llegó un momento en que los Sidhe temían que Arcadia quedaría aislada y débil, a merced de los invasores que pudieran atravesar el Ensueño, y pidieron ayuda.

Su convocatoria provocó el exilio de las Casas Nobles del Mundo del Otoño, tanto con el propósito de ayudar como de salvarse de la Ruptura, que estaba haciendo insostenible su existencia entre los humanos. Los Sidhe reunieron recursos, tesoros, todo lo posible para llevarse a Arcadia, y dejaron el mundo mortal sin mirar atrás.

Arcadia se aisló sobre sí misma, se envolvió en las nieblas de la Muralla del Olvido y en una crisálida de poder místico para protegerse. La Casa Danaan, la Casa del Dragón Negro, que había custodiado Arcadia y los caminos que llevaban a ella desde sus inicios, asumió el poder y tomó las riendas del gobierno, con la aceptación de las demás Casas, aunque no sin cierto descontento. La Casa Ailil en especial creía que el gobierno de Arcadia debía ser compartido por Luminosos y Oscuros, pero su voz permaneció en silencio.

Y así comenzaron largos siglos en los que Arcadia permaneció paralizada en el tiempo, protegida del exterior, pero a medida que transcurrían los siglos comenzaron a aparecer señales de estancamiento. Los habitantes de Arcadia se habían envuelto en una jaula de oro, pero una jaula al fin y al cabo. Para la Casa Leanhaun, privada de los sueños que los sustentaban, constituyó un auténtico suplico, y para la Casa Beaumayn, que había permanecido retenida por sus crímenes, el encierro estuvo marcado por la impotencia de no poder actuar.

Finalmente, el descontento entre los Sidhe se manifestó en un intento de golpe de estado. El Príncipe Yrtalien ap Ailil y sus aliados trataron de arrebatarse la corona de Arcadia y fueron exiliados al Mundo del Otoño. La Casa Ailil fue la primera en volverse contra él, y así se libró del castigo, pero desde entonces quedó claro que Arcadia había dejado de ser un paraíso para las hadas, si es que alguna vez lo había sido.

Y el estancamiento comenzó a pasar factura al reino de las hadas. Con el paso del tiempo, la magia que los Sidhe habían traído consigo comenzó a mostrar agotamiento. Algunas torres comenzaron a resquebrajarse, y otras a desaparecer, pero la Casa Danaan afirmaba que no podían evacuar Arcadia, no antes de que los Tuatha de Danaan regresaran.

Que Arcadia permaneciera aislada no impedía que sus habitantes observaran periódicamente los cambios que se producían en el Mundo del Otoño. De vez en cuando algún fugitivo intentaba escapar, y algunos lo consiguieron, pero no se volvió a saber más de ellos.

Y Arcadia seguía desmoronándose, cada vez más deprisa, y sus habitantes resistían, negándose a aceptar el estancamiento y su fracaso, hasta que finalmente llegó el momento que ansiaban y temían a la vez. A mediados del siglo XX sus centinelas advirtieron que los esbirros de los Fomorianos se estaban reuniendo, y que los hijos de la Pesadilla parecían estar a punto de despertar.

Había llegado el momento de actuar y la Casa Danaan preparó los Pasos para regresar al Mundo del Otoño. Por desgracia, ya no tenían el poder suficiente, pero la magia y la maravilla desatadas de manera repentina por la llegada de los humanos a la luna en 1969 permitió que las puertas de Arcadia pudieran abrirse de nuevo.

La Casa Danaan dividió sus fuerzas. Varias Casas permanecerían en Arcadia para defenderla, mientras las demás regresarían al Mundo del Otoño para reunir un ejército y hacer frente a los Fomorianos y sus huestes. Otros

aprovecharon la oportunidad para escapar de su encierro. Sin embargo, en cuanto la Hueste Resplandeciente salió de Arcadia, fue asaltada por el oscuro ejército de los Adhene, deseos de vengarse por su exilio en el Ensueño, y de los Caídos, consumidos por el odio y ansiosos de venganza sin saber muy bien por qué. Los Sidhe se abrieron paso como pudieron, tratando de escapar de la emboscada, pero en el proceso atravesaron atropelladamente la Muralla del Olvido para llegar al Mundo del Otoño y llegaron sin saber qué tenían que hacer.

Y detrás de ellos, las puertas de Arcadia volvieron a cerrarse. Las restantes Casas asistieron impotentes a la guerra entre Nobles y Plebeyos, con decepción y furia, porque semejante guerra no haría más que debilitar las filas de quienes debían estar luchando contra los Fomorianos y sus esbirros.

Una nueva oportunidad llegó en 1999, cuando el Ojo de Balor apareció en los cielos del Ensueño y los Pasos volvieron a abrirse. En esta ocasión los Sidhe estaban preparados e hicieron frente a los Caídos. Todas las Casas que quedaban en Arcadia salieron como un torrente, y la última de ellas, la Casa Danaan, sellando las puertas detrás de ellos. En esta ocasión consiguieron abrir la Muralla del Olvido, pero no pudieron evitar la confusión de envolverse en la carne de los mortales.

Y ahora todos los Sidhe estaban en el mundo. Y poco a poco comienzan a recordar por qué están aquí. Y lo comparten con sus hermanos.

Los Fomorianos han despertado.

¿Y qué ocurrió con los Tuatha de Danaan que quedaron en Arcadia? Muchos esperan que finalmente regresen para ayudar a sus hijos, pero otros temen que en su aislamiento, Arcadia haya terminado de caer. Para siempre.

Los hijos del Ensueño se encuentran solos en la última batalla.

Capítulo Dos: La llamada de los Korred

“El sabio debe velar de alguna forma los secretos que descubre, para evitar que otros hagan mal uso de ellos.”

-Umberto Eco, “El nombre de la rosa.”

David Le Brun despierta en casa con el amanecer del nuevo día. Tras levantarse y ducharse, se preparó un café que acompaña con una galleta de centeno, y se prepara para seguir escribiendo en el libro en el que habla de su Linaje.

La historia de los Korred consiste en muchas verdades cosidas entre sí como una manta de parches, o las notas que forman una canción. Fuimos elegidos para descubrir la verdad y custodiarla a la espera de entregarla a los demás. Dicen que la verdad duele, y así es en ocasiones, una carga que en ocasiones pone nuestras vidas en peligro. Pero para quienes son hijos del Ensueño y protegen aquello que da a la humanidad esperanza e ilusión de vivir, es una carga que aceptamos con gusto. Los sueños son la razón de nuestra existencia, sin ellos dejamos de existir; así de sencillo.

Aunque en el pasado confiábamos en transmitir lo que sabíamos de boca en boca, con el paso del tiempo también hemos aprendido a confiar en el poder de las palabras escritas. Aunque vuelven perezosa la mente, tienen un sentido de permanencia que sobrevive a quien las escribe. Las mentes pueden olvidar y alterar; los libros pueden arder o borrarse, pero no nos impide tratar de conservar todo el conocimiento que podemos.

Que mis palabras conserven el conocimiento que ahora escribo, y espero que tú, lector, aprendas de ellas, y llegado el momento aumentes tu propio conocimiento, más perfecto y preciso que el mío. Aquí transmito lo que he aprendido, sigue mi ejemplo cuando llegue la hora.

¿Quiénes son los Korred?

Como todas las hadas y duendes, hemos nacido de los sueños de la humanidad. Somos criaturas nacidas de la curiosidad, del deseo de aprender, del orgullo por conocer, y se nos ha confiado la labor de custodiar lo que encontramos, los secretos, el conocimiento, y lo más importante, decir siempre la verdad. Un conocimiento falso termina conduciendo a la ignorancia, o peor, a decisiones equivocadas.

Y más allá de nuestra curiosidad y deseo de aprender y conocer, disfrutamos de una conexión especial con el Ensueño, y de esta manera el saber viene a nosotros de manera natural, a veces. Hay quienes dicen que quien aumenta su conocimiento aumenta sus pesares, y en parte tienen razón. No todo el conocimiento trae felicidad, y existen secretos dolorosos con los que no resulta fácil cargar, por lo que también debemos aprender a sobrellevarlo y utilizarlo cuando surja la necesidad y en el momento adecuado.

Nos llaman lacayos de la nobleza, y es verdad que frecuentamos sus salones, pero nuestro deber nos ha llevado a muchos lugares, especialmente cuando el conocimiento se encuentra oculto. Debemos desentrañar enigmas y acertijos, encontrar tesoros olvidados, solucionar delitos, y lo más importante, también debemos aprender cuándo guardar silencio, cuando romper el misterio puede terminar con la maravilla. A veces es mejor permanecer en el camino que decidir que el final ha llegado, y no queda más por aprender. Para algunos la vida es un aprendizaje continuo, que no sólo debe suponer esfuerzo, sino también disfrute, otros dedican su existencia a la custodia de antiguas tradiciones y secretos, mientras que otros se dedican a compartir y enseñar lo que han aprendido, con la esperanza de crear un mundo mejor.

La Llamada

Aunque el Ensueño nos elige de manera imprevisible, existen determinados lugares y situaciones que aumentan

la posibilidad de escuchar la llamada que nos convierte en Korred. Quienes se unirán a nuestro Linaje también suelen mostrar determinados rasgos que en cierta manera lo llevarán hacia el camino del Ensueño. La curiosidad suele encontrarse presente desde una edad temprana, así como la capacidad de leer de manera precoz o una memoria excelente. La vellosidad facial también puede aparecer como si se manifestara una pubertad prematura.

Pero el Ensueño no siempre muestra señales claras. Hay quienes se resisten a su llamada o siguen otros caminos, y a veces el espíritu de un Korr encuentra a alguien que en principio parece completamente apartado del conocimiento y más interesado por otros menesteres.

La Llamada, como denominamos a ese momento crucial en que la chispa del Ensueño provoca que el nuevo Korr abra sus ojos y contemple todo un mundo nuevo lleno de fantasías, imaginación, y pesadillas, anticipándose con sueños premonitorios, que suelen variar de un individuo a otro. Hay quienes hablan de bibliotecas interminables, de música de otros tiempos, del viento soplando en antiguas ruinas y bosques susurrantes...

El momento en que la Llamada se manifiesta suele ser similar a una epifanía o revelación. De repente, el Korr es consciente de un conocimiento de manera intuitiva, quizás un secreto oculto por su familia o sus amigos más cercanos. En este momento, no siempre fácil, especialmente si la revelación es dolorosa, el Korr puede sufrir problemas si revela instintivamente o de sopetón lo que acaba de descubrir. La mayoría, no obstante, también aprender a callar hasta que llega el momento.

El cambio puede producirse en cualquier lugar, aunque a menudo se produce cuando el Korr se encuentra solo y tranquilo. Otros Changelings en las cercanías pueden darse cuenta de lo que ocurre y actuar en consecuencia. No suele haber otros Korred, ya que no somos un Linaje demasiado numeroso, pero por suerte, en muchos Feudos tenemos acuerdos con los Nobles y Plebeyos locales para que nos avisen si un compañero necesitara nuestra ayuda. Aunque otros Changelings pueden asumir la educación del nuevo duende que se ha unido al Ensueño, los Korred preferimos hacernos cargo de la educación de los nuestros, aunque solemos respetar las decisiones individuales, especialmente si el nuevo Korr ha encontrado amigos o forjado vínculos con otros Changelings.

Privilegios y Flaquezas de los Korred

Testamento

Desde que sale de su Crisálida, el joven Korr hereda los conocimientos de sus ancestros. Por supuesto, esto no significa que instantáneamente conozca toda la historia, tradiciones, costumbres, y todo lo que un Korr digno de su nombre debe saber. Todo eso llegará con el aprendizaje a lo largo de su vida.

Sin embargo, el Korr establece una especie de conexión innata con el Ensueño, y de repente simplemente recordará que sabe algo: puede tratarse de la localización de un antiguo tesoro, del nombre verdadero de una criatura poderosa, los efectos de algunos hechizos, el punto débil de un monstruo o de un señor quimérico, un Encantamiento olvidado, la existencia de un juramento o una deuda, etc.

El Ensueño es imprevisible, y a veces pone a prueba la capacidad del Korr para asimilar una información semejante. También puede ser motivo de temor y desconfianza por parte de otras hadas y duendes, que pueden sospechar que el Korr conoce secretos que no deberían salir a la luz.

Sistema: *El jugador y el Narrador deben determinar el tipo de información que conoce el personaje Korr para que la Crónica sea más interesante, pero ese conocimiento debería tener algún tipo de relevancia a lo largo de la misma, aunque no sea evidente por el momento.*

Además, debido a su conexión con el Ensueño, una vez por escena el Korr puede hacer una tirada de Inteligencia + Gremayre con una dificultad mínima de 8. Si la tirada tiene éxito, el Korr adquiere indicios confidenciales sobre la situación en la que se encuentra, ya sea la intuición de conocer la existencia de un escondrijo u objeto oculto, o incluso la posibilidad de utilizar Conocimientos que habitualmente no dispondría.

Equilibrio

Los Korred son muy respetuosos con las tradiciones, o por lo menos tienen el buen sentido de saber cuando callar, y especialmente cuándo no deben arriesgarse con los peligros del Ensueño. Muchos también pasan mucho tiempo en las cercanías de Feudos y Claros, como parte de sus labores de protección de secretos y misterios. En consecuencia, los Korred poseen una resistencia a la Confusión superior a la de otras hadas y duendes. Pueden permanecer durante largo tiempo en el Ensueño sin que afecte a su equilibrio.

Sistema: *El Narrador debe determinar con precisión las demás consecuencias de este do, pero en términos de sistema de juego debería ser una reducción de dificultad de resistencia en tiradas relacionadas con la Confusión o sus efectos.*

Verdad

Los Korred no pueden mentir. Esto no significa que siempre estén obligados a decir la verdad o que no puedan engañar a su interlocutor de alguna otra manera. Por otra parte, el Korr pueden transmitir información errónea si cree sinceramente que es veraz, aunque ante las dudas, la mayoría se mostrarán muy meticulosos a la hora de compartirla. Si un Korr se equivoca, tratará de corregir su error, y si es engañado para que mienta, puede ser muy rencoroso.

Sistema: *Si un Korr desea mentir de forma indirecta, por lo general por omisión, debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8). Incluso si supera la tirada, el Korr no mentirá directamente o será víctima del*

ostracismo de los suyos. En contrapartida a esta desventaja, suelen obtener con facilidad la confianza de los demás.

Verdades que duelen

Ya en tiempos antiguos resultaba demasiado tentador atrapar a un Korr y obligarlo a contar todo lo que supiera, por las buenas o por las malas, por lo que el Linaje decidió tomar medidas. La más sencilla es la Excomuni3n, por la que los Korred se comprometen a no ayudar ni cooperar con alguien que haya causado da1o a uno de los suyos. Por si eso no bastara, los propios Korred toman medidas m1s directas, realizando juramentos con el Ensue1o como testigo para imponer maldiciones a quienes roben sus secretos.

El llamado Juramento de las Espinas envuelve el secreto de un Korr en un Geas. Si el Korr lo revela, sufrir1a un da1o de alg1n tipo (normalmente el equivalente a romper un Geas de 3 puntos), pero quien lo escuche, tambi3n quedar1a sometido al mismo Geas y sufrir1a igualmente si revela o comparte el secreto.

El Juramento de la Verdad Dolorosa convierte el secreto en una maldici3n, a medida que el Korr lo revela sometido a una presi3n extrema, utilizando el dolor que sufre como arma. El jugado del Korr gasta un punto de Glamour cuando utiliza esta maldici3n. Quienes no sean Korred y escuchen el secreto sufren una cantidad de da1o quim3rico igual a la reserva de Glamour del Korr (antes de gastar el punto). La armadura no protege contra este da1o, y no puede ser absorbido.

La Retribuci3n

El derecho a la heredad

Los Korred siempre hemos estado cerca del poder por varias razones. Por una parte para proteger el conocimiento y los secretos que atesoramos, y por otra debido a que consideramos que es la mejor forma de encontrar una aceptaci3n formal de las tradiciones que conocemos. Adem1s, los buenos reyes gobiernan mediante el ejemplo hacia sus s1bditos.

Pero es raro que gobernemos abiertamente, salvo en situaciones excepcionales donde no hay m1s candidatos disponibles y es necesario enderezar el rumbo de un dominio. Y en cuanto la situaci3n se estabiliza y aparece alguien m1s apropiado, lo m1s probable es que nos hagamos a un lado. Preferimos un discreto segundo plano, posiciones donde nuestros consejos sean escuchados, o podamos servir mejor a las necesidades del reino, lugares desde donde observar mejor y aprender la mejor forma de actuar.

Consideramos que en general los tronos son un obst1culo para poder continuar acumulando conocimiento, pero tambi3n tienen sus usos. Los gobernantes pueden contribuir directamente con sus recursos e influencia a facilitar nuestro trabajo, pero a veces, con una situaci3n de orden y estabilidad es suficiente. Por eso solemos acompa1ar a los monarcas de las hadas, vigilando que su gobierno sea fluido, aconsej1ndoles en las mejores formas de solucionar un problema, y en general evitando que el desorden y la discordia aparten nuestra atenci3n de asuntos m1s importantes.

Preferimos los Feudos donde se valora el conocimiento, y acudimos a los lugares donde se atesora. Muchas bibliotecas y academias de las hadas cuentan con nuestra presencia a tiempo parcial o completo. Pero adem1s, quienes valoran la paz y la tranquilidad tambi3n prefieren lugares aislados, donde la naturaleza y el pasado todav1a se encuentran presentes y son valorados y protegidos: parques naturales, antiguos castillos y palacios...son lugares que a menudo conectan con nuestro gusto por la tradici3n.

El derecho a so1ar

El mundo de los sue1os est1 lleno muchas cosas posibles e imposibles. Es un mundo de posibilidades y tambi3n de descanso y aspiraciones. La vida sin sue1os ser1a una existencia en verdad amarga, sin aspiraciones, sin esperanza, una agoni1a lenta que s3lo la muerte podr1a aliviar. Por eso los sue1os son necesarios. Son el refugio de los so1adores, un descanso de los sinsabores de la vigilia, un lugar donde jugar con las ideas y recuerdos, donde recibir inspiraci3n, un estado innato del que todos tienen derecho a disfrutar, sean hadas, humanos, e incluso las criaturas de la naturaleza.

Por eso protegemos a los so1adores. No s3lo nos sustentamos de sus sue1os, tambi3n de manera inconsciente contribuyen a crear el paisaje del Ensue1o, que sin ellos sencillamente no existir1a. Somos lo que somos porque nos han dado forma con sus sue1os, y lo m1nimo que merecen es que los respetemos.

Arrancar la inspiraci3n de un so1ador, o peor todav1a, matarlo despreocupadamente, es un crimen contra el Ensue1o y contra todos nosotros. Es similar a quemar un bosque con sus frutos, o destruir una biblioteca llena de libros. Debemos respetar a quienes sue1an, inspir1ndoles y 1nim1ndoles para que hagan sus sue1os realidad y lleven la maravilla al Mundo del Oto1o.

El derecho a la ignorancia

El miedo surge de la ignorancia y de la incomprensi3n. Custodiamos la verdad, pero tambi3n sabemos cu1ndo algo debe ser mantenido en secreto y cu1ndo decidimos revelarlo. La humanidad disfruta de los sue1os, pero se encuentra demasiado acomodada en la realidad y teme lo que se sale de ella. Desde los tiempos de la Separaci3n, cuando comenzaron a llamarnos "demonios" enemigos de su Dios, hasta el d1a de hoy cuando nos encierran en t3rminos fr1os como "delirios del subconsciente", debemos tener cuidado.

Los humanos temen lo que no comprenden, pero ahora en vez de huir de nosotros, tienen el poder de destruirnos si as1 lo deciden, as1 que es mejor ser discretos y no llamar la atenci3n. Hay quienes no temen a las manifestaciones de

los sueños, pero podría resultar peor atraer la codicia. Ha habido humanos que nos han atrapado con juramentos y hechizos, obligándonos a servirlos o a compartir nuestro poder con ellos.

De vez en cuando algún humano atrae nuestra atención, y lo inspiramos o le transmitimos el conocimiento suficiente para traer felicidad a su vida. Folkloristas, amantes de la naturaleza, y escritores han resultado beneficiados de nuestros encuentros ocasionales, pero no es una situación frecuente y siempre se debe pisar con cuidado en los tratos con los humanos a los que damos a conocer nuestra existencia.

El derecho del rescate

Nuestra historia ha sido lo bastante agitada como para acudir en ayuda de uno de los nuestros cuando se encuentran en apuros. Desde la época de la Ruptura, cuando otros Linajes nos persiguieron para robar nuestros secretos o para desahogar sus ansias de venganza por la retirada de los Sidhe, solemos tomar medidas para protegernos. A veces nos reunimos varios Korred y planificamos el rescate; en otras reclamamos el favor de otros para que nos ayuden, ya sea invocando deudas pasadas o poniéndonos nosotros en deuda.

No se trata sólo de proteger nuestros secretos, que a veces son la causa de que nos persigan, sino también de proteger a un hermano, un amigo, un compañero, alguien que recorre nuestro camino y sólo por eso merece nuestra solidaridad.

No somos un Linaje numeroso, pero aunque no lo fuéramos, responderíamos cuando este derecho fuese invocado, y de hecho, somos los primeros en alertar cuando un hada o un duende cae prisionero de nuestros enemigos, ya sean Thallain, Dauntain u otros enemigos del Ensueño.

El derecho de refugio seguro

Como parte de nuestra solidaridad con nuestros compañeros de Linaje también somos hospitalarios con ellos, y por extensión con quienes defienden causas justas. Más de un príncipe derrocado injustamente ha llamado a nuestras puertas para recibir cobijo y consejo, y su presencia ha sido mantenida en un secreto tan meticuloso como nuestro propio conocimiento.

No gustamos de los usurpadores y quienes abusan de la fuerza, y sólo por eso a menudo nos hemos situado en el bando de los perdedores. Más de una resistencia o reconquista del poder ha comenzado a partir de un grupo de refugiados en la casa de un Korr.

De la misma manera también ofrecemos la hospitalidad de nuestros hogares como terrenos neutrales para establecer treguas y tratados de paz, actuando con discreción y al mismo tiempo garantizando la seguridad de nuestros invitados. Romper la hospitalidad dada es un insulto tan grave para un Korr como faltar a la verdad.

El derecho a la vida

Valoramos nuestras vidas por el conocimiento que guardamos, pero todas las vidas son valiosas a su manera. Cuando un hada o un duende mueren, una chispa del Ensueño se apaga, un sueño desaparece. Por lo tanto, haced que vuestras vidas merezcan la pena. Aprended y creced como personas, pero también aprended a disfrutar de la vida y de los placeres que ofrece en sus muchas formas.

Y cuando llegue el momento, no dudéis en arriesgar vuestras vidas por aquello que amáis, ya sea el conocimiento que habéis cultivado, o por quienes os rodean. Huid de las batallas perdidas para poder luchar otro día o para evitar que todo se pierda en una resistencia inútil. Si salváis el conocimiento de la destrucción o salváis vidas, no penséis en un deshonor egoísta.

Evitad los problemas y recordad que las palabras insultantes salen de corazones amargados. Pero si no queda más remedio que luchar, pelead como gatos acorralados y haced que por lo menos se lo piensen si hay una próxima vez. No utilizéis el hierro, pues al margen de quien sean vuestros enemigos, sólo conseguiréis herir el Ensueño.

Facciones

Nuestro Linaje posee muchos secretos e historias distintos, y sigue caminos diferentes, aunque compartamos un mismo propósito y legado. Aunque los primeros Korred simplemente vagaban acumulando conocimiento, con el tiempo nos hemos organizado en diversas líneas de investigación. Simplemente, el Ensueño y el Mundo del Otoño son demasiado grandes para abarcarlo todo, así que cada Korr se concentra en determinados intereses a lo largo de su vida, y busca encajar en una y otra facción para disfrutar de compañeros que puedan ayudarle llegado el caso.

No todos los Korred siguen una facción concreta, de hecho existen algunos individualistas en el Linaje que se dedican a sus propios asuntos, pero la mayoría nos terminamos uniendo antes o después a algún tipo de sociedad o gremio en el que intercambiamos conocimientos y diseñamos planes, al fin y al cabo, la carga de la verdad resulta más llevadera entre varios.

Las facciones no son organizaciones rígidas, sino que son clasificaciones bastante informales. De hecho, dentro de cada facción existen sociedades, gremios, clubes que muchas veces se forman a nivel local, y que quizás con el paso del tiempo adquieren mayor relevancia. Algunos de estos grupos se forman como parte de un proyecto, y se disuelven igualmente cuando termina. Sin embargo, existen algunos grupos que consiguen trascender y mantienen cierta estabilidad a lo largo del tiempo.

Los Guardianes del Bosque

También conocidos como Druidas, Jardineros, y con otros nombres, esta facción es muy antigua, y afirma que sus raíces se remontan a los Korred que vivían en las antiguas arboledas y bosques sagrados, y que compartieron lazos y amistad con druidas y brujas. Todavía conservan algunas de las tradiciones más antiguas, y hasta cierto punto son el rostro más “tradicionalista” del Linaje.

A medida que con el paso del tiempo las antiguas arboledas y bosques de las religiones paganas eran abandonados o destruidos, estos Korred permanecieron allí, pero su protección de estos lugares dejó de ser no tanto un deber sagrado como una cuestión de supervivencia para ellos y sus aliados. Durante la Ruptura, cuando el Linaje comenzó a ser perseguido, muchos Korred huyeron a los bosques y comunidades apartadas en busca de refugio, apartándose de otras hadas y duendes. El avance de la Banalidad resultó muy duro para ellos.

Los Guardianes de los Bosques todavía sobreviven hoy, en arboledas, bosques y paisajes naturales, a menudo apartados de otras hadas y duendes más “civilizados”. Dentro del Linaje, son los Korred que con más frecuencia se relacionan con los Gallain y los Inanimae, aunque de vez en cuando pueden participar en la sociedad de los Kithain, especialmente para defender sus hogares naturales cuando se ven amenazados.

En su aislamiento, los Guardianes del Bosque han fortalecido su contacto con la naturaleza. Se muestran especialmente protectores con los árboles, y es tradicional entre ellos elegir un árbol de su elección que protegen y cuidan. Normalmente planta una semilla y la observan crecer, mientras que otros eligen árboles ya crecidos o “heredan” la protección de ejemplares con varios siglos de edad.

Pero la protección de los Guardianes del Bosque no se limita a los árboles, sino que se extiende al equilibrio de todo el bosque, a menudo defendiendo a las plantas y los animales de la acción humana, pero también de desastres naturales. Se muestran desconfiados hacia los humanos y procuran evitarlos, aunque a veces se sienten atraídos por individuos que muestran su mismo respeto y amor por la naturaleza. Cuando se encuentran con intrusos o amenazas, son capaces de volver el bosque contra ellos, aunque suelen limitarse a expulsarlos o apartarlos de lugares importantes. Pero pueden ser especialmente implacables con quienes ejercen un daño directo sobre sus hogares de elección, especialmente incendiarios y furtivos.

Los Guardianes del Bosque también han mantenido la tradición de elegir un “Rey de los Korred”, aunque en la actualidad se trata más de un portavoz y una figura representativa que de una autoridad con poder real como en el pasado, aunque todavía se le respeta y sus palabras son atendidas. Cada siete años los Guardianes se reúnen en un lugar en particular, y el actual monarca decide si quiere seguir gobernando o si cede la corona.

El sueño y la magia de los árboles

La conexión de los Guardianes del Bosque con los árboles se remonta a una época muy antigua, y cuando se produjo la Ruptura se encontraron en una situación muy crítica, ya que sus hogares solían encontrarse lejos de los sueños de las comunidades humanas.

La solución llegó de varios viajeros Korred que afirmaban que las hadas nativas de las nuevas tierras que se estaban descubriendo eran capaces de sustentarse de la propia naturaleza. Los Guardianes del Bosque decidieron recurrir a los árboles que tanto amaban, y finalmente descubrieron que podían conectarse con ellos de una manera similar.

De esta manera, muchos Korred deciden realizar el Juramento del Corazón del Árbol, por el que unen su destino a un árbol en particular, y se comprometen a cuidarlo y defenderlo, y a cambio reciben la magia del corazón del árbol. No obstante, esto también dificulta obtener Glamour de otras fuentes, recibiendo un +2 a la dificultad, especialmente de los sueños humanos.

En su aislamiento, los Guardianes del Bosque han tejido su propia magia, y suelen decantarse por los hechizos de ocultación y cambio de forma para pasar desapercibidos. Otros también utilizan su magia para menguar su tamaño, no sólo para esconderse, sino también para encajar en Feudos ocultos entre las raíces de los árboles, y en pequeñas madrigueras, cuyo interior es más amplio de lo que parece.

Por otra parte, la conexión de los Guardianes del Bosque con la naturaleza les permite disponer de aliados no sólo entre las hadas con las que comparten hogar, sino también entre los animales. Estos Korred no sólo protegen y cuidan a las bestias del bosque, sino que también las utilizan para viajar, especialmente aves de gran tamaño como cigüeñas y cisnes, pero también zorros, ciervos, jabalíes y en general cualquier especie con la que convivan. La conexión de los Korred con la naturaleza hace que los animales salvajes se muestren tranquilos en su presencia, y receptivos a su comportamiento.

El Gremio de las Mil Artes y Oficios

Lugh el del Brazo Largo aprendió muchas artes y oficios durante su juventud, y eso le permitió convertirse en rey de los Tuatha de Danaan. Esta facción de Korred afirma que varios miembros del Linaje fueron maestros de Lugh, y desde entonces se dedican a aprender y enseñar todo tipo de artes y oficios tradicionales, así como a recordar y conservar antiguas historias y canciones para evitar que se pierdan.

Durante muchos siglos era habitual que un Korr, al completar su Tutelaje, hubiera aprendido algún tipo de artesanía u oficio, que a menudo compartía con sus pupilos, tanto entre hadas y duendes, como entre los humanos. Con el tiempo, a medida que los artesanos y las formas de vida tradicionales desaparecían, el Gremio se configuró para conservarlos.

El Gremio de las Mil Artes y Oficios es la facción Korred más extensa, diversa, e informal. Cualquier Korred que se especialice en algún tipo de artesanía u oficio también puede formar parte de él, pero entre sus filas también se encuentran escritores, poetas, músicos y folkloristas. En gran parte se dedican a acumular, conservar, y transmitir conocimiento mundano, pero algunos Korred también aportan una chispa de magia, y también son algunos de los creadores y fabricantes de Tesoros más hábiles del Linaje, quizás no tan habilidosos como otras hadas y duendes, pero desde luego no desmerecen en ingenio y creatividad.

El Gremio se encuentra muy fragmentado, y hay quienes dicen que su membresía es simplemente una cuestión de esfuerzo y habilidad personal. En cualquier caso, es la facción más fragmentada y con mayor número de grupos internos, aunque por lo general se establecen tres divisiones generales, simplemente con el propósito de clasificación general y sin un límite rígido e infranqueable.

Labriegos: Estos Korred conservan las muchas artes y oficios que eran necesarios para el modo de vida campesino, y que han sido dejados de lado frente a la introducción de las máquinas y herramientas de la modernidad. Conocen todo lo relacionado con la siembra, el cultivo, y la cosecha siguiendo el ciclo de las estaciones, de la construcción y el mantenimiento de granjas, y del cuidado de animales domésticos (con los que mantienen una empatía similar a los Guardianes del Bosque). También hacen crecer cuidadosas huertas y jardines, en ocasiones cultivando especies de plantas quiméricas.

Aunque a los jóvenes se les aconseja que aprendan el oficio con herramientas mundanas, con el paso del tiempo, los Korred Labriegos han desarrollado magia relacionada con sus oficios. Desconfían del uso de máquinas modernas, prefiriendo un contacto más directo con la tierra, aunque en los últimos tiempos algunos jóvenes Korred han decidido utilizarlas, lo que ha generado cierta discusión interna entre los Labriegos.

Artesanos: Los Artesanos comenzaron practicando formas de artesanía necesarias para la vida campesina, como la alfarería, la cestería, y la elaboración de herramientas y útiles de labranza, pero con el tiempo comenzaron a introducir una chispa de Ensueño en sus creaciones. Entre ellos también se encuentran ingenieros y arquitectos que diseñan y construyen casas y hogares tradicionales, así como muchos elementos de menaje cotidiano.

Los Artesanos construyen muchos de los Tesoros de uso cotidiano de los Korred, diseñados para ayudar en el trabajo diario. A menudo colaboran con Boggans y Nockers, aunque existen ciertas reticencias en el uso de tecnología moderna, y aunque se muestran reacios, poco a poco aceptan su uso bajo ciertas condiciones.

Artistas: Los artistas comenzaron siendo los bardos de los Korred, componiendo historias, canciones y melodías, y con el paso del tiempo conservando la tradición oral y popular para evitar que se perdiera. Todavía hoy en esta facción se encuentran los mejores músicos del Linaje y el grupo más importante de la misma.

Como parte de sus esfuerzos de conservación de la tradición, en el siglo XIX estos Korred colaboraron con folkloristas y antropólogos. Hubo cierto debate sobre el uso de la escritura para recopilar las historias y cuentos de antaño, pero finalmente se aceptó. En los últimos tiempos, aparte de académicos y estudiosos, en esta facción también se encuentran algunos escritores de fantasía, que además de recuperar las viejas leyendas y cuentos tratan de acercarlos a las nuevas generaciones.

La importancia de la música y el baile

La música y el baile no sólo forman una parte importante de la cultura y las tradiciones populares que los Korred ansían conservar. También tienen un poder especial que ayuda a inspirar a los soñadores y aproximarlos a la influencia del Ensueño. Los Korred también utilizan a menudo la música y el baile en su magia, y varias ceremonias e invocaciones a menudo requieren la participación de varios Korred que siguen ritmos y patrones concretos para producir los efectos deseados. Como ocurre en varias culturas campesinas, existen muchas canciones y bailes para bendecir las cosechas, promover la fertilidad, y despedir como se merece a los difuntos y restaurar la alegría.

Dentro de la facción de los artistas, los Bardos Korred son la más importante, y entre ellos se encuentran figuras destacadas de la música tradicional de muchos países, y en los últimos tiempos un grupo cada vez más ruidoso que consideran que no se deben dejar de lado los ritmos modernos de las nuevas generaciones, algo que hace refunfunar a más de un Barbagrís.

Los Bardos Korred también cumplen una función importante dentro del Linaje. Son los encargados de mantener el contacto entre los Korred, a menudo utilizando festivales de música y fiestas tradicionales, pero también viajando de Feudo en Feudo. Cada ciertos años también son los responsables de organizar una gran convocatoria a la que están invitados todos los Korred.

La mayoría de los Bardos se encuentran en Europa, especialmente en las “naciones celtas” de Occidente, pero a lo largo de los últimos siglos han acogido entre sus filas a músicos de todo el mundo. El único requisito es mantener viva la tradición popular y evitar que desaparezca consumida por el olvido.

Los festivales que celebran los Bardos son también ocasiones para recordar y transmitir entre los Korred su historia y noticias recientes. También se dice que las convocatorias y ceremonias son utilizadas para tejer la magia del Ensueño con efectos inesperados. Otros Linajes en ocasiones también asisten y son bien recibidos, aunque si en verdad existe algún secreto de por medio, se procura mantener bien escondido.

Los Corregidores

Los Korred han tenido una posición tradicional como consejeros en las cortes de la nobleza de las hadas. Entre ellos ha habido asesores, ayudas de cámara, senescales, portavoces, mayordomos, amas de llaves, maestros de ceremonias

y protocolo, jueces, mediadores, o simplemente cualquier posición necesaria para disponer de su ayuda cerca.

Tampoco se debe menospreciar la labor de los Korred como tutores, maestros, y profesores, a menudo enseñando a las futuras generaciones de gobernantes feéricos, pero también preparando a quienes les sirven con lealtad a dar lo mejor de sí mismos. A veces un buen gobernante simplemente es alguien que consigue mantener la paz entre las facciones enfrentadas de su dominio, o que sabe rodearse de la gente adecuada para asegurar un buen gobierno.

En principio estos Korred metidos en la vida política del Ensueño actuaban de manera bastante individualista, pero con el paso del tiempo comenzaron a establecer una red de contactos e información entre ellos, tanto para ayudarse mutuamente como para diseñar proyectos a largo plazo y sobre todo, mantener la estabilidad y evitar conflictos innecesarios. Estos Korred se hicieron llamar Corregidores, y fomentaron negociaciones entre las Casas de los Sidhe, tratando de crear un equilibrio entre las Cortes.

Por supuesto, no siempre lo han conseguido, pero cuando estallan los conflictos, los Corregidores procuran mantenerse en contacto para minimizar daños o formar alianzas contra amenazas comunes. Aunque siempre se muestran leales a sus señores, ayudándoles a lo largo de los conflictos, también son los primeros en actuar como intermediarios o negociar las paces.

Una postura menos conocida de los Corregidores, y que sorprendería a quienes consideran que los Korred son defensores de la tradición y del orden establecido por encima de todo, es que a menudo terminan encabezando conspiraciones contra gobiernos que consideran ilegítimos, o que aún siéndolo, su estancamiento o incapacidad están causando un daño inaceptable sobre sus súbditos. En esos casos a menudo transmiten información a la oposición en la clandestinidad, o buscan cualquier justificación o letra pequeña en las leyes vigentes para sabotear y provocar la caída de los gobernantes. Irónicamente, algunos Korred terminan cayendo con los gobiernos, pero su sacrificio no les importa si con ello surge un bien mayor.

Existen algunos Corregidores, especialmente los que se dedican a la gestión de la justicia en los Feudos, que vigilan y observan, a menudo buscando a quienes abusan de la ley, aunque se mantengan dentro de los límites de la misma. En esos casos suelen actuar de manera discreta para que el daño causado no quede impune. Más de un monarca absoluto, confiado en que es la única ley y autoridad en su dominio, se ha encontrado con una caída inesperada cuando los Plebeyos obtienen información sobre sus andanzas que debería haber sido confidencial.

El Club Diógenes

Además de participar en las labores de gobierno y justicia, desde hace mucho tiempo existen Korred que prefieren realizar “trabajo de campo” y dar una aplicación más práctica y activa a sus conocimientos, resolviendo enigmas, acertijos y misterios. Los Korred detectives, policías, y sabuesos son una presencia frecuente entre las fuerzas de seguridad de los Feudos.

El auge de las novelas e historias de misterio y detectives durante el siglo XIX llevó a la formación del Club Diógenes por parte de un grupo de Korred británicos, a los que pronto se sumaron otros miembros del Linaje en otros países. En homenaje a las historias del detective Sherlock Holmes, que se convirtió en un modelo de inspiración, llamaron a su sociedad el Club Diógenes.

El Club Diógenes tiene una gran influencia victoriana, y es en esencia un club de caballeros, cuya sede principal se encuentra en Londres, aunque dispone de sucursales en Nueva York, París, Bruselas, Madrid, Estambul y otras ciudades. Además de ser admiradores del género de intriga y suspense, sus miembros adiestran sus mentes para resolver crímenes y misterios, y reciben enseñanza en las artes del disfraz, el espionaje, y el uso de armas.

Cualquiera puede contratar los servicios del Club Diógenes, aunque en más de una ocasión los detectives Korred han dejado las cuestiones de pago en el aire, ya sea en previsión de futuros favores o aceptando pagos simbólicos de clientes humildes, especialmente si sus casos resultan especialmente interesantes.

Cuando un detective del Club Diógenes acepta un caso, se pone en marcha, junto con un equipo de colaboradores, para examinar el escenario del crimen. La sede central del club también dispone de una impresionante base de datos e información para uso de sus socios. En los equipos del club existen dos tipos de colaboradores.

Asesores: *Son la cara visible del Club Diógenes. Estos Korred a menudo se presentan acompañados de un “socio” con el aspecto típico de un detective victoriano como Sherlock Holmes, o de otras épocas, como Hercules Poirot o Jane Marple. Algunos muestran gusto por el estilo de la novela negra, e incluso desarrollan sus propios personajes con sus excentricidades. Al margen de su aspecto, estos Korred manifiestan una increíble capacidad de deducción e ingenio, aunque suelen pecar de un exceso de teatralidad.*

Irregulares: *En contraste, los Irregulares suelen seguir a los Asesores desde una posición de clandestinidad. Mientras los Asesores atraen la atención, los Irregulares pueden realizar el trabajo de campo mientras las demás hadas y duendes se encuentran distraídos. Sin embargo, terminan transmitiendo sus hallazgos e información a los Asesores, para que sean ellos quienes la presenten como estimen oportuno, retirándose discretamente cuando han terminado su trabajo.*

Cuando un caso se cierra, el equipo de Asesores e Irregulares que participó en el caso brindan por el éxito y reparten los beneficios, añadiendo un informe o dossier a los archivos del Club Diógenes. En ocasiones, algunos Asesores terminan escribiendo y publicando historias de ficción sobre los casos que han investigado, procurando alterarlo lo suficiente como para mantener la discreción y no provocar ningún problema a sus clientes.

La Orden del Sombrero

Mediante la observación y el aprendizaje, los Korred han acumulado conocimiento de todo tipo, entre el que se encuentran varios hechizos y secretos mágicos. Desde su asociación con los druidas y otros practicantes de la magia desde tiempos antiguos, algunos Korred han probado suerte en el estudio de las artes místicas, con notable resultado. En el pasado algunos Korred acompañaron a los hechiceros como familiares, ayudantes, y aprendices, y con el tiempo se formaron círculos de Korred que se dedicaban a la investigación de la magia. Entre estos grupos de brujos y magos Korred destaca la Orden del Sombrero, que actualmente es la mayor y más extendida agrupación de místicos del Linaje.

No está del todo claro cuando surgió la Orden del Sombrero, aunque algunos creen que es de origen medieval, surgida poco antes del año 1000, fundada por cuatro Korred procedentes de distintos lugares de Europa. Estos fundadores crearon una institución académica basada en los sistemas educativos de la época, pero con el tiempo se fue ampliando. Los miembros de la Orden del Sombrero se dedicaron a acumular conocimiento mágico y a investigar y enseñar su práctica entre los Korred, aunque nunca tuvo demasiados alumnos.

La Ruptura constituyó un duro golpe para la Orden del Sombrero, que estuvo a punto de desaparecer, pero el poder mágico resultó vital para la supervivencia de sus miembros. Ayudaron con lo que sabían a otros Korred a protegerse de la Banalidad y de los enemigos que los perseguían, y desarrollaron numerosos hechizos para ocultarse y cambiar de forma que compartieron con sus compañeros, y que todavía hoy se encuentran extendidos dentro del Linaje.

La Orden continuó investigando y acumulando magia, trasladando sus instalaciones a un Feudo oculto en la isla Eusa en Bretaña (también conocida como Pinza de Cangrejo entre las hadas y duendes), aunque con el tiempo, otros círculos de la orden han construido sus propias torres y escuelas de magia en otros lugares, como Noruega o Grecia. El regreso de los Sidhe de Arcadia en 1969 revitalizó la Orden, al aparecer varios Korred que habían acompañado a sus señores al reino de las hadas.

Los miembros de la orden siempre llevan algún tipo de sombrero, desde el típico sombrero puntiagudo de los hechiceros, pasando por capuchas, chisteras, etc. Todos tienen algún tipo de símbolo que muestra su rango y posición a otros miembros de la orden. En los Feudos de las hadas a menudo actúan como consejeros y magos cortesanos, pero otros prefieren dedicarse a sus estudios sin molestias ni interrupciones, aunque no tienen problemas en presentarse para dar una lección práctica de su arte cuando la ocasión lo requiere, especialmente cuando se acerca una amenaza. La Orden también colabora a menudo con el Gremio de las Mil Artes y Oficios en la elaboración de Tesoros, principalmente en cuestiones de diseño, atendiendo las necesidades y demandas del conjunto de los Korred.

Los magos de la Orden del Sombrero estudian todos los elementos de la magia del Ensueño, especializándose en un tipo u otro, aunque la mayoría de sus miembros suelen decantarse por las Artes de la Adivinación, Metamorfosis, Prestidigitación y Primal. Otros estudian tipos de magia más exóticos, practicados por hadas y duendes de lugares lejanos, y otros también estudian el funcionamiento de la magia de los hechiceros humanos y de los vampiros, a menudo buscando maneras de neutralizarla.

La importancia de los sombreros

Los sombreros son uno de los principales elementos de distinción de los Korred, y aunque no todos los miembros del Linaje los utilizan, sí una gran mayoría. Se trata en gran parte de sombreros mundanos, que a veces tienen significados ocultos en sus diseños, pero que los Korred pueden interpretar para conocer detalles sobre quien lo lleva, cómo su procedencia, su destino, su situación, e incluso como advertencia de peligro o una petición de auxilio. Para otros Korred, simplemente se trata de una cuestión de moda y estilo. De hecho, entre los Korred son de uso frecuente sombreros cónicos y puntiagudos, aunque durante la época victoriana, también hubo miembros del Linaje que sucumbieron a la moda de chisteras y bombines.

Con frecuencia los Korred crean sombreros con poderes mágicos, auténticos Tesoros de uso común en el Linaje, pero que con más frecuencia se personalizan en función de las necesidades o deseos de su dueño. Algunos sombreros cambian de color según lo que su dueño decida, creando así una manera de transmitir mensajes discretos. Otros funcionan como elementos de protección, no sólo del mal tiempo, sino de ataques más directos. Otros sombreros son utilizados como parte de algún tipo de magia de ocultación, tejiendo hechizos de invisibilidad o de cambio de forma.

Por supuesto, la Orden del Sombrero es especialista en elaborar este tipo de objetos mágicos, y una prueba frecuente en la "graduación" de la Orden es la elaboración de algún tipo de sombrero mágico por parte de los alumnos (se permite adquirir ejemplares mundanos como base sobre la que imponer la impronta de la magia). En ocasiones son un regalo de aprecio de un maestro hacia su alumno, y los más valiosos se han transmitido durante generaciones y se han convertido en auténticas leyendas.

Se dice que en la principal escuela de la Orden del Sombrero en la isla de Eusa, se guarda un sombrero quimérico llamado Monsieur Roufennet, que puede hablar y responder a las preguntas de alumnos y profesores, habiendo acumulado un considerable conocimiento a lo largo de los siglos, y que no es conocido por su discreción, por lo que suele mantenerse bajo llave en una habitación silenciada. Sin embargo, en cuanto consigue la atención de alguien, Monsieur Roufennet puede pasarse horas conversando de cualquier tema, simplemente por el placer de hablar y de tener compañía.

Capítulo Tres: Verdades que se cuentan

La verdad es el faro que guía nuestros pasos en la oscuridad, nos muestra el camino hacia la autenticidad y la integridad.

-Will Huygen, "El libro secreto de los gnomos."

David Le Brun hace una pausa en la escritura de su libro. Necesita documentarse. Entre los libros y papeles que se encuentran encima de la mesa de su despacho destaca un libro encuadernado en azul de su amiga Sine Cochran, una viajera Korred que recorrió el mundo en su juventud, y dejó sus opiniones por escrito en "La vuelta al mundo en 80 sueños". David decide que las opiniones de Sioned y sus descripciones sobre las criaturas que habitan el Mundo del Otoño son un testimonio adecuado para incluirlas en el siguiente capítulo de su libro.

Quien deja el hogar para viajar, amplía el mundo que conoce y aprende. Es algo que deberíamos tener en cuenta, pero veo a algunos de mis compañeros encerrarse en la lectura de libros que otros han escrito, y se olvidan de que el mundo y los tiempos cambian fuera del hogar, y lo que se toma por una verdad indiscutible hoy puede no serlo tanto mañana.

Tampoco estamos solos en este mundo maravilloso, y que a veces tanto nos duele. El Ensueño ha tenido hijos muy distintos y tan diversos como los colores de un paisaje, y debemos aprender a conocerlos sin temor y aprender lo que puedan enseñarnos, aunque sean malos ejemplos. Desde las cumbres de las montañas más lejanas, hasta el corazón de las ciudades más populosas, debemos aprender.

A lo largo de mis propios viajes alrededor del mundo he conocido a muchos pueblos y facciones, y he dejado una constancia general de ellos en mi humilde opinión, seguramente parcial y equivocada en muchos aspectos, pero que creo que constituye un buen punto de partida para un principio. No hay mejor maestra que la propia experiencia.

La Corte Luminosa

Como frecuentamos los salones de la nobleza, o por lo menos es donde se nos ve con más frecuencia, muchos asumen que somos lacayos y adornos de los Nobles, y que nuestro Linaje es Luminoso por defecto, sobre todo en estos tiempos.

A primera vista esta suposición parece correcta, simplemente porque nuestros compañeros más visibles pasean entre las Casas Luminosas, pero lo cierto es que procuramos establecernos donde podemos, simplemente para aprender todo lo que podamos. No podemos permitirnos desechar conocimiento alguno.

Pero en la Corte Luminosa se valora el conocimiento y la verdad honesta, así que por lo general encontramos una mejor acogida. Debido a la naturaleza e importancia de nuestros conocimientos, a menudo ocupamos posiciones y títulos oficiales en las Casas Luminosas, y existen más Nobles Luminosos que Oscuros entre los Korred.

Más allá de posiciones como consejeros y cronistas de la Nobleza, los Korred Luminosos también existen en gran número entre los Plebeyos, e incluso fuera de la sociedad de los Kithain. La razón es que los principios que defiende la Corte Luminosa, entre ellos la honestidad y el respeto por los soñadores, nos resultan próximos. Nos desenvolvemos como peces en el agua en medio de las ceremonias y protocolos que exigen un comportamiento correcto y honorable, y de hecho solemos contribuir a la elaboración de las leyes que rigen la vida rutinaria en los Feudos.

Sin embargo, por mucho que disfrutemos del orden establecido y de la estabilidad, también somos conscientes de que la primavera y el verano forman parte de un ciclo completo a los que siguen el otoño y el invierno. Los principios, ideales, y leyes tienen una razón de ser, facilitar la vida de quienes los siguen. Y cuando fallan, o se estancan, o no dan soluciones, no hay que tener miedo de avanzar y buscar soluciones.

Algunos Korred no ven el peligro de aferrarse a una interpretación estricta de los códigos Luminosos, y se vuelven inflexibles e intolerantes. Con el tiempo se van encerrando en sus pequeños mundos, viendo defectos en todo e ignorando las virtudes. Son estos Barbagrises gruñones los que a menudo terminan convirtiéndose en aduladores de sus señores en lugar de proporcionar consejo, llegando a la conclusión de que toda la autoridad y todo el derecho deben estar en manos de un Señor de la Corte Luminosa, simplemente porque lo es.

La Corte Luminosa es un refugio, y proporciona orden y estabilidad en tiempos inciertos, pero no debemos permitir que su luz nos ciegue.

La Corte Oscura

Para muchos Kithain pensar en un Korred que sigue los principios de la Corte Oscura resulta increíble. Pero lo cierto es que existen. Por varios motivos.

Como sus contrapartidas Luminosas, algunos Korred acuden a los salones de la Nobleza Oscura, pero en muchas ocasiones su trabajo resulta más complejo. Nobles Oscuros que no aceptan más consejo que el suyo, individuos que buscan adulación en lugar de la verdad, o la telaraña de mentiras que envuelve la política de la Corte Oscura. Aún así, hay Korred que ven en ese escenario un desafío que están dispuestos a aceptar, y sorprendentemente, consiguen prosperar sin perderse en el intento.

Pero fuera de los salones de la nobleza, los Korred Oscuros a menudo prefieren frecuentar la compañía de los Plebeyos, donde encuentran más honestidad y una perspectiva más fresca y cercana a los hechos. Tampoco tienen que seguir rígidos ceremoniales y protocolos más allá de las normas que acepten seguir, y para quienes buscan discreción, estar lejos de la pompa y boato suele resultar más reconfortante.

Los Korred Oscuros suelen comportarse de forma más directa y a menudo prefieren el "trabajo de campo," buscando la verdad en el cara a cara, en la observación a pie de calle. También suelen viajar con más frecuencia, especialmente cuando no tienen compromisos que cumplir.

Pero siga en mayor o menor medida los principios Oscuros, un Korr sigue siendo fiel a sí mismo. El conocimiento y la verdad siguen siendo dos elementos cruciales en su existencia cotidiana, y tiene poca paciencia con la hipocresía y la injusticia. Estos Korred a menudo observan y denuncian los abusos, especialmente entre la Nobleza, y los más atrevidos a menudo terminan convirtiéndose en portavoces de la justicia popular, o instigadores de revueltas y revoluciones, poniendo al servicio del cambio su brillantez intelectual.

Es raro que un Korr se convierta en un líder o caudillo revolucionario. Algunos se excusarán en que son demasiado valiosos para arriesgarse personalmente, así que normalmente terminan convirtiéndose en eminencias grises o “contactos en la sombra” que proporcionan información confidencial y valiosa sobre quienes deben ser derrocados. En algunos casos, cuando la revolución ha terminado, al margen de su éxito o fracaso, nunca se llega a conocer la identidad del Korr que la provocó, o incluso puede que haya sido devorado por la revolución, ya sea involuntariamente, o porque considera que su sacrificio es necesario para que la causa triunfe.

La Corte Sombría

Los seguidores de la Corte Sombría juegan con fuego. Algunos lo saben, otros simplemente encuentran un placer decadente en jugar con lo prohibido. Lo que quizás no saben es que ese mismo fuego los terminará consumiendo, y puede que a los más hastiados ni siquiera les importe, o que ni siquiera hayan pensado que si alguna vez triunfan los Fomorianos y sus aliados, no quedará nada que recuerde a los Tuatha de Danaan.

Ni siquiera ellos.

Muchos Nobles y Plebeyos de la Corte Oscura creen que se encuentran en otro nivel dentro de la Corte Sombría, y que el Invierno sin Fin, el Ragnarok, el Apocalipsis o comoquiera que llamen al cataclismo que pretenden provocar sirviendo a la causa de los Fomorianos y propiciando su regreso, les permitirá prosperar, y que el triunfo de sus amos será el suyo. En este aspecto, hay que reconocer que los Fomorianos han sabido jugar bien sus cartas haciendo que sus peones se engañen a sí mismos.

Más allá de rebeldes que juegan con el morbo de lo prohibido para sentirse realizados, la Corte Sombría es una amenaza real, o por lo menos, podría convertirse en una si se la deja llegar demasiado lejos en sus planes.

Algunos Korred han asumido el riesgo de infiltrarse en la Corte Sombría para tomar nota de sus movimientos. Es necesario reconocer que no es fácil, y que pocos lo han conseguido. Otros se han sacrificado para no revelar lo que saben.

Sabemos bien cuál es el desafío. Aceptamos que el ciclo de las estaciones debe continuar, y que el invierno debe terminar llegando, pero para dejar paso a la primavera cuando llegue el momento. Destruirlo todo para comenzar de nuevo sin tener muy claro qué hacer sólo puede terminar en desastre. Hemos visto a donde llevan los cambios descontrolados, cómo las revoluciones devoran a sus hijos, y cómo el derrocamiento de una tiranía deja paso a otra todavía más sangrienta.

La Corte Sombría debe ser detenida. Es la punta de lanza de los esclavos de los Fomorianos, y ellos vienen detrás, y no se encuentran muy lejos. Si no podemos detenerlos, será el fin de todo lo que conocemos, Luminosos y Oscuros, pero por lo menos daremos la batalla con todo lo que tengamos.

El paso de los años

Después de recibir la Llamada, un Korr comienza una nueva vida de aprendizaje, y deberá elegir su camino, ya sea desentrañando misterios, acumulando conocimientos, o enseñando a otros. El ciclo de la vida para los Korred consiste en una serie de etapas, cada una con sus propias enseñanzas. A veces el cambio es brusco, y un Korr decide cambiar por completo su estilo de vida al alcanzar la madurez, mientras que algunos mantienen la ilusión de la juventud y mantienen su actitud durante toda su existencia.

Aunque no siempre tienen planes definidos, cuando termina las fases de su Bautizo y Tutelaje, un Korr ya ha comenzado a elaborar proyectos a largo plazo, líneas de investigación, o simplemente decide dar los primeros pasos en la dirección que más le atrae. Aprendizaje, conocimiento, y el valor de la experiencia lo acompañarán en su viaje, y sólo el tiempo dirá si triunfa o si fracasa, si deja una huella duradera o si desaparece en la oscuridad, o si estará preparado cuando llegue el momento de despedirse.

Infantiles

Si algo caracteriza los Korred Infantiles es su curiosidad, un rasgo que manifiestan incluso antes de salir de su Crisálida. En muchas ocasiones parece que un Korr Infantil no ha superado la fase en que los niños no dejan de hacer preguntas sobre todo lo que les rodea, y su curiosidad parece genuina. En estos momentos también aprenden el valor de las palabras y comienzan a jugar con ellas, engatusando a sus interlocutores con la verdad u obligándoles a repasar lo que dicen, viendo más allá de las insinuaciones y dobles sentidos. Nunca se sabe cuando un Korr Infantil está bromeando o está hablando en serio, y es necesario tener mucha paciencia con ellos, ya que se frustran e irritan con facilidad si no les sigue el ritmo. Por otra parte, también resultan molestos cuando comienzan a corregir a los demás, desarrollando una actitud de sabidillos y metomentodos.

Ya sea por consejo de sus tutores o por la dura experiencia, los Korred Infantiles terminan aprendiendo a callar, y entonces adoptan una actitud más introvertida, observando y aprendiendo de manera autodidacta si sus preguntas encuentran una mala reacción. Su curiosidad los empuja a espiar e investigar por sí mismos, lo cual conlleva sus propios

riesgos si interfieren en el mundo de los adultos.

Por otra parte, si no disponen de un tutor que les enseñe o su maestro no satisface su curiosidad, los Infantiles comienzan a buscarlos por sí mismos. Es aquí cuando la influencia del conjunto del Linaje resulta más necesaria, y varios Korred, especialmente los eruditos del Gremio de las Mil y Artes y Oficios disponen de una red de profesores particulares o clases de refuerzo para los Infantiles.

Poco a poco, a medida que encuentra respuestas desagradables o su curiosidad lo mete en problemas, un Korr Infantil se vuelve más serio e introvertido, a menudo concentrándose en sus estudios como una forma de desahogarse. Algunos se vuelven arrogantes con sus compañeros Infantiles, e incluso con sus padres, especialmente si han sufrido abusos o rechazo, mientras que otros comprenden que lo que saben no es una responsabilidad fácil y aprenden la responsabilidad de la carga de los secretos.

Por lo general, los Infantiles Luminosos son niños obedientes, educados, y disciplinados, hasta un punto que en ocasiones resulta inquietante. Sus padres y tutores a menudo tienen que impulsarles a jugar y disfrutar de su infancia, y evitar que la carga del conocimiento se vuelva demasiado pesada. También se muestran dispuestos a ayudar cuando se les necesita, y actuar como intermediarios en medio de las disputas. En esta fase, es muy posible que se conviertan en líderes de grupos de niños de su edad. En contraste, los Infantiles Oscuros son más risueños y activos, y su ingenio se suele manifestar en creatividad a la hora de poner en práctica sus conocimientos pero también en bromas que pueden derivar en crueldad contra quienes les han causado daño. A un Infantil Oscuro le cuesta perdonar, y pueden volverse muy rencorosos, a veces preparando su venganza durante años antes de actuar contra acosadores y matones.

Rebeldes

Algunos Korred llaman al comienzo de esta edad “el viaje de fin de curso,” y es el momento en que los miembros del Linaje se muestran más activos, buscando respuestas a sus preguntas y curiosidad, tratando de encontrar secretos o tesoros perdidos. En estos momentos es cuando los Korred son más sociables, tanto con sus semejantes, como con otros Linajes, creando poco a poco una red de contactos y amistades.

También es el momento en que un Korr ocupa su lugar en la sociedad de hadas y duendes. Quienes frecuentan a los Kithain a menudo buscan trabajo, y la reputación del Linaje y su propio conocimiento le permitirán ponerse al servicio de un señor o colaborar con un grupo de Plebeyos. Como ocurre con los humanos, el trabajo suele ser una herramienta para conseguir estabilidad en su vida y poder dedicarse a sus auténticos intereses. Algunos emprenden viajes y llevan una vida más aventurera, aunque no con tanta frecuencia como otros Linajes.

Otros Korred, como los Guardianes del Bosque, evitan la sociedad de los Kithain, y a menudo emprenden su búsqueda en la periferia del Ensueño, contactando con otras hadas como los Gallain, y de alguna forma buscando la manera de aprender de ellos o de encajar. Alejarse de la sociedad también puede tener una motivación más personal, como dedicarse a la búsqueda de un conocimiento más esquivo y potencialmente peligroso, u ocultar un secreto especialmente importante. Otros se acomodan entre compañeros que tienen sus mismos intereses, por lo general en las Facciones Korred, y participan en proyectos conjuntos o hacen frente a amenazas comunes.

Durante este período, los Korred también prueban diferentes caminos hasta que encuentran aquél que mejor se adapta a sus propósitos. Aunque ese camino ya puede haber sido iniciado durante la infancia, la experiencia personal puede terminar encaminando al Korr hacia propósitos muy distintos. Hay quienes tropiezan desde el principio, y desengañados, buscan una existencia sedentaria y tranquila dedicada a sus investigaciones, y a menudo envejecen en su aislamiento, encerrados en sí mismo, sin apenas dedicar atención a otras posibilidades, y dejándose consumir poco a poco por la Banalidad.

Los Rebeldes Luminosos procuran actuar dentro del orden establecido, y por lo general encajan con facilidad en la sociedad Kithain, observando y aprendiendo sin causar problemas...aunque a veces son los problemas los que los terminan encontrando. De hecho, aunque pueden participar en los excesos de la juventud, pronto se desengañan y como ocurre con los Infantiles, pronto adoptan un perfil más serio y responsable, algo que puede frustrar a los Kithain más extrovertidos. Sin embargo, quienes reciben el amor o la amistad de un Korr, descubren a alguien realmente comprometido y que cree con firmeza en la relación, pero que puede ser igualmente exigente.

Como se ha mencionado, los Rebeldes Oscuros prefieren la compañía de los Plebeyos, y son quienes tienen tendencia a buscar aventuras en las que encontrar respuestas y misterios. De igual manera que sus compañeros Luminosos, los Oscuros son leales y exigen un compromiso similar. Quienes les ofenden e irritan pueden darse por contentos si simplemente son ignorados y evitados, porque las represalias y el rencor de un Korr Oscuro pueden resultar aterradoras...e inesperadas, llegando cuando menos se las espera, y a menudo de manera indirecta sin que el Korr parezca responsable.

Gruñones

Los Korred que se manifiestan o alcanzan el aspecto de Barbagrises son pozos de sabiduría y han adquirido numerosos secretos, ya sea durante su Crislída o a lo largo de su vida. En este momento, también se vuelven más sedentarios y hogareños, y a menudo pasan mucho tiempo en sus despachos y bibliotecas, dedicados a poner en orden lo que han aprendido, pero también preparándose para transmitirlo a las siguientes generaciones. Ya sea como parte de lecciones académicas, conferencias, o publicando tesis y libros. Debido a su situación de estabilidad, los Korred Barbagrises son los que con más frecuencia se encuentran en los Feudos actuando como consejeros de los gobernantes, ya sean Nobles o Plebeyos, en posiciones de responsabilidad. Como símbolo de distinción, los Korred Barbagrises nunca se afeitan, y muestran orgullosos sus largas barbas.

En estos momentos los Korred Barbagrises también se han ganado toda una reputación -aunque otros prefieren no hacer alarde de lo que conocen-, y suelen atraer alumnos y seguidores en busca de consejo. El Korr juzgará quienes acuden con sinceridad y merecen aprender, y compartirá su sabiduría generosamente, en proporción a cualquier servicio o valor que se le haga, aunque pueden mostrarse desinteresados con los humildes que no pueden pagar sus honorarios.

Los Korred Gruñones también se muestran muy interesados por la enseñanza, y con frecuencia se involucran en el aprendizaje de los Infantiles y Rebeldes, creando escuelas o academias informales. Algunos simplemente buscan un público y cuentan historias y cuentos, en los que a menudo transmiten los principios que quieren compartir, ya sea a través de sus experiencias personales o relatos con moraleja.

Y tampoco descuidan a los humanos. Frente a la Banalidad, los Korred Gruñones dedican sus enseñanzas a combatirla mediante la inspiración de soñadores de talento con proyectos educativos o publicando obras de divulgación, cuando no entrando en el terreno de la fantasía y la ficción. De todas maneras, a los Korred les disgusta la deriva consumista de la sociedad moderna y se muestran más selectivos, a menudo recurriendo a canales independientes o discretos para que su obra y conocimiento lleguen al público adecuado. No verás los libros o la música de los Korred entre los éxitos superventas, o al menos, no por su voluntad. Hay quienes han encontrado el libro que cambió sus vidas dejado “por casualidad” en el banco de un parque.

En estos momentos también existe cierto sentimiento de predestinación y responsabilidad, y los Korred Gruñones aprovechan el tiempo que les queda para dejar sus asuntos en orden. Los Gruñones Luminosos son bastante responsables en este aspecto, elaborando testamentos o hablando con quienes quieren que compartan su legado, a menudo tomándolos como aprendices y ayudantes, ya asegurándose de que todos lo acepten. Los Gruñones Oscuros en ocasiones se aíslan sobre sí mismos, continuando sus tejemanejes de manera más discreta, pero otros continúan como sus rutinas simplemente hasta que no pueden más, y en esos momentos desaparecen sin dejar rastro. Su legado suele quedar a disposición “del más digno” o preparan con anticipación complicadas pruebas y desafíos para elegir a sus herederos.

Un atlas sociocultural del Ensueño y del Mundo del Otoño

Más que otros Linajes, la mayoría de los Korred disponen de una visión general sobre los pueblos del Ensueño y otras criaturas del Mundo del Otoño, y de hecho, suelen conocer más Linajes y criaturas que el resto de los Kithain, simplemente porque se molestan en conocerlos. Mientras otras hadas y duendes se lanzan a la aventura sin mirar, los Korred consultan con antelación sus guías de viaje y se preparan para dar el salto.

Debemos tener la humildad de reconocer que no podemos conocer todo el Ensueño, que navegamos en la inmensidad del océano del conocimiento día tras día y aún siguen quedando maravillas que no sorprenden. Y cuando volvemos atrás, muchas veces comprobamos que el mundo ha cambiado y lo que conocíamos ya no nos sirve. Muchos Linajes desaparecieron durante la Ruptura para resurgir siglos después, y otros nuevos han comenzado a dar sus primeros pasos.

No debemos dejarnos llevar por los estereotipos y los prejuicios asentados. Son los cimientos de nuestra opinión, sí, pero la experiencia nos permitirá ver las excepciones a la regla, encontrar valor donde a primera vista parece no haberlo, y hacer amigos entre quienes considerábamos enemigos.

Las caras que muestra el Ensueño son innumerables y vienen de lugares muy distintos. Usad vuestro conocimiento para elaborar vuestro juicio, reconoced que los demás tienen conocimiento valioso que aportar, aunque sea una sencilla sabiduría cotidiana o simplemente errores que no cometer. Evitad el conflicto cuando podáis, y cuando sea inevitable, admitid vuestra derrota y luchad para proteger vuestros sueños. Somos respetados, pero no siempre somos bienvenidos, especialmente por quienes tienen secretos y verdades que quieren ocultar.

Más allá de las guías, bestiarios, y atlas que otros han escrito en su momento y con sus propias opiniones, os aconsejo observación atenta y paciencia antes de actuar, un consejo que se aplica a muchos aspectos de la vida. El tesoro del conocimiento aparece cuando menos se lo espera, y a menudo encontraréis amigos con quienes compartirlo.

En cualquier caso, espero que esta guía os resulte útil como comienzo, pero aunque he procurado que mis palabras sean sinceras, para nada espero que sean definitivas. Contemplad el mundo que os rodea y observad como yo he hecho.

Las Casas Nobles

Los Sidhe son maestros y guías hacia la excelencia y el deseo de perfección. Son los herederos designados por los Tuatha de Danaan para sucederles, y proteger a los Kithain de los enemigos del Ensueño. Procuramos servir a los Sidhe lo mejor que podemos con nuestro conocimiento y consejo, pero no siempre resulta fácil. Sean conscientes o no, también portan una carga pesada, y en estos momentos son la mejor defensa que tenemos contra el avance de la Banalidad y los Fomorianos.

Desde sus inicios los Korred han estado del lado de los Sidhe, ya sea voluntariamente o a petición de ellos. Al contrario que otros Linajes, los Korred se han mostrado cooperativos, ocupando posiciones de responsabilidad en las cortes de la Nobleza y siendo generosamente recompensados. Posiblemente los Korred sean el Linaje Plebeyo con más Nobles entre sus filas, o por lo menos uno de ellos.

La Ruptura puso a prueba la alianza entre los Sidhe y los Korred. Como otros Linajes que permanecieron en el Mundo del Otoño hubo Korred que se sintieron traicionados por el exilio de los Nobles, pero también hubo Korred que lo consideraron un acto necesario para salvar a Arcadia.

El paso del tiempo ha conseguido restablecer la alianza tradicional entre Sidhe y Korred, aunque en los últimos tiempos tampoco ha estado exenta de problemas, como la Masacre de Belthaine y la Guerra del Acuerdo. Aún así, los Korred se esfuerzan por enmendar los errores, y tratar de que los Sidhe se preparen para hacer frente al asalto del Invierno que se avecina.

Las Casas Luminosas

Más Korred se encuentran en las Casas Luminosas que en las Oscuras, por diversos motivos, pero especialmente por su respeto hacia la verdad.

La **Casa Beaumayn**, conocida por sus profetas y videntes, atrae a los Korred que buscan conocimientos sobre el futuro y los inciertos tiempos actuales. Cuando los Beaumayn fueron condenados a la prisión en Arcadia, los Korred sospecharon que existía un secreto oculto que había dividido a la Casa. Tras el regreso de los Beaumayn, varios Korred se han ofrecido para organizar sus archivos, con la esperanza de encontrar conocimientos y profecías que les permitan adelantarse a los movimientos de los enemigos del Ensueño.

La **Casa Dougal** siempre ha atraído a los Korred del Gremio de las Mil Artes y Oficios, intercambiando conocimientos sobre industrias y artesanías. A menudo existe competencia entre los Nockers y los Korred que trabajan para la Casa, pero los Korred suelen ocupar posiciones asesorando a los Nobles, y a menudo decidiendo los diseños y proyectos prioritarios.

La **Casa Eiluned**, a pesar de su reputación, es la Casa con mayor número de Korred entre sus filas, ya sea como servidores o Nobles de pleno derecho. No podía ser de otra forma, tratándose de una Casa conocida por su predilección por investigar misterios y secretos. No obstante, la Noche de los Cuchillos de Hierro y la responsabilidad de los Eiluned en la misma ha enturbiado las relaciones entre los Korred y la Casa. Desde entonces algunos Korred Eiluned han utilizado sus posiciones para buscar y castigar a los responsables.

La **Casa Fiona** y su defensa del amor no atraen a muchos Korred, que a menudo tienen un concepto del amor muy tradicional y que no siempre encaja con los principios apasionados de los Fiona. Para los Korred, los Nobles Fiona tienden a ser demasiado superficiales y a confundir la pasión del momento con el amor verdadero. Quienes sirven en la Casa a menudo tratan de calmar los arrebatos de sus señores. Otros simplemente consideran que el amor, aunque es una pasión elevada, no merece tanta atención en la búsqueda del conocimiento, que para los Korred, en cierto sentido, constituye otra forma de amor en sí misma.

La **Casa Gwydion** a menudo ha confiado en los Korred como maestros de ceremonias y protocolo, guardianes de las tradiciones, pero no siempre ha escuchado su consejo en otros ámbitos. Por su parte, los Korred se encuentran a gusto entre los tradicionalistas Gwydion, que encarnan las virtudes que ellos defienden, y con el tiempo a menudo se contagian con la rigidez e inflexibilidad de sus señores.

La **Casa Liam** atrae a los Korred cuya búsqueda de conocimiento a menudo se relaciona con la humanidad. La presencia del Linaje en esta Casa también es numerosa, aunque sus posiciones suelen ser más informales, actuando a menudo como consejeros de los señores Liam y compartiendo sus preocupaciones. Algunos Korred han ocupado y ocupan posiciones elevadas en la jerarquía de la Casa.

Las Casas Oscuras

La traicionera política de las Casas Oscuras no atrae mucho a los Korred que defienden valores como la honestidad y la verdad. Sin embargo, algunos aceptan el desafío de nadar en medio de los tiburones para ponerse a prueba, o simplemente sus servicios son requeridos y debidamente pagados. Sin embargo, pocos adquieren títulos de Nobleza en estas Casas.

La **Casa Aesin** requiere a veces el consejo de los *Nisse* y *Tomte* de Escandinavia, o su consultoría en asuntos místicos. De todas maneras, la relación entre los Aesin y los Korred no suele ir más allá del ámbito profesional. El belicismo de la Casa Aesin resulta útil contra los enemigos del Ensueño, pero puede resultar excesivo en tiempos de paz.

La **Casa Ailil** no impresiona a los Korred. Ellos también han estudiado a Maquiavelo, y conocen de sobra el comportamiento de las presencias sibilinas que consideran que el fin justifica los medios y se creen más listos que nadie. Para los Korred trabajar para los Ailil es una invitación a jugar al ajedrez, pero mientras paguen sus servicios y sean tratados correctamente no habrá problema. De lo contrario, un traicionero Ailil puede encontrarse con que sus infalibles intrigas salen inesperadamente a la luz o surgen problemas inesperados de los que nadie le había advertido.

La **Casa Balor** provoca temor y desconfianza entre los Korred, pero la posibilidad de descubrir misterios y conocimientos prohibidos a veces lleva a alguno a adentrarse en las fauces de la Casa...y no vuelve a salir. En ocasiones un Korred regresa de su servicio a los Balor con algún miembro de menos y una mirada de temor, lo que hace preguntarse al resto del Linaje si habrá merecido la pena. Los secretos de los Balor tienen dientes y hambre.

La **Casa Daireann** posee virtudes atractivas para los Korred, pero también un defecto realmente grave para el Linaje: son unos bocazas, y son incapaces de guardar un secreto. Debido a esta actitud, muchos Korred se lo piensan antes de entrar al servicio de la Casa, aunque no pueden negar su honor y su hospitalidad. No obstante, algunos Korred son requeridos por sus conocimientos sobre hierbas y remedios naturales.

La **Casa Leanhaun** es motivo de tristeza para los Korred. Hace tiempo que conocen su maldición, y el estado al que les ha llevado, creyendo que provocando el Invierno pondrán fin a sus problemas. Unos pocos Korred se dedican a buscar un remedio para la maldición Leanhaun, esperando de esta manera elevar el espíritu de la Casa y acabar con sus impulsos destructivos.

La **Casa Varich** y su gusto por los desafíos atraen a Korred que quieren ponerse a prueba. Los Korred que sirven a la Casa son especialmente perspicaces e ingeniosos a la hora de descubrir debilidades y defectos en estructuras e individuos. Por otra parte, los Korred Varich también mantienen buenas relaciones con los espíritus elementales y quimeras que sirven a la Casa.

Otras Casas

La **Casa Danaan** es recordada por los Korred que marcharon a Arcadia por su esfuerzo por salvar el reino de las hadas durante siglos. En su actual encarnación, muchos Korred colaboran con los Danaan compartiendo con ellos su conocimiento sobre el Ensueño, o uniéndose a sus filas para proteger sus sendas y fortalezas. Otros Korred trabajan para la Casa como sus representantes y portavoces en el Mundo del Otoño que resulta tan desagradable para los Danaan.

La **Casa Scathach** es bien conocida por los Korred que permanecieron en el Mundo del Otoño tras la Ruptura, así como los motivos que le llevaron a ignorar la llamada a Arcadia. Por otra parte, los Scathach a menudo han consultado a los Korred en muchos ámbitos, y el Linaje se encuentra bien representado en la Casa a tiempo parcial o como Nobles adoptados.

El secreto de la Casa Balor

Muchos Kithain menosprecian a la Casa Balor, considerándola poco más que una banda de tiranos brutos y groseros, sin sutileza ni capacidad de pensar en planes a largo plazo. Sus propios compañeros Oscuros creen que su brutalidad sirve poco más que como carne de cañón. Especialmente la Casa Ailil, oh, los Ailil se consideran tan listos y astutos...

Pero son ellos los engañados. La Casa Balor no sólo se enorgullece de su herencia Fomoriana, y su brutalidad es una fachada que oculta sus movimientos para sus compañeros Oscuros. Hacen creer a las demás Casas que son simplemente unos brutos, fácilmente controlables y previsibles, pero lo cierto es que desde su regreso han infiltrado a sus agentes en muchos Feudos, han maniobrado para controlar muchos Pasos en el Ensueño, y se encuentran en contubernio con los Thallain y los Caídos.

Lo cierto, es que al final, ellos son la verdadera fuerza tras la Corte Sombría. Sin ellos, la Corte Sombría no tendría posibilidades de vencer.

Y lo sabemos. Hace tiempo que alimentamos los delirios de grandeza de la Casa Balor, e incluso les ayudamos, como mínimo manteniendo silencio ante sus pactos y maniobras para traer a los Fomorianos de regreso.

¿Por qué lo hicimos?

Porque seguir el rastro de la Corte Sombría y de sus peones no es fácil, así que ofrecemos a sus esbirros toda una Casa de pretendientes a villanos en torno a la que congregarse y unir sus fuerzas. En cierto sentido, los Balor son nuestros canarios, que nos advierten que la mina se derrumba. Y quienes siguen sus planes en la Corte Sombría se han tragado el cebo, el sedal, y la caña.

La caída de la Casa Balor será la primera batalla que debemos ganar por el alma del Ensueño. No ganará la guerra, pero será un golpe demoledor para la Corte Sombría y los Fomorianos.

Los Plebeyos

Boggans

Aunque pueden volverte loco cuando limpian el polvo y con sus cotilleos, los Boggans son un ejemplo de laboriosidad que otros podrían seguir. Son prácticos y trabajadores, pero muchas veces les falta una dirección que nosotros podemos darles. Son un ejemplo de que cuando cooperamos, todos salimos beneficiados. Después de un duro día de trabajo revisando documentos y sacando conclusiones, hasta un sabio agradece un hogar donde regresar y descansar junto al fuego con una buena cena y una cama caliente.

¿Cuál es la diferencia entre un Boggan y un Korr? Cuando llega tu cumpleaños, el Boggan te hará un regalo, pero el Korr se preocupará de saber qué necesitas y quieres. Ambos Linajes coinciden con frecuencia, especialmente al servicio de los Nobles, y se complementan perfectamente, con los Boggans aportando su trabajo laborioso y los Korred sus ideas. Sin embargo, las relaciones no siempre son buenas, y a veces se producen roces. Sin dirección, los Boggans a menudo hacen las cosas a su manera, interfiriendo en los planes de los Korred, y por otra parte, la tendencia de los Boggans a cotillear resulta irritante para un Linaje que defiende la verdad y que considera que los rumores sin confirmar y la información parcial sólo contribuyen a devaluarla.

Aún así, los Korred a menudo han encontrado cobijo entre los Boggans en momentos de necesidad y con frecuencia se confunden entre ellos para pasar desapercibidos, por no hablar de que los Boggans se encargan de las tareas rutinarias que suelen restar tiempo a los Korred para dedicarse a sus investigaciones y estudios. Los Korred no olvidan y no son desagradecidos, y a cambio suelen darle a los Boggans la dirección que les falta, ayudándoles a mejorar su trabajo.

Cluricanos

Si nosotros gustamos de buscar conocimientos y secretos, los Cluricanos gustan de las fiestas y las colecciones de objetos. A veces tienen un concepto demasiado excesivo de la diversión, pero nunca olvidan una ofensa y eso es algo

que puedo respetar. Por otra parte, suelen apuntarse a la búsqueda de Tesoros. Una lástima que tiendan a acaparar lo que encuentran y no se den cuenta de que ciertas cosas estarían mejor en un museo, accesibles para todo el mundo.

La relación de los Korred con los Cluricanos suele ser bastante fluida, pues los Korred suelen tener bastantes ideas para mejorar la diversión, como recetas de vinos, cervezas y licores varios, y tampoco se les da mal cantar y bailar cuando surge la ocasión. El problema es que los Cluricanos no saben parar...especialmente cuando hay alcohol de por medio.

Las colecciones de los Cluricanos resultan de gran interés para los Korred, y son capaces de deducir cuando guardan algo realmente interesante. En ocasiones, un Korr ofrece sus servicios para catalogar, tasar, y examinar, u ofrece la posibilidad de añadir otro objeto interesante a la colección...a cambio de un pago, por supuesto. Además, pocas hadas y duendes son capaces de apreciar la colección de un Cluricano como puede hacerlo un Korr.

Los servicios de los Korred también suelen ser contratados por los Cluricanos a la hora de encontrar objetos perdidos o solucionar robos. Como recompensa, los Korred a menudo sólo piden permiso para revisar las colecciones, y les basta con satisfacer su curiosidad cuando llega el momento. Sin embargo, cuando el interés de un Korr y de un Cluricano se cruzan en un mismo objeto, la pelea puede alcanzar proporciones épicas.

Eshu

Los Eshu nos ofrecen una fuente de conocimientos en apariencia inagotables. También tienden a meterse en las cosas que no les incumben, aunque prestan más importancia a las palabras que a la verdad. Las historias de los Eshu suelen resultar interesantes, pero le dan más importancia a la reacción del público que a la verdad en sí. Cierto que sus historias y relatos de viajes son entretenidos para pasar una buena velada, pero muchas veces no merece la pena perder el tiempo tratando de encontrar una pizca de verdad en ellos...o sí.

Si los Korred parecen capaces de encontrar el conocimiento necesario para el momento adecuado, los Eshu aparecen justo en el momento adecuado. En ocasiones, los Korred recurren a los Eshu a la hora de viajar, ya sea para conocer sus opiniones sobre ciertas rutas y caminos, o sobre pueblos y lugares desconocidos.

Por supuesto, un Korr informado sabe que la información que pueden proporcionar los Eshu muchas veces es imprecisa o simplemente falsa, inventada simplemente con el propósito de entretener. De todas maneras, los folkloristas Korred suelen encontrar algo de interés en los cuentos, canciones, y la tradición oral de tierras lejanas.

Quizás no proporcionen una información precisa, pero cuando tienen que viajar, los Korred suelen confiar en los Eshu para que les sirvan como guías, o para establecer contacto con los nativos de lugares que han visitado previamente. Además de pagar sus servicios generosamente, los Korred también pueden compartir con ellos su propio repertorio de cuentos e historias, lo que hace que las reuniones entre ambos Linajes sean realmente interesantes, produciendo inspiración y animando la maravilla y la fantasía entre todos los que les escuchan.

Nockers

Si el ingenio de los Nockers se dirigiera hacia cosas menos materiales, podrían hacer maravillas de verdad. No carecen de orgullo profesional, cierto, pero les ciega a las consecuencias de sus actos. Su carácter explosivo es como el de una olla a presión, necesario para desahogar todas las tensiones que acumulan. Provocarles es una pérdida de tiempo, por lo que lo mejor es ser comprensivo y educado, pagar la factura, y despedirse cortésmente.

Los Nockers prosperan en muchas cosas que los Korred aborrecen. No dudan de su creatividad y genio individual, pero cuando tienen una idea la llevan a cabo por dinero o porque sí. No piensan en el impacto que puede tener su creación, tanto en el gasto de recursos mejor empleados en otras cosas como en las consecuencias contaminantes. La satisfacción de crear algo mejor, más grande, que no se haya visto antes, es todo lo que importa. Los destrozos y consecuencias colaterales, bien, son el precio del progreso por un futuro mejor, más grande, como no se ha visto antes.

Los Korred ven en los Nockers un reflejo del progreso humano y su descontrol. Aunque reconocen que algunas de sus máquinas e invenciones han contribuido a una mejor comodidad de los Kithain, también han visto máquinas e inventos que jamás deberían haber sido creados, especialmente sus armas y máquinas de guerra. Y de la misma manera, la producción industrial en serie ha amenazado el trabajo artesano y las artesanías tradicionales.

Cuando los Korred deciden colaborar con los Nockers, suelen actuar con cuidado y paciencia, como si estuvieran desactivando un explosivo. El ego de los Nockers a menudo se siente dolido ante cualquier interferencia en sus diseños, aunque sea para mejorarlos, de modo que los Nockers aportan su ayuda como sugerencias o consejos en el momento adecuado, o hacen creer a los Nockers que esos consejos son realmente parte de sus propias ideas.

Pooka

En otros tiempos los mentirosos y perjuros podían ser condenados a muerte. Para quienes defendemos la verdad, el discurso de los Pooka resulta muchas veces irritante y una prueba para nuestra paciencia. Nos recordamos una y otra vez que su lenguaje forma parte de su naturaleza y no pueden evitarlo...o eso creemos. Pueden ser entretenidos, pero muchas veces son inoportunos, distrayéndonos de nuestros estudios o investigaciones, y eso cuando no interfieren en ellas, arruinando el trabajo.

Por naturaleza, Korred y Pooka son como agua y aceite, o verdad y mentira, si así se prefiere. El carácter serio

de los Korred, especialmente cuando están dedicados al estudio, a veces atrae el blanco de las bromas de los Pooka, que consideran que los viejos barbudos son demasiado estirados y deberían tomarse un respiro de vez en cuando.

Cuando un Korr trata de enfrascarse en sus investigaciones o aislarse, no tarda en aparecer un Pooka que se lo toma como un desafío personal. Los Korred Infantiles, son capaces de tomárselo con mejor humor, pero otros Korred acumulan una ira contenida ante el acoso de los Pooka que puede terminar estallando en un inesperado arrebato de rabia que sorprende a otros Kithain.

Los facción Korr de los Guardianes del Bosque, más próxima a la naturaleza y sus secretos, comprende mejor la actitud desenfadada e instintiva de los Pooka, y de hecho los Guardianes cuentan con aliados y amistades entre los Pooka, colaborando con ellos en la protección del mundo salvaje.

Piskies

Los Piskies nos enseñan que no todo el conocimiento se encuentra en los libros, y que a veces se necesita una mano amiga o una ayuda en lugar de un consejo. Un niño puede no hacer caso a un maestro serio, pero sí a un amigo que se preocupa por él. Un Piskey puede ayudarte a captar la atención de un alumno rebelde o a saber lo que necesita. De todas maneras, como los niños, suelen ser demasiado despreocupados y hay que tener cuidado con sus dedos largos cuando están cerca de libros valiosos.

La relación de los Korred con los Piskies no es tan antagónica como ocurre con los Pooka, quizás porque los Piskies no se dedican a mentir continuamente. En cierto sentido, los Korred ven a los Piskies como niños, lo que les lleva a asumir cierta actitud paternalista hacia ellos. Los Infantiles de ambos Linajes se llevan especialmente bien cuando juegan juntos.

Resulta sorprendente que a pesar de sus diferencias, Korred y Piskies se complementen bien, quizás sobre todo porque los Piskies suelen ser más comprensivos y adaptables, y cuando los Korred se enfrascan en sus estudios, comprenden que es el momento de irse a otra parte...o tratar de llamar la atención. Por otra parte, los Piskies suelen compensar la seriedad de los Korred, que suelen contratarlos para sus relaciones públicas o para sondear la opinión local. Y cuando se ponen a ello, los Piskies también pueden ser buenos alumnos y aprendices, que afrontan sus tareas con entusiasmo.

Redcaps

No nos interesan la brutalidad y la vulgaridad. Es más, nos resultan tan desagradables como la ignorancia. Son sueños hambrientos, de un tiempo en que la supervivencia era difícil. De todas formas, prefiero tener a los Redcaps entre los Kithain y plantando cara a nuestros enemigos que luchando para los Fomorianos. Tengo la sospecha de que es así porque los Redcaps no nos consideran enemigos dignos y los Fomorianos representan un auténtico desafío...o quizás tengan un sabor mejor. Es difícil saberlo.

Los Redcaps provocan escalofríos entre los Korred, recordándoles una época lejana de hambre y violencia. Cuando un Korr atrae la atención de los Redcaps puede sentirse afortunado si sólo resulta magullado o herido, pues el conocimiento que atesoran los Korred no suele interesarles, y sólo parecen comprender el lenguaje de la fuerza.

Por suerte para los Korred, con tiempo suelen encontrar los medios para protegerse. Revelar información que provoca divisiones internas y peleas entre los Redcaps suele resultar bastante eficaz, así como las perspectivas de un botín o víctimas mejores. Algunos Korred también han ayudado ocasionalmente a los Redcaps, ganándose sino su respeto, por lo menos cierta seguridad si alguna vez sus caminos se cruzan.

Sátiros

Los Sátiros son toda una paradoja para nosotros. Entre ellos se encuentran eruditos y sabios con los que a menudo intercambiamos notas y conocimientos, pero cuando la pasión se apodera de ellos en un momento dejan lo que estaban haciendo para dedicarse a celebrar y disfrutar del exceso sin control, arrastrando a otros con ellos cuando pueden. Son demasiado inconstantes e inconscientes como para darles demasiada credibilidad.

En general Korred y Sátiros se llevan bien. Los Sátiros más ancianos suelen ser fuentes de conocimiento, capaces de dialogar en igualdad con los eruditos Korred, y ambos Linajes también disfrutan juntos de la música y la danza. Los Korred igualmente comprenden y aceptan el principio de *mens sana in corpore sano*, pero cuando la pasión de los Sátiros se desata, los Korred son simplemente incapaces de seguir semejante entusiasmo, y pueden llegar a asustarse.

Por suerte, los Sátiros más ancianos también son comprensivos, y aunque por cortesía invitan a sus fiestas a sus compañeros de debate, aceptan sus disculpas cuando se excusan. Mientras las relaciones se mantengan en el ámbito del intercambio académico y de la sabiduría, Sátiros y Korred pueden compartir espacio, y de hecho, existen varias academias y escuelas en las que los dos Linajes imparten clases a otros Kithain. Pero cuando el desenfreno se apodera de los Sátiros, simplemente, es el momento de que los Korred se retiren.

Selkies

Los hijos y criaturas del Ensueño no sólo habitan en la superficie del Mundo del Otoño. Bajo la superficie de

las aguas de ríos y mares habitan otros, con sus propios secretos. Las Selkies se encuentran a medio camino entre la tierra y el mar, y cuando puedes ganarte la confianza de una de ellas, nos ofrecen una entrada a los misterios del mar y sus habitantes. Sin embargo, es necesario tener cuidado con ellas, porque son tan inconstantes como el mar en el que habitan.

En las costas de la Europa Atlántica, Selkies y Korred han tenido encuentros desde tiempo inmemorial, con resultados diversos. Por una parte los Korred sienten curiosidad por el conocimiento que pueden tener las Selkies sobre los mares del Ensueño, pero por otra les resulta difícil ganarse su confianza, ya que su conocimiento y sus secretos no las impresionan.

Los Guardianes del Bosque parecen ser los Korred mejor preparados para relacionarse con las Selkies, pues ambos comparten el amor por las distintas facetas de la naturaleza, aunque habiten en lugares muy diferentes. Aunque ocasionalmente intercambian secretos, su colaboración más a menudo se basa en ayudarse a proteger la naturaleza y los animales.

Sluagh

Los Sluagh también se encuentran interesados en los secretos, y a menudo rivalizan con nosotros a la hora de desentrañar misterios y encontrar tesoros perdidos. Incluso hay quienes han sugerido cierto parentesco común, pero nuestros orígenes son muy distintos. Reconocemos que nos superan a la hora de encontrar piezas de información, pero nosotros los superamos cuando se trata de construir puzzles. Si consigues imponerte a tus prejuicios y te comportas de manera educada frente a su actitud, digamos, “extravagante,” una conversación con un Sluagh puede resultar muy productiva para ambas partes.

La cooperación entre Korred y Sluagh es frecuente. Desde hace muchos siglos, los Korred suelen contratar los servicios de los Sluagh para conseguir información clandestina o de difícil acceso, y por su parte, los Sluagh recurren a los servicios de los Korred como consultores a la hora de desentrañar acertijos o enigmas especialmente complejos, conocimientos de lenguas muertas y olvidadas, etc. En momentos de necesidad, los Korred también han encontrado cobijo en las madrigueras de los Sluagh, y han sabido recompensar generosamente esa ayuda.

Esta cooperación se ha prolongado a lo largo de los siglos, especialmente con la facción de los Corregidores y en época más reciente, con el Club Diógenes. A los Sluagh también les gusta el comportamiento tradicional, si bien algo rígido, de los Korred, y aunque a estos no terminan de gustarle las complejidades y extravagancias del estilo Sluagh, su búsqueda de conocimiento y su erudición suelen bastar para superar las barreras que los separan. En ocasiones también han estallado peleas por apoderarse de determinados tesoros o conocimientos, pero ambos Linajes se comprenden bien, y ven que la cooperación les resulta más beneficiosa.

Trolls

Los Trolls protegen a las personas igual de bien que protegemos nuestros secretos. Son nobles a su manera, y dignos de confianza. La verdad y el honor a menudo van de la mano, y no olvidamos los tiempos inciertos en que nos han defendido, ya sea en virtud de un contrato o por voluntad propia.

Posiblemente ningún otro Linaje reciba tanto respeto de los Korred como los Trolls, y la admiración es recíproca. Los Trolls respetan el conocimiento de los Korred, y los Korred respetan la dedicación de los Trolls al honor. Cuando coinciden en los Feudos la relación entre ambos Linajes suele ser simbiótica, con los Trolls protegiendo a los Korred y sus secretos, y los Korred compartiendo su conocimiento para ayudarles en su trabajo. Y en ocasiones, los Korred recuerdan tradiciones y antecedentes que permiten que los Trolls salgan airoso de situaciones comprometidas con su honor intacto. Los Corregidores y el Club Diógenes disponen de muchos Trolls en nómina, pero además en varios Feudos la cooperación de ambos Linajes mejora la seguridad y el respeto a las leyes vigentes.

Existen algunas situaciones excepcionales en las que ambos Linajes han terminado enfrentados. Por ejemplo, cuando un Korr posee un discurso o un secreto comprometedor y a un Trol se le ordena que lo haga callar, y éste se ve obligado a cumplir la orden por un juramento. No obstante, algunos Korred con suficiente labia e ingenio son capaces de encontrar lagunas y letras pequeñas en los contratos ajenos para que el Korr salve el pellejo y el Trol mantenga su honor.

El secreto de los Sluagh: El Camino Brillante

Hubo un tiempo en que las hadas y duendes eran criaturas prácticamente inmortales, no sólo porque podían existir en el Mundo del Otoño durante mucho tiempo, sino porque además, cuando la muerte llegaba, eran capaces de regresar con facilidad tras visitar las tierras de los muertos. En aquellos tiempos tenían la posibilidad de seguir el Camino Brillante y regresar de nuevo. A medida que la Separación se extendía, el regreso se hizo cada vez más difícil, aunque no imposible.

Los señores de las hadas y los señores de los muertos habían alcanzado un acuerdo tácito, por el que las hadas podrían utilizar el Camino Brillante para regresar de la muerte. El precio sería un pago en almas feéricas, que para los muertos tenían un especial valor, pues sus sueños les proporcionaban un sustento, recordándoles la vida y los placeres que habían disfrutado.

Así se mantuvo el acuerdo durante siglos. Por supuesto, hubo quienes consideraban el precio demasiado elevado, y se negaron a pagarlo, prefiriendo afrontar la muerte, pero otros señores de las hadas consideraban que sus

vidas inmortales y regresar de la muerte bien valían el sacrificio de almas que exigían los muertos.

¿Y qué pasaba con las almas entregadas a los muertos? Una vez despojadas de sus sueños y vitalidad, los señores de los muertos solían abandonarlas a su suerte y algunas terminaron regresando al Mundo del Otoño, portando la marca de la muerte. Así se convirtieron en un tipo de hadas y duendes que se encontraban en parte entre ambos mundos, pudiendo ver a los muertos y las criaturas del Ensueño, y portando un aura de miedo y pesadilla. Estas “hadas muertas” adoptaron muchas formas y recibieron muchos nombres, aunque el más conocido en el día de hoy es Sluagh.

El Camino Brillante se perdió durante la Ruptura. Quienes lo mantenían huyeron a Arcadia o murieron, y el pacto con los señores de los muertos se rompió. Los Changelings que permanecieron en el Mundo del Otoño encontraron otra senda, que les permitía envolverse en un cuerpo mortal y reencarnarse sucesivamente. No siempre funciona, y según los Sluagh, el ciclo de reencarnaciones termina agotándose antes o después.

¿Y a dónde van ahora las almas de los Sidhe y las hadas de Arcadia? Sin el Camino Brillante, su destino es el reino de la muerte, al igual que el resto de los mortales.

Hay algunas hadas de la Corte Sombría que recuerdan el Camino Brillante y que querrían recuperar su inmortalidad. Buscan cómo rehacer los antiguos pactos con los señores de los muertos y encontrarlo de nuevo. En su desesperación, recurren a sacrificios que no sirven para nada más que para alimentar la Banalidad.

Sólo algunos de nosotros y los Sluagh recordamos el precio que costaba la inmortalidad de los señores de las hadas y que otros pagaban, y no estamos dispuestos a reanudar el tributo a los señores de los muertos.

Gallain

Más allá de los Kithain de las Tierras del Oeste existen muchas hadas y duendes que nunca han participado en sus pactos, y que en conjunto reciben el nombre de Gallain. De hecho, nosotros mismos somos considerados Gallain en muchos lugares. Entre los Gallain se cuentan muchos Linajes de las tierras de África, América, Asia, y Australia, que surgieron de los sueños de las culturas nativas y que entraron en conflicto con los sueños europeos de la colonización. También existen Gallain que son Linajes casi desaparecidos, o que han resurgido recientemente gracias al recuerdo de sus soñadores.

Conocemos a muchos Gallain, y solemos respetar sus deseos de privacidad, aunque en ocasiones también nos relacionamos con ellos. De hecho, solemos en muchos lugares situarnos en la periferia de sus sociedades, como los Aluches entre los Nunnehi de Norteamérica o los Tudigong en las Cortes de los Hsien en el Lejano Oriente. Guardamos tradiciones, conocimientos, y secretos, y enseñamos a quienes quieren aprender de nosotros.

Ghille Dhu

Hubo un tiempo en que el pueblo de los bosques y nosotros manteníamos una estrecha relación. Nos encontramos en las arboledas y los bosques sagrados de los druidas, aunque con el tiempo nos fuimos distanciando. Cuando llegó la Ruptura y fuimos perseguidos, encontramos refugio en sus bosques, ya que no nos guardaban rencor por haber servido a los Sidhe. Todavía hoy intentamos ayudarles como podemos, aunque su conexión con el Ensueño es cada vez más frágil.

Los Ghille Dhu son sueños antiguos de los bosques y las estaciones, y los Korred los recuerdan bien. La facción de los Guardianes del Bosque es la que mantiene una relación más estrecha y frecuente con ellos, y fuera de la sociedad de los Kithain, los Korred mantienen numerosas alianzas y pactos con los Ghille Dhu, especialmente quienes participan en la protección de las tierras salvajes.

En agradecimiento, los Guardianes del Bosque han compartido sus secretos con los Ghille Dhu, entre ellos el Juramento del Corazón del Árbol. Otros Korred, incluso los que no mantienen muchas relaciones con la naturaleza también suelen mostrarse benevolentes y comprensivos hacia los Ghille Dhu, aunque sólo sea por el pasado que ambos Linajes comparten en las antiguas arboledas y bosques sagrados.

Inanimae

Los Inanimae son hadas y duendes que buscaron refugio en los elementos de la naturaleza cuando el Ensueño y el Mundo del Otoño se separaron. Tienen sus propias historias, y en ocasiones se han aliado con los Kithain o se han enfrentado a ellos cuando consideraban que sus dominios estaban siendo invadidos. Cuando llegó la Ruptura, la mayoría de los Inanimae cayeron en un profundo sueño considerando que había llegado el Invierno, del que no despertarían hasta el Resurgimiento y el regreso de los Sidhe. Para su sorpresa y horror, no había llegado la Primavera, sino que se acercaba un Invierno todavía peor.

Los Korred recuerdan a los Inanimae, y en ocasiones compartieron espacio con ellos, especialmente con las Kuberas y la nación Dríada, que todavía hoy siguen siendo sus principales aliadas, especialmente para la facción de los Guardianes del Bosque. A pesar de sus diferencias de carácter, normalmente Korred y Kuberas suelen hacer frente común. Las relaciones de los Korred con otros Inanimae también suelen ser fluidas, aunque son más ocasionales.

Adhene

Cuando estalló la guerra entre los Tuatha de Danaan y los Fomorianos, las hadas y duendes se dividieron en una serie de bandos. El enfrentamiento duró eras hasta la Guerra de los Árboles. Los Tuatha de Danaan vencieron y declararon

la Prohibición de Plata, que encerró a los Fomorianos y quienes les habían servido (o que simplemente no habían tomado bando) en una barrera más allá del Mundo del Otoño.

Sin la guía de los Fomorianos, sus servidores se separaron y lucharon entre sí. De vez en cuando, atacaban a los Kithain que se aventuraban en las profundidades del Ensueño, deseosos de venganza, atacando a los Sidhe en su retirada durante la Ruptura y en su regreso durante el Resurgimiento.

En 1999 la Prohibición de Plata se rompió tras un cataclismo que afectó a las fronteras del Ensueño, y muchos Adhene fueron arrastrados o regresaron al Mundo del Otoño, un lugar completamente nuevo y extraño para ellos.

El regreso de los Adhene u Oscuros ha generado un gran debate entre los Korred. Creen que su llegada es otra señal del regreso de los Fomorianos, a los que antaño sirvieron, pero también saben que entre los diversos Moradores del Ensueño existen algunos que simplemente se mantuvieron al margen de los conflictos entre los Tuathan y los Fomorianos, y que podrían resultar aliados potenciales. Por ahora observan a los recién llegados con atención, tratando de determinar cuáles son sus intenciones y si podrían ser apartados del servicio a los Fomorianos antes de que regresen.

Thallain

Los Korred detestan a los Thallain en general, pero también los temen. Para ellos no sólo representan sus reflejos opuestos, sino que algunos creen que son los supervivientes de un pasado al que no quieren regresar. Según los Korred, los Thallain son el origen de varios Linajes, que ya sea mediante la intervención de los Tuatha de Danaan, la influencia de la humanidad o algún otro tipo de factor, consiguieron cambiar y dejar atrás los sueños primordiales y salvajes.

Algunos Korred creen que quizás sea posible “curar” la condición de los Thallain, pero otros afirman que se necesitaría un poder del nivel de los Tuatha de Danaan para conseguirlo. De momento no lo han conseguido, pero en algunos lugares, investigadores Korred se dedican a observar y estudiar a los Thallain, no sólo para determinar sus debilidades, sino también con la esperanza de poder cambiarlos. Por supuesto, sus experimentos se llevan a cabo de forma secreta y oculta, ya que otros Kithain posiblemente no les comprenderían.

Los esfuerzos de los Korred se centran en los Merodeadores, que muchos consideran que son sus ancestros lejanos, y tratan de domar su salvajismo. De momento, no han tenido éxito, aunque han tenido algunos comienzos prometedores.

Merodeadores

Los Merodeadores son un tipo de Thallain muy adaptable, que son conocidos con muchos nombres por todo el mundo: monstruos de pantano, el Bigfoot del Noroeste del Pacífico, el Almas de Asia Central, el Yeti del Himalaya, el Yowie del desierto australiano, el Tikoloshe del país de los zulúes, el Barmanou de Oriente Medio, el Hibagon de Japón, son sólo algunas de las leyendas inspiradas por los Merodeadores.

Los Merodeadores no suelen encontrarse a menudo fuera de las tierras salvajes, y prefieren habitar en lugares remotos lejos de los ojos indiscretos de los extraños. Pero la sociedad Changeling y el Mundo del Otoño interfieren cada vez más en los territorios de los Merodeadores con cada año que pasa, así que los enfrentamientos son inevitables. En ocasiones se los ve durante el día, pero son principalmente nocturnos, prefiriendo la cobertura de la oscuridad para robar comida, investigar los edificios de los humanos, o atrapar víctimas desprevenidas (que rara vez vuelven a ser vistas).

Los Merodeadores no son muy inteligentes, pero poseen una astucia animal e instintos sofisticados que los convierten en una amenaza para cualquiera que se aventure en sus territorios. Son bastante hábiles haciendo pasar los escenarios de sus crímenes en otras cosas; muchos ataques de animales contra los campamentos en la naturaleza, accidentes de caza y senderistas desaparecidos, son en realidad obra de los Merodeadores.

Aspecto

Los Merodeadores son enormes y robustos, hasta 2.75 metros de altura, y con cuerpos pesados y musculosos. Su aspecto feérico está recubierto de pelo de pies a cabeza, con ojos grandes, brazos largos, fosas nasales muy abiertas y una boca repleta de dientes poderosos. Su pelaje puede variar de color, siendo marrón, verdoso, o blanco, dependiendo del entorno en el que habitan. En su aspecto mortal son individuos de apariencia descuidada y desnudos, recubiertos de hierbas, hojas, y barro. En ambas formas sus pies y sus manos son demasiado grandes, con uñas gruesas y amarillas. Los dedos gordos de los pies de los Merodeadores se extienden hacia fuera como pulgares prensiles, y caminan con torpes zancadas en lugar moverse como verdaderos bípedos.

Privilegios

Zancada Paisajística: Los Merodeadores se sienten como en casa en su entorno natural y obtienen su Glamour en éxitos automáticos en cualquier tirada de Atletismo, Sigilo, o Supervivencia realizada en su entorno. Además, duplican la velocidad en su entorno, tanto en el Ensueño como en el Mundo del Otoño.

Hambre Omnívora: Los Merodeadores no son exigentes en su dieta y son capaces de consumir cualquier cosa que les quepa en la boca: palos, baterías de litio, lámparas de queroseno, pequeñas quimeras y partes de cadáveres destrozados son alimentos aceptables para un Merodeador.

Flaqueza

Señales Involuntarias: Aunque dominan su entorno, los Merodeadores siempre dejan algún tipo de rastro a su paso, ya sea un mechón de pelo adherido a una rama, huellas evidentes en el barro o la nieve, arbustos quebrados, hierbas

aplastadas, o huesos y restos de su última comida.. Aunque se esfuercen en permanecer ocultos a la vista y el oído, siempre dejan un rastro inevitable que permite seguirlos.

Los Pródigos

Aunque algunos Korred tratan de descubrir conocimiento sobre los Pródigos, se trata de una investigación peligrosa, ya que las demás criaturas sobrenaturales del Mundo del Otoño mantienen sus propios secretos y no ven con buenos ojos que los desconocidos fisgoneen en sus asuntos. Sin embargo, algunos Korred lo intentan, ya sea para comprender a los Pródigos y protegerse de ellos, o encontrar conocimientos útiles para sí mismos.

A lo largo del tiempo muchos Korred han llegado a la conclusión de que los Pródigos guardan poca o ninguna relación con el Ensueño, y de hecho que la mayoría ignoran gran parte de la naturaleza de hadas y duendes, desconfiando de ellos y procurando evitarlos. Sin embargo, a veces su camino se cruza con los Korred, ya sea porque compiten por encontrar algún objeto o secreto, o porque acechan en los mismos ámbitos. Cuando esto ocurre, los Korred procuran desaparecer discretamente sin dejar rastro o recurrir a sus anotaciones para defenderse si se produce algún conflicto.

Vampiros

Los vampiros son criaturas que guardan muchos secretos, aunque suelen ser oscuros y de naturaleza siniestra. Son como arañas que tejen redes en las que atrapan a los humanos y otros vampiros de menor poder, alimentándose de sangre, riquezas, y poder, procurando permanecer ocultos. Aunque a veces cooperan para protegerse y mantener cierto orden, son muy territoriales y están continuamente acechando y conspirando para traicionarse entre ellos y robarse su poder. Nunca os dejéis atrapar en sus telarañas de Banalidad o pueden aguardaros destinos peores que la muerte. Aunque puede resultar tentador obtener conocimiento de una criatura de varios siglos de edad, los vampiros envuelven lo que dicen en mentiras, y siempre te quedas con la inquietante sensación de que está pensando en beberse tu sangre y cómo atrapararte en su telaraña y convertirte en su esclavo para siempre.

A los Korred no les gustan los vampiros, aunque sólo sea porque los consideran criaturas traicioneras y embusteras. El conocimiento y los secretos que ocultan son demasiado peligrosos, y muchas veces no merecen la pena el esfuerzo. Es mejor evitarlos y procurar no llamar su atención.

A lo largo del tiempo los Korred han descubierto que los vampiros parasitan sobre todo las ciudades y se encuentran envueltos en guerras fratricidas, divididos habitualmente en dos bandos, uno más sutil e insidioso, y otro más violento y agresivo. Y dentro de esos dos bandos existen familias o clanes, que se han adaptado a depredar a los humanos en distintos ámbitos.

Los vampiros apestan a Banalidad, engordando con la sangre de sus víctimas como garrapatas. Existe una familia llamada los Malkavianos, que parecen capaces de ver la verdadera naturaleza de las hadas, y de hecho alguno ha afirmado tener lazos con ellas, y aunque el hedor de la Banalidad no es tan intenso en ellos, siguen siendo peligrosos y de alguna manera parecen interesados en beber sangre feérica.

Los peores son la familia de brujos conocidos como los Tremere. Practican una magia de sangre y tienen una curiosidad insaciable por el conocimiento y el poder, lo que en ocasiones cruza su camino con las hadas. Cuando consiguen atraparlas, los desgraciados individuos terminan sucumbiendo en crueles experimentos para saciar la curiosidad morbosa de los brujos.

Hombres Lobo

Los hombres lobo son criaturas peculiares. Parecen formar parte de dos mundos: El Mundo del Otoño y un mundo espiritual al que llaman la Umbra. En algún momento espíritus de animales y los humanos parecen haber alcanzado un pacto para proteger los lugares salvajes. Son criaturas nobles a su manera, pero su naturaleza bestial los convierten en criaturas muy peligrosas cuando se enfurecen, devastando todo a su paso. Hace mucho tiempo compartíamos las arboledas y bosques sagrados, y todavía quedan algunos que hacen honor a los antiguos pactos y alianzas. Sin embargo, se encuentran en una situación crítica. El mundo ha cambiado a su alrededor y su lucha por proteger la naturaleza es cada vez más desesperada.

Los Korred conocen a los hombres lobo desde tiempos antiguos. También recuerdan las guerras que las hadas mantuvieron con ellos, aunque a medida que pasaba el tiempo los enfrentamientos dejaron paso a alianzas para proteger los lugares sagrados, cada vez más escasos. Los Korred a menudo eran consultados por los hombres lobo, que respetaban su conocimiento y sabiduría.

Como ocurre con otros Linajes, la Tribu del Ciervo, muy numerosa entre los pueblos de la Europa Atlántica, es la que se relaciona con más frecuencia con los Korred, manteniendo los viejos pactos y alianzas, y respetando las tradiciones. Los Korred también intercambian historias y canciones con los bardos de esta tribu, y ocasionalmente son invitados a sus celebraciones. En el norte de Europa, los Korred también pactaban en ocasiones con la Tribu del Lobo, más agresiva y menos dada a la música y los festejos.

Los Korred también recuerdan con tristeza a la Tribu del León, una tribu de tiempos antiguos que se sacrificó para salvar a su pueblo de un dragón ancestral enemigo de los hombres lobo. La Tribu del León perdió la batalla, y los supervivientes fueron esclavizados y corrompidos, convirtiéndose en criaturas abyectas y viles enemigas de sus propias congéneres. Esta tribu caída lleva el hedor de la Banalidad y se sabe que ha alcanzado acuerdos con las hadas de la Corte

Sombría.

Además de los hombres lobo, los Korred han descubierto que existen cambiaformas que pueden convertirse en otros animales, pero suelen ser menos frecuentes que los hombres lobo, y de alguna forma guardan animadversión o temor hacia ellos.

Magos

Existen soñadores que Despiertan y aprenden a utilizar la magia. En la antigüedad conocimos a los druidas, con los que compartimos un mutuo respeto, pero también había quienes nos cazaban para forzarnos a revelar nuestros secretos. Los magos y brujos todavía mantienen cierta conexión con la maravilla, pero para algunos sólo somos magia que exprimir y utilizar para obtener más poder. Todavía conservamos buenas relaciones con algunos, pero ante los desconocidos es mejor ocultarse, observar, y no dar nada por sentado.

La conexión de los Korred con los practicantes de la magia es antiquísima. Mantuvieron buenas relaciones con las antiguas órdenes de druidas y sacerdotes de la Europa atlántica, y en ocasiones les aconsejaron y enseñaron, pero otros magos eran menos amistosos, aprisionando a los Korred y esclavizándolos a su servicio.

Todavía quedan hoy descendientes de los antiguos druidas y sacerdotes paganos, principalmente en las Tradiciones Cuentasueños y Verbena. Los magos de la Casa Merinita en la Orden de Hermes también mantenían buenas relaciones con las hadas, y de hecho, varios de ellos eran Kinain, aunque en la actualidad la influencia de la Casa es muy reducida.

Lo mejor que pueden esperar los Korred en estos días es ser ignorados por los magos. Los más peligrosos son los que niegan la existencia de las hadas y las consideran alteraciones peligrosas de la realidad. Estos magos-científicos son especialmente Banales, y su comportamiento hacia el Ensueño puede resultar tan hostil como el de los Dauntain.

Fantasmas

Los Muertos Sin Reposo son almas en pena que dejaron asuntos por resolver. Son recuerdos que todavía permanecen y habitan en un inframundo que por suerte nos resulta ajeno. Nos han dicho que el más allá oculta sus propios secretos, y que reflejos de las cosas que se perdieron en el Mundo del Otoño en ocasiones reaparecen en el inframundo. Nos resulta muy, muy difícil, obtener información de la tierra de los muertos, así que gran parte del conocimiento que poseemos es de segunda mano, aunque en ocasiones hemos conversado con sus habitantes cuando cruzan al otro lado.

El conocimiento de los Fantasmas y otros espíritus del más allá resulta difícil de conseguir, incluso para los Korred, aunque en ocasiones, algún miembro del Linaje ha tratado de convertirse en un médium y tratar de conseguir conocimiento de los Sin Reposo. Sin embargo, resulta extremadamente difícil, y los Korred tienen que recurrir a intermediarios, como los Sluagh.

A partir de sus investigaciones y los testimonios de los propios fantasmas, los Korred saben que habitan un lugar llamado la Tierra Sombría, habitando en las ruinas de los antiguos edificios del pasado. Una facción fantasmal en concreto, conocida como los Soñadores, parece especialmente interesada por los sueños en general, y las hadas en particular. Sin embargo, sus manipulaciones resultan inquietantes.

Los Otros

El Mundo del Otoño es amplio, y estamos lejos de conocer a todos sus habitantes, especialmente en los lugares donde nuestra presencia es reducida. Relatos sobre momias del Antiguo Egipto que vuelven a la vida, espíritus demoníacos y soñadores que escuchan las palabras de los ángeles, han llegado a nuestros oídos hace poco. Parece que los eventos recientes han atraído la atención de muchas criaturas, algunas de las cuales parecen proceder de los primeros tiempos.

Nuestro conocimiento está lejos de ser completo, pero incluso cuando los primeros vientos del Invierno sacuden las puertas de nuestros hogares, seguimos haciendo lo que mejor sabemos hacer: observar, aprender, y compartir el conocimiento que tanto valoramos.

Capítulo Cuatro: Barbilungos

*La gente es ciega, pero puedo ver
que el antiguo conocimiento se ha perdido.
De alguna manera todavía sigue en mí.
Ella dice que es porque tengo un
Alma vieja
Alma vieja
Alma vieja*

*Fue hace mucho tiempo
Recuerdo aquellos días
¿Qué más explica lo que sé?
Dicen que es porque tengo un
Alma vieja
Alma vieja
Alma vieja
-Gnome, "Alma vieja"*

Los Korred son criaturas legendarias, portadores de una sabiduría antiquísima, y que han participado a lo largo del tiempo en la sociedad Kithain. Sin embargo, a pesar de ello, son relativamente desconocidos, prefiriendo mantenerse en la periferia o en un discreto segundo plano, como mucho detrás de quienes reciben atención. Observan y aprenden, enseñan y transmiten, ya sea desde las sombras o mediante el ejemplo, pero para ellos la satisfacción de aprender y compartir su conocimiento suele ser suficiente recompensa.

El Venerable Maestro

Los Korred cuentan a este (o quizás esta) Korr entre las filas de los legendarios Sióchain, que han conseguido la inmortalidad alcanzando un equilibrio entre el Ensueño y la Banalidad, y que se han convertido en leyendas por sí mismos.

El origen del Venerable Maestro no está muy claro. Hay quienes lo remontan a figuras legendarias por todo el mundo, desde la Antigua Grecia a la Antigua China, y no está muy claro si todas las hazañas que se le atribuyen son suyas o si su identidad ha sido asumida por varios Korred o confundida a lo largo del tiempo. De lo que no cabe duda es que el Maestro es un cambiaformas nato, manifestándose con diferentes identidades y aspectos. Hay quienes dicen que enseñó a varios héroes griegos y celtas, pero en algún momento parece que manifestó mayor interés por el Lejano Oriente, donde parece haber viajado al menos durante los últimos siglos.

Aunque cuando se aparece a sus futuros alumnos les enseña distintos conocimientos y artes, el Maestro parece encontrarse especialmente versado en las artes marciales. Se dice que el Venerable Maestro fue el Patriarca Bodhi que enseñó a Sun Wukong, el Rey Mono. También ha enseñado kung fu, karate, judo, a muchos artistas marciales, a menudo adoptando la identidad por la que es conocido, como un anciano venerable de larga barba y aspecto humilde, aunque puede asumir cualquier aspecto imaginable. Dependiendo del alumno a veces se muestra cordial y amable, y otras puede mostrarse muy cruel, insultando a sus alumnos y presionándolos hasta sacarlos de su apatía y que den lo mejor de sí mismos.

Se cree que permaneció durante bastante tiempo en China en torno al templo Shaolin enseñando a varios de los monjes del lugar a perfeccionar sus técnicas, hasta que fue destruido en el siglo XVII por los enemigos de la dinastía Ming. Se dice que entonces se retiró a un valle apartado junto a una cascada donde enseñó la "sabiduría del dragón." Su leyenda se ha transmitido en muchos relatos de artistas marciales famosos.

Durante el siglo XX parece haber salido de su retiro. Incluso se cuenta que estuvo en Los Ángeles durante la década de 1980, enseñando karate a un chico de Nueva Jersey para defenderse de los matones de su colegio y ayudándole a ganar un torneo de artes marciales. En el proceso, contribuyó a popularizar el karate en los Estados Unidos.

Cuando no está enseñando a sus alumnos, el Venerable Maestro disfruta de la paz y tranquilidad en lugares apartados, o viaja con discreción como un pacífico jubilado. Se dice que como retiro dispone de una isla paradisíaca perdida en el Ensueño, viviendo una pequeña y cómoda casita con una tortuga quimérica como su única compañía. Si alguien muestra suficiente tesón y habilidad para llegar hasta él y solicitar con humildad su ayuda o sus enseñanzas, puede que lo adopte como pupilo, pero normalmente prefiere escoger a sus propios alumnos, poseyendo un instinto infalible para determinar quién le necesita.

El Rey Kyrië

Durante muchos siglos, los Kabouter que habitaban en los Países Bajos ayudaban a los granjeros y campesinos, y a cambio recibían regalos en forma de alimentos. Su capital se encontraba en el Feudo de la Montaña de los Kabouter (Kabouterberg), cuya entrada se encontraba en un túmulo en el bosque de Koebosch, cerca del pueblo de Hoogeloon.

El Rey Kyrië era el líder de los Kabouter de los Países Bajos, y a medida que pasaba el tiempo, su influencia se extendió a otros dominios cercanos. Gobernó justamente durante muchos años, y su reino llegó a sobrevivir a la Ruptura, convirtiéndose en un refugio para el Linaje de los Korred en los tiempos inciertos que siguieron ante el avance de la Banalidad.

Como muchos de sus súbditos, el Rey Kyrië también había ayudado a los humanos, y de hecho se le atribuye la invención de los *klompen*, los famosos zuecos de madera holandeses, que regaló a un carpintero llamado Eyck para ayudarle. Aunque pasaba penurias económicas, Eyck se había negado a talar un viejo y hermoso roble que había cerca de su casa, y que los Kabouter estimaban mucho, pues era un árbol sagrado para ellos desde época romana. Eyck terminó abriendo una tienda de klompen, y pronto ganó mucho dinero cuando los zuecos se hicieron populares entre los campesinos para trabajar en terrenos pantanosos.

El Rey Kyrië continuó visitando a los humanos, y especialmente a los Van Eyck, los descendientes de su amigo, a los que en ocasiones hacía regalos inesperados y ayudaba de manera desinteresada. Por desgracia, durante una de sus

visitas a los pueblos humanos, Kyrië recibió el disparo de un cazador con una flecha con punta de hierro, todavía hoy no se sabe si fue un disparo accidental o deliberado.

Gravemente herido, el rey tuvo suficientes fuerzas para llegar hasta las puertas del Feudo en el que vivía. Cuando llegó el cazador, que creía haber cazado a un ciervo, escuchó el llanto de los Kabouter gritando: “¡Kyrië ha muerto!”. La noticia se extendió rápidamente entre los Kithain de la zona.

Después de la muerte de su rey, los Kabouter abandonaron los pueblos y aldeas de los Países Bajos. Con el tiempo nombrarían a un nuevo monarca, pero se apartaron de los humanos, alejándose cada vez más de la civilización. Serían el principio de la facción de los Guardianes del Bosque, que todavía hoy es la más numerosa e importante entre los Korred de la zona.

Maricastaña

A finales del siglo XIV vivía cerca de la villa de Lugo, en Galicia, una Korr llamada María, en una casita construida junto a un soto de castaños centenarios. Se dice que como todos de su Linaje era una mujer bajita, con ojos como avellanas y una trenza castaña que le llegaba hasta los tobillos. Acudía a la villa periódicamente para vender frutos secos, y de ahí había recibido su nombre de María Castaña o María Castiñeira.

María no soportaba las injusticias, y en aquellos tiempos no sólo hadas y duendes sufrían las consecuencias de la Ruptura, sino que también entre los humanos se producían revueltas contra los abusos de los señores feudales y persecuciones contra judíos, musulmanes, y otros grupos marginados. Muchas personas tuvieron que huir de sus hogares y buscar refugios en tierras más seguras.

No se sabe qué fue lo que impulsó a María a actuar, pero según sus propias palabras una mañana “se levantó y se dio cuenta de que estaba harta.” Así que decidió actuar, y en 1386 junto con sus hijos encabezó una revuelta contra los impuestos que cobraba el obispo de Lugo, Pedro López de Aguilar, pero cuando fue sofocada, tuvieron que ceder todos sus bienes. Sin embargo, la credibilidad del obispo resultó tan dañada que tuvo que renunciar a su puesto unos años después.

María no se amedrentó, y comenzó a recorrer los caminos de los reinos ibéricos para llevar sus frutos secos por las ferias locales. También comenzó a guiar a pequeños grupos de personas en busca de un futuro mejor hacia los puertos del sur o a los pioneros. Humanos, hadas y duendes, viajaban juntos, guiados por una “campesina bajita”. Pero María no sólo ofrecía caminos seguros, también enseñaba a sus protegidos maneras de esconderse, provisiones y mapas rudimentarios.

Una noche, mientras guiaba a una familia judía y a dos duendes que los habían acompañado durante generaciones por un sendero en la sierra de Guadarrama fueron atacados por bandidos. María utilizó su poder para crear una ilusión de un grupo de soldados y alguaciles acercándose, haciendo huir a los atacantes. Desde entonces su fama creció, aunque ella procuraba evitar los elogios, desapareciendo antes de que pudieran darle las gracias.

Con los años comenzó a hablarse de la “Maricastaña”, una figura legendaria que socorría a los desamparados, y que también provocaba la desconfianza de los inquisidores y autoridades, y otras hadas y duendes comenzaron a ayudarla, uniéndose para protegerse en aquellos tiempos inciertos.

Pero cuanto más crecía la leyenda de Maricastaña, María desapareció de improviso. Algunos dijeron que había cruzado el mar, llevando a un grupo de refugiados a tierras más seguras; otros que se había perdido en los caminos del Ensueño.

Sin embargo, su legado perduró en las historias de quienes había salvado. En los siglos siguientes los Korred transmitirían a sus hijos la historia de Maricastaña, que con su valor y compasión, desafió los tiempos oscuros en los que había vivido.

Selma Holgersson

Selma nació en Sunne, en Suecia, en una familia de militares, con una ligera androplasia y un defecto en la cadera, que le obligó a llevar una vida sedentaria en su niñez, lo que favoreció su afición a la lectura y su decisión de convertirse en una escritora. Durante varios años devoró la biblioteca de sus padres, que favorecieron el interés de su hija, y su mente se llenó de cuentos, historias, y poemas.

Con diez años surgió de su Crisálida, y ante la mala situación económica de su familia comenzó a escribir, vendiendo cuentos y relatos a los periódicos y revistas. Cuando quiso ayudar con un trabajo, su hermano mayor le dijo que debería ser una maestra, y la familia consiguió dinero para pagarle sus estudios en Estocolmo.

Al mismo tiempo, Selma comenzó a frecuentar la comunidad de hadas y duendes de Suecia, y encontró trabajo como escritora para su mentora Gerda, una Nisse con mucha influencia entre los Kithain locales. Cuando estaba terminando sus estudios y justo cuando se convirtió en una Rebelde, se produjo el Resurgimiento, y el Retorno de los Sidhe.

Fue un período tenso, y se respiraba un ambiente próximo a la guerra entre Nobles y Plebeyos. Sin embargo, Selma y otros Nisse consiguieron mediar y tranquilizar los ánimos, estableciendo una monarquía parlamentaria entre la comunidad Kithain similar a la del gobierno de Suecia. Gracias a su labor, fue recompensada con un título de la Casa Liam.

Y entonces llegaron noticias del estallido de la Guerra del Acuerdo en Norteamérica, y de las atrocidades que estaban ocurriendo. Selma no se lo pensó, y tras dejar sus asuntos ordenados, viajó a los Estados Unidos durante los años más duros de la guerra. Se entrevistó con varios Kithain, y encontró a varios dispuestos a luchar por la paz, tanto entre

los Nobles como entre los Plebeyos. Tras formar un equipo de embajadores e intermediarios, formado tanto por Korred como por otros Linajes, negociaron treguas, y liberación de rehenes, al mismo tiempo que comenzaban a dar los pasos necesarios para terminar con el conflicto.

Cuando apareció David Ardry, se unió a sus partidarios, y les propuso la idea de un Parlamento de los Sueños que limitara el poder absoluto de la Nobleza, como había hecho en Suecia. La guerra todavía tardaría en terminar, pero finalmente se alcanzó la paz. El Alto Rey le ofreció una generosa recompensa, pero Selma afirmó que la paz era recompensa suficiente y que sólo deseaba regresar a su país.

A su regreso, Selma se había convertido en una venerable Gruñona, y se dedicó al proyecto de establecer una biblioteca en Estocolmo, tanto para los niños mundanos como para los Kithain. Escribió un Diario de Guerra, donde desgana varios episodios de la Guerra del Acuerdo, y también publicó varios ensayos sobre la importancia de la paz.

Finalmente la Banalidad se la llevó, pero como una maestra mundana, todavía siguió trabajando muchos años, colaborando en la ayuda a refugiados, antes de morir en paz en su casa de Sunne, poco antes del Segundo Regreso de los Sidhe.

Sine “Yellie” Cochran

Sine nació en una familia de origen escocés en Burrell, Pensilvania. Era hija de una madre soltera con diez hijos e hijas. Cuando era pequeña en casa la llamaban “Yellie” porque le gustaba mucho el color amarillo. A medida que crecía, ayudaba mucho en casa, y también se esforzó por aprender a leer y escribir. De hecho, en la escuela, su maestra la animó a ir a la universidad, pero aunque consiguió matricularse, tuvo que abandonarla por falta de dinero.

Mientras se despedía de la biblioteca de la universidad, donde había pasado muy buenos momentos, sintió que el mundo cambiaba a su alrededor y salió de su Crisálida. Fue entonces cuando otros Kithain, que también se encontraban allí, se presentaron ante ella y la tranquilizaron, mostrándole que acababa de conocer el mundo del Ensueño.

Necesitada de dinero, entró a trabajar como reportera en un periódico de Nueva York, cuyo director era un Nocker llamado Jonah, que en principio quería que se ocupara de la sección “femenina.” Sine le dijo que podía darle reportajes mucho mejores, si confiaba en ella. Jonah se mostró burlón pero aceptó el desafío.

Sine desapareció durante semanas y regresó con un artículo donde denunciaba las condiciones de vida en un asilo psiquiátrico, y también reveló a los Kithain que en aquel lugar se encontraba una red de Dauntain que tenían prisioneras a varias hadas. Las autoridades mundanas y feéricas tomaron medidas drásticas y abrieron una investigación, mejorando las condiciones de vida de los internos y acabando con la influencia de los Dauntain.

En 1989 Sine desafió de nuevo a su jefe a que le financiara un viaje para dar la vuelta al mundo en 80 días, como en la novela de Julio Verne. Jonah de nuevo aceptó, pero con la condición de que compitiera con su hija Charlotte, una Nocker, que emprendería el mismo viaje en sentido contrario.

Las dos mujeres salieron de Nueva York tras lanzar una moneda, y Sine emprendió el viaje hacia el este mientras Charlotte lo hacía hacia el oeste. Charlotte confiaba en una serie de vehículos de factura Nocker, mientras que Sine se dedicó a preparar una guía y tomar nota de los horarios y rutas de los transportes mundanos. Las dos mujeres compitieron encarnizadamente, pero finalmente se encontraron en Nueva York. Ganó Sine, que llegó un día antes, pero declaró un honroso empate, porque al viajar hacia el oeste, su rival había perdido tiempo de viaje.

Después de su viaje, Sine dejó constancia de sus andanzas y visitas a varios Feudos en un libro titulado “La vuelta al mundo en 80 sueños”, que se ha convertido en una obra muy popular entre los Korred y otros Kithain. Tras alcanzar la madurez como Gruñona, Sine dejó el periodismo para dedicarse a la escritura y abrir una escuela para Kithain en su hogar natal de Pensilvania.

David Le Brun

David nació en Montroulez, en Bretaña. Su madre murió durante el parto, y su padre Loeis tuvo que criarlo solo. Se volcó en su único hijo y le enseñó todo lo que sabía para trabajar en el campo y mantener la casa. Un día que David estaba haciendo la comida y dejó caer un plato, Loeis, que se encontraba especialmente malhumorado y que había bebido de más tras una dura jornada de trabajo, le dio una bofetada. Los ojos inundados de lágrimas de su hijo lo miraron, y el corazón de Loeis se encogió con el dolor de la culpa por su acto impulsivo.

En lo que se refiere a David, aquella bofetada de alguna manera lo despertó. Vio algo oscuro que devoraba a su padre por dentro, sintió dolor y angustia. Se encerró en su cuarto y su Crisálida se quebró, y su primera visión del Ensueño fue un lugar sombrío y triste.

Pero todo eso cambió cuando conoció a otro Changeling, un Korred llamado Brieg, que lo consoló y le ayudó a reconciliarse con su padre que lamentaba lo ocurrido. Desde aquel día dejó la bebida y nunca más le volvió a levantar la mano a su hijo.

David estudió para convertirse en un médico de familia, sorprendiendo a varios Kithain por sobrevivir a un entorno de manifiesta Banalidad, y cuando terminó la carrera, convertido en un optimista Rebelde, comenzó a viajar como médico itinerante, primero por Bretaña y después por Francia y otros países, visitando varios Feudos como médico de hadas y duendes, y también veterinario de criaturas quiméricas. La Banalidad infectaba el Ensueño de formas muy diversas, y David aprendió a identificarlas y darles una solución. No hacía distinciones entre Luminosos y Oscuros entre sus pacientes, y eso le ganó el respeto de Kithain muy distintos. En una ocasión una banda de Redcaps acudieron a él para que salvara la vida de su líder, y se ganó su respeto al no asustarse ante sus amenazas y cumplir profesionalmente con su trabajo sin miedo alguno.

Hacia el final de su edad de Rebelde regresó a Montroulez, donde instaló un consultorio médico, pero al mismo tiempo comenzó a recopilar una biblioteca y a dar clases de bretón en un instituto local. Varios Kithain acudieron a él en busca de ayuda y consejo, y con el tiempo consiguió no sólo un círculo de amigos leales, sino que también muchos vinieron para quedarse y formar parte del Feudo de Montroulez. En cuarenta años, un Feudo descuidado había pasado a convertirse en una floreciente comunidad Kithain. Aunque varias Casas le ofrecieron título de Conde, prefirió dejar el gobierno del Feudo en manos del Barón Koren ap Scathach, un amigo que había conocido en sus viajes y un consejo formado por los duendes de Montroulez y los alrededores.

Aunque recientemente jubilado, David todavía se conserva en buena forma en su aspecto de Barbagrís, y ha comenzado un ambicioso proyecto recopilando la información sobre su Linaje para instruir a las generaciones venideras de Korred y Kithain. También ha tenido el honor de participar en la organización de un encuentro de Korred venidos de todo el mundo que tuvo lugar en Bretaña, y ha incluido varias de las historias y noticias que se intercambiaron en el mismo en el libro que está escribiendo.

Ejemplos de personaje

El aprendiz de brujo

Cita: *¡Bola de cristal duro, muéstrame el futuro! Vaya, lo que me imaginaba, está haciendo trampas. Qué mal, qué mal... Creo que será necesario hacer una visita al despacho del director..*

Trasfondo: Eras un niño prodigio y excepcional, y todo el mundo se preocupaba de recordártelo. Tenías una curiosidad especial y el impulso para comprender conocimiento que superaba a otros niños de tu edad. Clases particulares. Asignaturas especiales. Ordenador propio. Tu madre quería que fueras ya a la universidad, pero tu padre creía que lo mejor era que siguieras en el colegio y te relacionaras con otros niños para no privarte de una infancia “normal.”

De hecho, los demás niños no comprendían lo brillante que eras, o mejor dicho, quizás te creíste demasiado lo listo que eras. Te envidiaban. Primero se hizo el silencio. Después el cuchicheo y las risas a tus espaldas. No te importaba. Podías ignorar a los ignorantes. No los necesitabas. Y entonces llegó la paliza y te desmayaste. Lo último que recuerdas son gritos asustados, y alguien que pedía que te llevaran a la enfermería.

Despertaste en un mundo nuevo, un mundo que no comprendías, y lleno de cosas que creías que sólo se encontraban en cuentos y leyendas. Y ahora tú mismo eras un personaje de cuento. Una criatura sabia y curiosa a la que los demás respetaban. Comenzaste a recibir nuevas clases. Secretos. Pero lo que más te llamó la atención fue la magia, era algo que se te daba bien. Mientras que antes querías ser un científico de mayor, uno de los buenos, ahora querías ser un mago.

Ahora estudias las reglas y leyes de la magia, y tienes amigos tan especiales como tú que te protegen de los matones, y a cambio de vez en cuando haces un poco de magia por ellos...o les ayudas con los deberes. Y poco a poco también estás aprendiendo un par de trucos para protegerte. No tienes más que contar la verdad que otros temen. Aunque sigues obteniendo notas brillantes y siendo el orgullo de tus padres, tu principal interés es un camino más elevado en que dominarás los secretos de la magia y de los sueños y serás un mago tan legendario como Merlín.

Concepto: Eres un niño prodigio, y muy consciente de lo que sabe. Bueno, la verdad es que te sobrevaloras y estás muy pagado de ti mismo, aunque eso sí que no lo sabes. Mientras lidias con los problemas de la infancia, también aprendes cosas y absorbes conocimientos como una esponja. Lo que más te gusta es la magia, que antes era un pasatiempo y ahora es una realidad. Tu talento no ha pasado desapercibido, y ahora varios grupos místicos de Kithain te consideran una promesa en ciernes.

Consejos de Interpretación: Te gusta ser el centro de atención e impresionar a los demás, aunque no eres tan bueno como te crees. Cuando inevitablemente te equivocas o aparece alguien mejor que tú, buscas justificar tu fallo. Sin embargo, también puedes ser amable con quienes te respetan o admiran. Y sobre todo, no te gustan nada los matones. Guardas tus rencores infantiles en silencio y terminas vengándote utilizando verdades y secretos incómodos, o una pizca de magia.

Equipo: Bola de cristal, sombrero de mago, un bastón. La colección completa de Harry Potter.

Corte: Oscura

Legados: Pavo Real/Animador

Linaje: Korred

Casa: Eiluned

Aspecto: Infantil

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 5, Astucia 3

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

Técnicas: Etiqueta 2, Liderazgo 1, Sigilo 2

Conocimientos: Ciencias 1, Cultura 2, Enigmas 2, Gremayre 3, Informática 2, Leyes 1, Lingüística 1, Política 1

Trasfondos: Mentor 2, Tesoro (sombrero) 2, Título 1

Artes: Adivinación 3, Prestidigitación 2

Reinos: Actor 2, Hada 2, Objeto 1

Glamour: 5

Fuerza de Voluntad: 4
Banalidad: 1

El detective justiciero

Cita: *La verdad, por más fea que sea, siempre es hermosa y curiosa para quienes la buscan.*

Trasfondo: Recuerdas tu infancia llena de policías y ladrones, de novelas y series de detectives, y de niños que jugaban a serlo, de la ilusión por solucionar misterios y casos complicados, y no te cabía duda que querías seguir el mismo camino, así que encaminaste tus pasos hacia los estudios de criminología y procedimientos policiales. Y descubriste con tus propios ojos que el mundo de la investigación era más sórdido y menos glamoroso de lo que te vendían los relatos de tu infancia.

Y aún así te esforzaste. Convertiste tu ilusión en profesionalidad, y pronto comenzaste a resolver casos. Primero tus superiores te elogiaron, pero cuando tu olfato de sabueso se dirigió hacia ciertas personas con contactos comenzaron a mirarte mal por tu empeño en esclarecer la verdad. Con el tiempo el rastro te llevó hasta la corrupción del propio cuerpo. Te dieron varios avisos, una amonestación, y te cambiaron de destino para que no molestaras con la advertencia de que terminarías mal.

Terminaste hartó. Tus compañeros en el cuerpo sólo pensaban en sus pellejos y no en detener criminales. Tu compañera de andanzas se enamoró y dejó el trabajo para preocuparse de sus hijos. Aquellos en quienes confiabas, en quienes te habían ayudado, te dieron la espalda, y terminaste solo. Fue entonces cuando descorchaste una botella que tenías guardada para tu jubilación y después otra.

Curiosamente, de repente todo estaba más claro. En el fondo de la botella habías encontrado la magia que habías perdido, o por lo menos los restos que quedaban. Despertaste como un Barbagrís, y el mundo adquirió un nuevo toque siniestro. Un mundo en el que había crímenes por resolver, y donde la verdad era más valorada. Tras enfrentarte a la banda de los Sombreros Rojos, te uniste al cuerpo de seguridad del Feudo, y pronto conseguiste un ascenso.

Ahora te encuentras de nuevo en tu elemento, y colaboras con Trolls y otras criaturas para imponer la ley. A veces los casos son risiblemente fáciles de resolver, mientras que otras desenmarañas conspiraciones y desarticulas golpes de estado. Pero una vez más, poco a poco comienzas a dirigir tu mirada hacia el orden establecido y no te gusta lo que ves. Algo huele a podrido en el reino, y los señores de las hadas no están dispuestos a hacer limpieza, por lo que en esta ocasión estás dispuesto a hacer cambios.

Concepto: Eres un detective profesional, tanto en el Ensueño como en el Mundo del Otoño. El espíritu de los detectives de novela, de cine, y de televisión vive en ti, pero la realidad te ha amargado. Ves la hipocresía en quienes se consideran ejemplos de orden y también ves quienes sufren por la aplicación de leyes injustas. En tu corazón quieres el cambio, y en esta ocasión no te volverás atrás. Si no puedes denunciar la corrupción, la combatirás desde la clandestinidad.

Consejos de interpretación: Muchos de quienes te consideran un parangón de etiqueta y orden, y un ejemplo de defensor de la ley, se sorprenderían del desprecio que guardas hacia ellos. Eres todo formalidad y cortesía, mientras por dentro tu cerebro no deja de colocar piezas, y rumiar planes y rencores. Utilizas la ciencia y la deducción como si fueran las herramientas de un artista para resolver tus casos. Todo el mundo guarda secretos, es cuestión de encontrar las combinaciones adecuadas para descubrirlos, y después saber utilizarlos para llegar a verdades más grandes. Te encanta utilizar la verdad como palanca para salirte con la tuya y hacer caer a los hipócritas, pero quienes son realmente honestos no tienen nada que temer de ti.

Equipo: Libro de notas, placa de detective, arma de fuego legalizada, una grabadora de bolsillo.

Corte: Oscura

Legados: Pandora/Tábano

Linaje: Korred

Aspecto: Gruñón

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación (Lisonjas) 4, Apariencia 2

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

Talentos: Alerta 1, Empatía 1, Sagacidad 3

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 2, Conducir 1, Etiqueta 1, Liderazgo 1, Seguridad 2, Sigilo 1

Conocimientos: Ciencias 2, Cultura 2, Enigmas 1, Gremayre 2, Informática 2, Investigación (Trapos Sucios) 4,

Leyes 2

Trasfondos: Contactos 3, Recuerdo 1, Recursos 2

Artes: Adivinación 2, Viaje 2

Reinos: Actor 1, Escena 1, Hada 3

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 5

Banalidad: 3

La jueza

Cita: *La justicia no sólo se encuentra en las leyes de los gobernantes, sino también en los sueños que las inspiran.*

Trasfondo: Naciste en una pequeña ciudad industrial, hija de una familia de obreros de la construcción. Tu padre un carpintero, y tu madre costurera, te inculcaron el valor del trabajo duro y la honestidad. Sin embargo, siempre tuviste un temperamento fuerte, y te irritabas cuando no encontrabas respuestas a tus preguntas. Cuando tenías diez años un vecino fue acusado injustamente de robo y perdió su empleo, quedando su familia en la miseria, y tus padres hicieron una colecta para recolectar comida y ropa para los vecinos.

Este suceso desató tu pasión por la justicia, aunque también desconfianza hacia el sistema. Estudiaste Derecho con una determinación feroz, trabajando de noche para pagar tus estudios, que se te daban muy bien, gracias a tu prodigiosa memoria. Tus profesores respetaban tu mente analítica y tu sentido de lo correcto.

Comenzaste a trabajar como abogada y opositaste a un puesto como jueza de distrito, procurando proteger a los desfavorecidos. Sin embargo, la corrupción del sistema judicial alimentó tu frustración, alejándote, sin saberlo de tu verdadera naturaleza.

Tu Crisálida llegó tarde, con un caso agotador en el que absolviste a una madre soltera acusada injustamente. Te quedaste sola en el despacho, abrumada con que no era suficiente para impartir justicia de verdad. Cansada, te fijaste en tu martillo de juez, un viejo martillo de madera que tu padre había creado como regalo para ti cuando te graduaste. Instintivamente, lo agarraste, y viste el Ensueño por primera vez, cuando tu despacho se transformó en un salón de mármol luminoso y vitrales. Tu acto desinteresado de justicia había resonado en el Ensueño.

Terminaste ocupando un puesto en el Feudo, aprendiendo lo necesario sobre los Linajes y las Cortes, así como la Retribución y los Códigos que regían la justicia de hadas y duendes. Te integraste rápidamente y te convertiste en una figura indispensable con tu habilidad para resolver conflictos con una mezcla de lógica, empatía, y autoridad.

Tu gran momento llegó durante una crisis en la corte local, cuando un Noble Sidhe fue acusado de abusar de un joven Plebeyo para arrebatarle un Tesoro. El caso dividió al Feudo y fuiste convocada para arbitrarlo, y alcanzaste un veredicto salomónico: el Noble fue obligado a devolver el Tesoro, pero se le permitió redimirse mediante un juramento de servicio a la comunidad. Como recompensa, recibiste un título nobiliario, que no es que te entusiasme especialmente, pero por lo menos te proporciona una posición de respeto que te permite realizar tu trabajo más fácilmente.

Concepto: Naciste para hacer justicia, y te mueves con desenvoltura en el mundo judicial entre humanos y hadas, y a menudo encuentras inspiración en los casos de un mundo para poder juzgar en el otro. Procuras equilibrarte entre ambos mundos, pero a medida que pasa el tiempo encuentras la justicia del Mundo del Otoño más yerma, y los casos del Ensueño más interesantes y entretenidos. Quizás con el tiempo y cuando dispongas de cierta estabilidad, quizás te retires de tu puesto de jueza mundana para ocuparte a tiempo completo de la justicia de los Kithain. Resulta tentador, pero todavía tienes los pies en el suelo como para dedicarte exclusivamente a perseguir sueños.

Consejos de Interpretación: Crees en la justicia como el pilar que sostiene tanto el Mundo del Otoño como el Ensueño. Temes que la Banalidad te haga olvidar tu propósito, convirtiéndote en una juez fría y desalmada que se limite a emitir veredictos sin pensar en las personas. Buscas equilibrar tu deber hacia la ley con la pasión por el Ensueño, a menudo trabajando en casos que unen ambos mundos, como cuando un Changeling es acusado injustamente por un tribunal mortal o ha sido enviado a un psiquiátrico por un Dauntain.

Equipo: Toga, libro de anotaciones, martillo de juez

Corte: Luminosa

Legados: Regente/Sofista

Linaje: Korred

Casa: Liam

Aspecto: Gruñona

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 2

Atributos Mentales: Percepción (Sentimientos) 4, Inteligencia (Precedentes) 4, Astucia 3

Talentos: Alerta 2, Empatía 3, Intimidación 2, Sagacidad 2

Técnicas: Artesanía 2, Etiqueta 2, Liderazgo 2

Conocimientos: Cultura 1, Enigmas 1, Gremayre (Casas) 3, Investigación 3, Leyes 3, Ocultismo 2

Trasfondos: Contactos 1, Quimera (libro de veredictos) 1, Tesoro (martillo de juez) 1, Título 2

Artes: Primal 2, Soberanía 1

Reinos: Actor 2, Hada 3

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 6

Banalidad: 3

La jugona

Cita: *Si me hubieras seguido por la izquierda de la mazmorra habrías podido evitar al dragón que custodiaba el pasaje y que te acaba de chamuscar, pero por lo menos has hecho algo útil y has atraído su atención. Yo no tengo la culpa de que te empeñes en que no tengo ni idea del juego y no me hagas caso. Ah, claro que sí. Con ese lenguaje voy a expulsarte del servidor. Vuelve cuando madures y aprendas a perder.*

Trasfondo: Tus padres se divorciaron poco después de que nacieras, y tu madre se quedó con tu custodia. Sin embargo, entre el trabajo y ella misma le quedaba poco tiempo para ti. Por lo menos, procuraba que no te faltara nada. Te aburrías a menudo, y enseguida te cansabas de los juguetes caros que te traían, hasta que encontraste los videojuegos,

que te abrieron una serie de mundos, donde podías controlar tu destino y demostrar lo que valías. Y no sólo aprendiste a jugar. Después de pasar un par de días sin consola debido a que se había estropeado, decidiste aprender a arreglarla, y comenzaste a absorber tutoriales de electrónica e informática.

Pronto manifestaste una gran independencia y una tendencia a cuestionar lo que no comprendías, especialmente los profesores y las normas, pero siempre tenías el encanto suficiente para evitar los problemas, y el ingenio adecuado para siempre aprobar, aunque fuera por la mínima.

Una noche, de madrugada, en el clímax de un torneo online, te enfrentaste a un rival que estaba claro que estaba haciendo trampas. Te enfadaste y cliqueaste furiosamente, pero a medida que tus dedos presionaban el teclado, comenzó a brillar con runas quiméricas, y tu pantalla mostró imágenes de otro videojuego que parecía muy real. El Mundo del Ensueño o “Dreamworld”.

Terminaste la emisión -y ganaste el torneo por la mínima, y después de días encerrada, saliste a que te diera el aire, y casi te diste de bruces con un grupo de Kithain que habían sentido una inesperada explosión de Glamour en las cercanías cuando atravesaste tu Crisálida.

Así entraste en el Ensueño, un nuevo juego donde podías ser libre, desafiar reglas, y vivir historias épicas.

Concepto: Una streamer en ascenso que se está haciendo conocida en distintos canales y servidores. Te has especializado en juegos de estrategia y shooters. Combinas tu habilidad para desentrañar acertijos y realizar movimientos inesperados, con un humor mordaz y sarcástico que te ha convertido en la favorita de una comunidad leal con miles de seguidores. Tu habitación, llena de luces RGB y con un teclado personalizado, es tu orgullo, y tus emisiones están llenas de momentos épicos donde humillas a tus rivales con comentarios ingeniosos. Sin embargo, en ocasiones tu competitividad te lleva a enfrentarte con otros streamers y aceptar desafíos imposibles, lo que te ha granjeado tanto fans como enemigos.

Consejos de Interpretación: Vives para jugar, tus emisiones cuentan historias que inspiran sueños en tu público. No sólo te preocupas de monetizar tus directos, sino también de atraer Soñadores que puedan inspirarte a ti. Eres muy competitiva, pero no soportas a los tramposos. Puedes admitir una derrota honesta, pero si encuentras que alguien ha intentado engañarte, estás dispuesta a humillarlo y arrastrarlo por el suelo, o arrojarlo a tus seguidores.

Equipo: Ordenador con teclado quimérico, cámara web, auriculares.

Corte: Oscura

Legados: Cabecilla/Paladina

Linaje: Korred

Aspecto: Rebelde

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

Atributos Sociales: Carisma (Enérgica) 4, Manipulación 3, Apariencia 3

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

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

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 2, Tecnología 3

Conocimientos: Enigmas 2, Gremayre 2, Informática 3

Trasfondos: Contactos 1, Fama 1, Quimera (teclado) 1, Recursos 2

Artes: Adivinación 1, Primal 2

Reinos: Actor 3, Hada 2

Glamour: 5

Fuerza de Voluntad: 4

Banalidad: 3

El veterinario

Cita: *Respetar a los animales es una obligación. Sus sentimientos son instintivos, más primarios y sencillos. No se complican la vida como hacen los humanos, y cuando te consideran su amigo, no encontrarás a nadie más leal.*

Trasfondo: Creciste en una granja apartada, rodeado de animales. Tu padre era un médico rural que pasaba consulta en los pueblos de los alrededores, y tu madre era bióloga y naturalista. Ambos eran ecologistas y te inspiraron su amor hacia la naturaleza. Creciste un poco salvaje, aunque también hiciste amigos en la escuela, pues tus padres no querían descuidar tu educación social.

Aunque tu padre se alegró cuando te interesaste por la medicina, tu amor por los animales te llevó a estudiar veterinaria en la ciudad. Sabías muy bien lo que podías esperar, aunque tenías un toque de ingenuidad de tu educación previa.

Tu Crisálida se abrió de manera inesperada, mientras hacías tus prácticas en una clínica veterinaria. El perro al que estabas atendiendo te miró con ojos tristes, pero hizo algo todavía más sorprendente. *Te habló.* “Duele”, te dijo. Y lo acariciaste para tranquilizarlo y le respondiste sin pensarlo: “Lo sé. El dolor pasará.”

¡Resultó que estabas atendiendo a un Pooka que quería gastarte una broma! Y que también se había dado cuenta de que la energía del Ensueño te estaba rodeando. Aquel duende te ayudó a comprender los cambios que habías experimentado y te abrió las puertas de todo un mundo lleno de criaturas fantásticas y animales legendarios que creías que sólo eran fantasías.

Completaste tu carrera de veterinaria ocultando a tu familia y amigos tu nueva condición, e hiciste más amigos en el Feudo que te pusieron en contacto con un hombre barbudo de voz suave que trabajaba como bibliotecario rural,

tratando de llevar conocimiento a los pueblos apartados. Te tomó bajo tu protección y te enseñó tu legado como Korr. Te sumergiste en tu nuevo aprendizaje con entusiasmo, aprendiendo todo lo que tu mentor te enseñaba.

Ahora trabajas curando animales grandes y pequeños como un veterinario itinerante, pero en ocasiones también te aventuras en la naturaleza para llevar curación donde es necesaria, tanto en el Mundo del Otoño como en el Ensueño, listo para asumir tu responsabilidad.

Concepto: Un curandero de animales, utilizas medicina y magia para curar a las criaturas domésticas, salvajes y feéricas. Aunque hasta cierto punto te consideras un iniciado en el Ensueño, habiendo dejado los juegos atrás, consideras que tienes mucho trabajo por delante, y animales que necesitan tus cuidados. Al mismo tiempo, aunque eres un veterinario de pleno derecho, no dejas de aprender detalles sobre tu profesión y la zoología mundana y de las hadas.

Consejos de interpretación: Tiendes a observar a todos los animales que se cruzan en tu camino, y nunca rechazas ayudar a animales enfermos o heridos. Aunque posees un ánimo jovial, cuando se trata de tu trabajo te lo tomas muy en serio. No te hiciste veterinario para enriquecerte, sino porque querías ayudar a los animales, así que sueles mostrarte generoso con quienes no tienen recursos, especialmente con los animales salvajes.

Equipo: Maletín de medicinas, bisturí mágico, un vehículo todo terreno.

Corte: Luminosa

Legados: Artesano/Salvaje

Linaje: Korred

Aspecto: Rebelde

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2

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

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

Técnicas: Armas C.C. 1, Armas de Fuego 1, Conducir 1, Sigilo 1, Supervivencia 2, Trato con Animales 3

Conocimientos: Ciencia 2, Enigmas 1, Gremayre 2, Informática 1, Medicina 3

Trasfondos: Contactos 2, Quimera (zorro) 3, Recursos 1, Tesoro (bisturí) 2

Artes: Primal 1, Primavera 3

Reinos: Actor 1, Hada 2, Naturaleza 3

Glamour: 4

Fuerza de Voluntad: 5

Banalidad: 3

Apéndice: Magia, Tesoros, y Secretos

Los tesoros más enterrados yacen en el cementerio. Allí yacen los sueños que nunca se hicieron realidad, las metas que nunca se alcanzaron, los inventos que nunca se crearon, y los libros que nunca se escribieron. No seas un tesoro enterrado.

-John E. DeJesus

Méritos y Defectos

Como se insiste una y otra vez, los Korred valoran el conocimiento y los secretos, que constituyen la esencia de su ser, lo que dio lugar al Linaje. Por supuesto, a medida que aprenden e investigan terminan descubriendo secretos que les proporcionan rasgos peculiares y distintivos que no todos conocen. Aunque no son tan viajeros como otras hadas y duendes, conocen muchos lugares más allá de la experiencia personal, simplemente observando y aprendiendo de quienes los precedieron, lo que constituye todo un tesoro en sí mismo.

A continuación se muestran una serie de Méritos y Defectos especialmente apropiados para personajes Korred. Como siempre su accesibilidad debe contar con la aprobación del Narrador y encontrar algún tipo de justificación en el trasfondo del personaje o de la Crónica.

Verdad Espinosa (Mérito de 2 puntos)

Los Korred son custodios de secretos y no los comparten a la ligera. No obstante, en ocasiones los comparten con gente de confianza, o se ven forzados a revelar lo que saben, pero algunos, como tú disponen de ciertas salvaguardas. Si alguien revela un secreto que has compartido y no debía revelar, o que te robó mediante la fuerza y el engaño, se verá perseguido por la mala suerte cada vez que lo revele a su vez. El Narrador puede añadir un 1 al resultado de cualquier tirada en el momento apropiado, aunque debe hacerlo cuando un jugador anuncia la tirada, antes de determinar el resultado.

El Corazón del Árbol (Mérito de 4 puntos)

Juro por los sueños de las semillas, por la savia que corre por las ramas, y por el susurro de las hojas, proteger a los árboles y las tierras de la naturaleza con mi corazón y mi ser. Prometo alimentar sus raíces, defender sus troncos y preservar la tierra en la que crecen frente a toda sombra que amenace su verdor. Que mi corazón se marchite y que mi alegría se seque si rompo este juramento. Que el Ensueño, la tierra y el cielo sean testigos.

Has realizado el Juramento del Corazón del Árbol, y el Ensueño ha respondido. Desde entonces te has comprometido a proteger a los árboles y la naturaleza. A cambio, puedes sostenerte con los sueños de la naturaleza, como hacen los Nunnehi, pero en el proceso también te has apartado de los sueños de la humanidad, a los que te resulta más difícil acceder. Sufres un +2 a la dificultad a la hora de obtener Glamour de los sueños humanos, excepto en determinados momentos o festividades tradicionales en honor de la naturaleza, a discreción del Narrador.

No todos los Korred conocen este juramento o llegan a realizarlo. Además, incluso conociéndolo, la respuesta de la naturaleza no llega siempre. Es necesario adquirir este Mérito durante la creación del personaje o mediante puntos de experiencia para que surta efecto.

Por otra parte, este Juramento también impone una penalización similar a un Geas (Defecto de 4 puntos) si alguna vez llega a romperse.

Polifacético (Mérito de 5 puntos)

Tienes un gran acervo de habilidades y conocimientos diversos, obtenidos a lo largo de tus extensos viajes, los trabajos que has tenido, o los estudios que has realizado. Puedes utilizar tu puntuación de Inteligencia o del Atributo apropiado para realizar una tirada de Técnicas o Conocimientos sin penalización alguna debido a la carencia de la Técnica o del Conocimiento necesarios. En principio este Mérito sólo se aplica a Técnicas y Conocimientos generales, y podría no ser apropiado para ciertas Técnicas y Conocimientos demasiado especializados o que sólo conocen grupos muy reducidos, a discreción del Narrador.

Velludo (Defecto de 1 punto)

Entre los peludos Korred, tú te llevas la palma. No sólo eres especialmente barbudo, sino que el vello crece de manera profusa por tu cuerpo. Tu pecho es un felpudo lleno de rizos, y tus brazos están recubiertos de ondas de pelo. Los pelos se extiende también por tu vientre y tu espalda. Muchos lo encuentran desagradable.

Tu barba y tu cabello crecen de manera tan rápida, que sólo aspiras a mantenerlos a raya. Cuando terminas de afeitarte un lado de la cara, en el otro ya ha aparecido la sombra de la barba. Por lo menos no tienes que preocuparte por la calvicie. Mantenerse bien peinado constituye otro desafío, y gastas un montón en productos de higiene.

En los casos más extremos, este aspecto se extiende a tu apariencia mortal, mostrándote especialmente barbudo y velludo. Quienes poseen este Defecto hacen todas las tiradas relacionadas con la Apariencia con una dificultad de +1.

Incomprensible (Defecto de 3 puntos)

Los Korred no pueden mentir, pero a menudo conocen formas de evitar revelar lo que conocen cuando lo desean, midiendo con cuidado sus palabras o insinuando significados contrarios. En tu caso, parece que de manera instintiva tratas de ocultar lo que quieres decir, el problema es que te cuesta controlarlo. Quizás tu lenguaje es demasiado enrevesado y lleno de modismos de otra época, o te encuentras demasiado ensimismado en las florituras para darte cuenta de que alguien no te entiende.

Cuando trastes de comunicar algo importante, dar una clase, o un discurso, o explicarte, quienes te escuchan deben realizar una tirada de Inteligencia + Expresión (dificultad 6). Si fallan, se pierden parte de lo que dices, y si fracasan, entienden lo contrario de lo que querías decir.

Pensando con cuidado en lo que dices, y hablando despacio, eres capaz de hablar con normalidad durante una escena, aunque se requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad. Discursos especialmente largos pueden requerir el gasto de puntos adicionales.

Maldición de la Banalidad (Defecto de 3 puntos)

Algunos Korred regresaron con los Sidhe durante el Resurgimiento, mientras que otros permanecen mucho tiempo cerca de Feudos o expuestos a la influencia del Ensueño. Sea cual sea la razón, eres más vulnerable a los efectos de la Banalidad que otras hadas y duendes. Cuando a lo largo de la Crónica recibas un punto de Banalidad, se convertirá en dos.

Tesoros

Muchos Korred tienen ideas para crear objetos maravillosos, y ya por su cuenta o recurriendo a otros artesanos, consiguen darles forma. A veces se trata de herramientas prácticas para facilitar sus vidas o acumular conocimiento, y en otras se trata de la manifestación de leyendas antiguas. En ocasiones recurren a la colaboración con otras hadas y duendes, pero más a menudo, los Tesoros de los Korred suelen ser expresiones individuales de la imaginación de su creador.

El Centinela Silencioso (Tesoro de 2 puntos)

Los gnomos o enanos de jardín, son figuras para decorar los jardines, inspiradas en diversas criaturas folklóricas. Aunque existen figuras ornamentales similares desde época romana, fue a finales del siglo XVIII cuando las figuras de enanos o gnomos se popularizaron en varios lugares de Europa, especialmente en Alemania y Suiza. Durante el siglo XIX, la empresa Baehr y Maresch de Dresde comenzó a producir enanos de cerámica.

Varios Infantiles Korred encontraron divertida la idea de hacerse pasar por gnomos de jardín y gastar bromas a los humanos, mientras que algunos adultos tuvieron la idea pragmática de convertir algunas de estas figuras en Tesoros,

que habitualmente se utilizan con el propósito de vigilar y proteger.

El Centinela Silencioso es un Tesoro bastante extendido entre los Korred, que suelen instalarlos en sus hogares, y que tiene el aspecto de un gnomo de jardín típico, aunque existen muchas variantes, según los gustos de sus propietarios.

Con el gasto de un punto de Glamour el Centinela Silencioso percibe cualquier presencia no autorizada (mortal, feérica, o sobrenatural), dentro de un radio de unos veinte metros en exteriores (o de toda una casa si se encuentra en la misma). Cuando detecta un intruso, emite un zumbido mental que sólo el dueño del Tesoro puede percibir, alertándolo del peligro. No proporciona detalles concretos, sólo la sensación de que “algo no va bien.”

El Centinela realiza una tirada automática de Percepción + Alerta (dificultad 6, con 6 dados) para detectar intrusos. Es inmune a cualquier tipo de ocultación mística que no vaya dirigida concretamente a objetos. Si tiene éxito, el dueño recibe la alerta mental, incluso si se encuentra a varios kilómetros de distancia (máximo 5 km).

Cuando detecta un intruso, el Centinela activa un pequeño campo protector sobre el lugar que protege. Cualquier acto dirigido a dañar o perjudicar recibe +1 a la dificultad, al margen de los medios empleados (forzar una cerradura, tirar abajo una puerta, etc.).

Si es destruido (Resistencia 5, 3 Niveles de Salud) el Centinela Silencioso pierde sus poderes hasta que sea reparado con un trabajo artesanal (Destreza + Artesanía, dificultad 7) y dos puntos de Glamour.

Sombrero Tejido de Sombras (Tesoro de 3 puntos)

Los sombreros suelen ser uno de los tipos de Tesoro más frecuentes entre los Korred. Van desde los sombreros mundanos, pasando por diversos tipos que ofrecen protección de los elementos, pero también discreción e incluso cambios de aspecto o de forma.

El Sombrero Tejido de Sombras es un elegante accesorio quimérico, que a ojos mortales, parece un sombrero común bien confeccionado, como un fedora gris, una boina de terciopelo, o un sombrero de ala ancha según el estilo de su propietario. Sin embargo, en el Ensueño muestra su verdadera naturaleza, un tejido oscuro que parece absorber la luz a su alrededor, y que parece vibrar ligeramente, cuando detecta miradas indiscretas. El sombrero puede cambiar su forma (convirtiéndose por ejemplo en un sombrero de copa o una gorra moderna) para adaptarse al entorno a voluntad del portador, para que no parezca fuera de lugar. Este cambio no requiere Glamour, pero el cambio lleva un turno completo.

El Sombrero Tejido de Sombras permite pasar desapercibido gastando un punto de Glamour y ajustándolo (un gesto como bajar el ala o girándolo ligeramente), lo que activa un efecto que hace que quien mire al Korr lo considere alguien irrelevante, o que simplemente no se fije en él, aunque lo tenga a corta distancia. El sombrero otorga una bonificación de +3 dados en tiradas de Sigilo o Subterfugio cuando su portador intenta confundirse con una multitud, moverse con discreción o interactuar en un entorno social sin que se fijen en él. La dificultad de cualquier tirada para recordar detalles sobre el Korr (como su rostro o su voz) se incrementa en +2 para observadores mortales o Kithain que no superen una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8). Este efecto dura una escena.

Huevo de Dragón (Tesoro de 4 puntos)

El Huevo de Dragón es un Tesoro encantado que suele tener la apariencia de un huevo de marfil o de obsidiana, del tamaño de una manzana. Algunos son adornados de forma elaborada, con grabados de runas arcanas que parecen moverse lentamente, o con adornos de piedras de preciosas.

Un Huevo de Dragón emite un leve calor al tacto, como si un corazón latiera en su interior. Según los Korred, estos Tesoros no son originales, sino que los crearon a partir de unas legendarias piedras sagradas en las que los dragones primigenios preservaban sus recuerdos más preciados. Aunque los Korred simplemente habrían tomado el modelo, se dice que hace mucho tiempo, en las tierras de Noruega, un grupo de Korred robaron algunas piedras del cubil de un dragón muerto para descubrir sus secretos, y los actuales Huevos de Dragón serían una imitación de las mismas.

Básicamente, un Huevo de Dragón es un depósito de conocimiento arcano y recuerdos. Gastando un punto de Glamour, su portador puede grabar un recuerdo, conocimiento, o experiencia en el Tesoro, superando una tirada de Inteligencia + Gremayre (dificultad 7). Este conocimiento puede ser un hechizo, una habilidad, e incluso una emoción intensa. Una vez almacenado, el portador o cualquier otro Changeling que sostenga el Huevo puede acceder al mismo con una tirada de Inteligencia + Gremayre (dificultad 7) y gastando un punto de Glamour. El conocimiento permanece en el Huevo indefinidamente, pero sólo puede almacenar un “conjunto” de conocimiento a la vez. Si el conocimiento almacenado es una emoción intensa (como amor, ira, o tristeza), cualquier Changeling que acceda a él debe superar una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) o experimentar esa emoción durante escena.

Por otra parte, cuando el Huevo de Dragón se encuentra vacío se puede utilizar para intentar obtener visiones sobre enigmas o información relacionada con el Ensueño. Esto requiere una tirada de Percepción + Gremayre (dificultad 8) y una meditación de al menos diez minutos. El Narrador proporciona un indicio críptico en función del conocimiento que busca el Korr.

El Bosque del Más Allá

En un lugar de las profundidades del Ensueño se encuentra un bosque donde se encuentran muchos árboles distintos, algunos de especies que jamás han existido en el mundo. No se sabe exactamente dónde se encuentra, pero para llegar hasta ese lugar es necesario atravesar un pantano, un desierto, y una cordillera montañosa. Como ocurre con el mundo de los sueños y según dicen los propios Korred, no existe un camino claro, sino que el camino termina presentándose ante quienes buscan el lugar.

Ni siquiera los Korred tienen muy claro el origen de este bosque. Los más ancianos y sabios afirman que fue creado hace mucho, mucho tiempo, por los primeros miembros del Linaje, a partir de las arboledas sagradas del Mundo del Otoño. Es un lugar de descanso y sabiduría.

Cuando sienten que están a punto de deshacerse ante la Banalidad, algunos Korred viajan a este lugar por caminos desconocidos o simplemente terminan apareciendo allí misteriosamente. En ese momento, el Korr se adentra en el bosque y desaparece, convirtiéndose en uno de los muchos árboles que crecen en el lugar. Cada uno de estos árboles del Ensueño es un tesoro de la sabiduría y conocimiento de los Korred, y sigue creciendo, pues sus raíces siguen alimentándose de conocimientos del Ensueño. Otros Kithain conocen el bosque como el Bosque de las Verdades, aunque creen que fue destruido hace mucho tiempo por los Fomorianos durante la Guerra de los Árboles.

Los árboles del bosque crecen tranquilos, en un paisaje hermoso, pero también saben defenderse, susurrando hechizos en el viento. Mediante un antiguo pacto con los elementos, son capaces de controlar el agua, el fuego, la tierra, y el viento del lugar para que cumplan su voluntad.

Cuando un Korr sueña, en ocasiones el Bosque del Más Allá se le aparece en sueños, y en ese lugar recibe los secretos antiguos que custodia el Linaje y que son transmitidos de generación en generación. Sólo se aparece cuando lo estima oportuno, y normalmente cada Korr sueña con el bosque al menos una vez en su vida, sobre todo cuando da sus primeros pasos tras atravesar su Crisálida.

Libro de Linaje: Korred

Guardianes de conocimiento y secretos

¡Si hubieras prestado más atención a mis palabras, te habrías dado cuenta de que jamás he dicho eso!

El amor por el conocimiento, los secretos, y la sabiduría, ha sido el origen de los sueños de los que nacieron los Korred. Un Linaje sabio, aferrado a las tradiciones y la verdad, también ha sido perseguido por quienes no quieren que ciertos secretos sean revelados. Sin embargo, ni el dolor ni la creciente Banalidad del Mundo del Otoño han impedido que los Korred sigan acumulando conocimiento como un tesoro, ni que muestren la verdad, aunque duela.

El Libro de Linaje: Korred incluye:

- Una historia sobre los Korred, sobre sus orígenes, y muchos de los secretos que conocen.
- Un vistazo a las diferentes facciones y costumbres que rigen la sociedad de los Korred.
- Algunos Korred destacados, ejemplos de personaje, y nuevos Méritos, Defectos, y Tesoros.