

Invitación a Nura



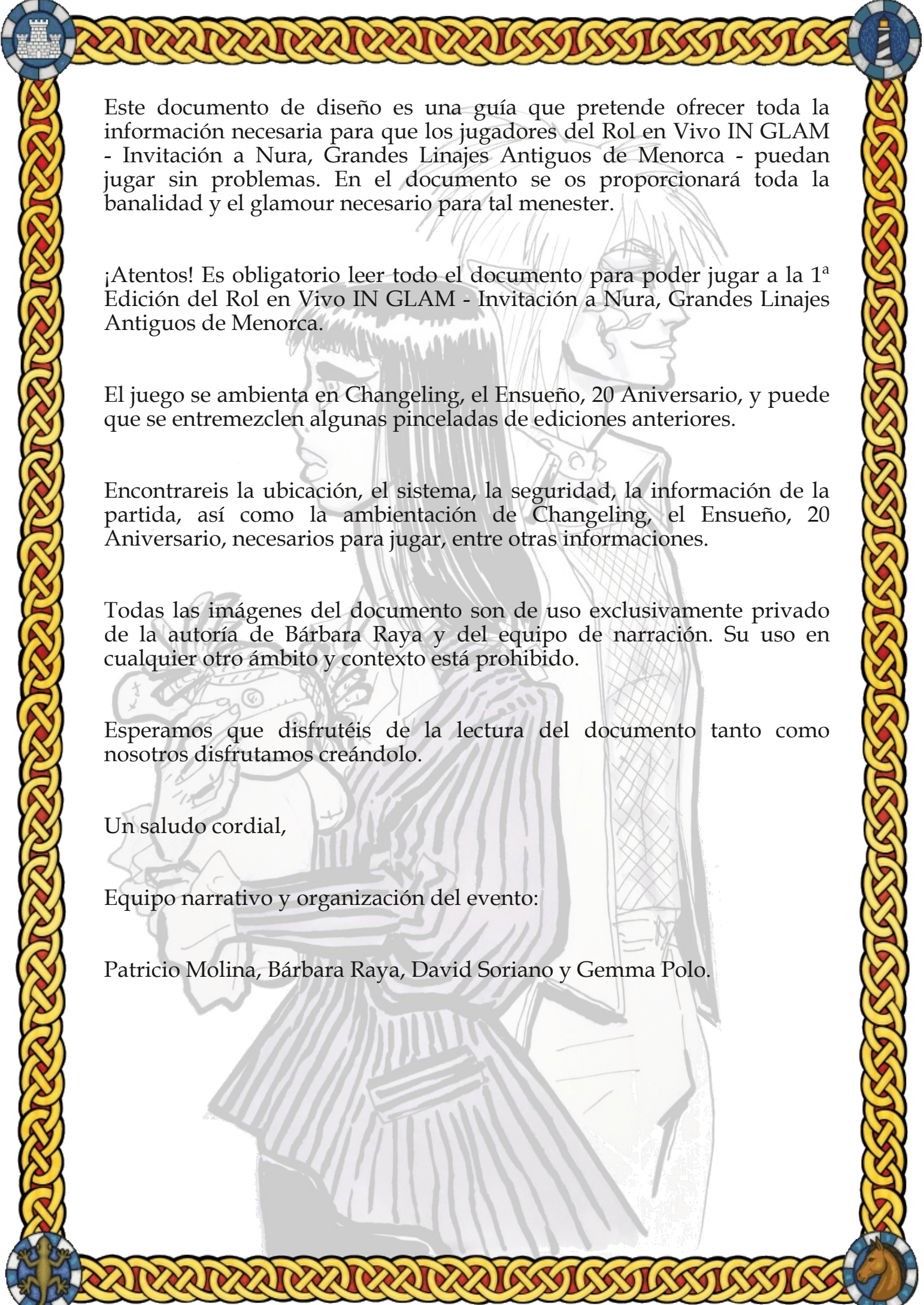
Grandes Linajes Antiguos de Menorca

a nacido un nuevo sueño.
Un sueño de esperanza y
concordia. El sueño de un futuro mejor.

Habéis sido invitados al baile de
Equinoccio de Primavera. Celebraremos
el surgir de este nuevo sueño. Los
Kithain ya están en camino, rebosantes
de glamour.

¿Qué sorpresas traerá... ?

Invitación
a
Nura



Este documento de diseño es una guía que pretende ofrecer toda la información necesaria para que los jugadores del Rol en Vivo IN GLAM - Invitación a Nura, Grandes Linajes Antiguos de Menorca - puedan jugar sin problemas. En el documento se os proporcionará toda la banalidad y el glamour necesario para tal menester.

¡Atentos! Es obligatorio leer todo el documento para poder jugar a la 1ª Edición del Rol en Vivo IN GLAM - Invitación a Nura, Grandes Linajes Antiguos de Menorca.

El juego se ambienta en Changeling, el Ensueño, 20 Aniversario, y puede que se entremezclen algunas pinceladas de ediciones anteriores.

Encontrareis la ubicación, el sistema, la seguridad, la información de la partida, así como la ambientación de Changeling, el Ensueño, 20 Aniversario, necesarios para jugar, entre otras informaciones.

Todas las imágenes del documento son de uso exclusivamente privado de la autoría de Bárbara Raya y del equipo de narración. Su uso en cualquier otro ámbito y contexto está prohibido.

Esperamos que disfrutéis de la lectura del documento tanto como nosotros disfrutamos creándolo.

Un saludo cordial,

Equipo narrativo y organización del evento:

Patricio Molina, Bárbara Raya, David Soriano y Gemma Polo.

Índice

¿Qué es Changeling?.....	5
Dualidad.....	6
¿Qué es el rol en vivo?.....	7
Filosofía de Juego.....	7
¿Este vivo es para tí?.....	8
Linajes.....	9
Boggan.....	9
Eshu.....	9
Nocker.....	10
Piskey.....	11
Pooka.....	11
Redcap.....	12
Sátiro.....	13
Selkie.....	13
Sidhe.....	14
Sluagh.....	15
Troll.....	15
Glamour.....	17
Banalidad.....	17
Artes.....	18
Cortes y Legados.....	20
Ambientación.....	22
Aspectos Terrenales.....	23
Normativa del Evento.....	24
Sistemas de Seguridad.....	25
Lexicón.....	26
Organización.....	28

CHANGELING

el rol en vivo

¿Qué es Changeling?

Imagina un lugar en el que la fantasía y la realidad se entrecruzan, donde las leyendas del pasado no sólo sucedieron realmente, sino que muchas más están a punto de empezar. Eso es Changeling, un mundo en el que la fantasía fluye desenfrenada por doquier.

Arcadia, el mundo mágico de las hadas y el nuestro una vez fueron uno. Sin embargo, en determinado momento el ser humano dejó de creer en la magia y la religión y la ciencia llegaron para reemplazar a la magia y las leyendas. La historia sustituyó a los mitos y la humanidad perdió parte de su conexión con el Glamour. Entonces los puentes a Arcadia se cerraron, en el fenómeno que se conoció como la Ruptura.

Sin embargo, un gran número de criaturas feéricas quedaron atrapadas en el mundo terrenal. Algunas, porque no quisieron abandonar el mundo al que amaban a su suerte. Otras, porque los portales a Arcadia se cerraron antes de que tuvieran tiempo a regresar a su hogar ancestral. Sin embargo, las hadas inmortales no podían sobrevivir en un mundo regido por la razón y la banalidad, anatema de su propia naturaleza.

Para sobrevivir, los diferentes linajes de hada decidieron recorrer la senda del Changeling. Vincularían su esencia a la de un niño, olvidando los siglos o tal vez milenios de su propia esencia. En determinado momento, la crisálida del hada despertaría en el interior del mortal y

crearía una simbiosis con el humano, recuperando una pequeña parte de los dones mágicos y de los recuerdos del hada en su interior. De este modo, las hadas podrían sobrevivir en un cascarón humano a un mundo banal y los mortales recuperarían parte de su conexión con el glamour y la magia. Cuando la existencia del mortal llegara a su fin, el hada volvería a iniciar el proceso, vinculándose a otro niño en un ciclo sin fin.

Los Changeling son, por tanto, la fusión de dos realidades: humana y feérica. Son capaces de percibir ambas simultáneamente, como capas de una misma realidad e interactuar con el mundo según las reglas del mundo de la razón o del de la magia. Pero este vínculo con la magia no es gratuito. Ser un changeling es caminar por una cuerda floja entre dos mundos que no siempre se entienden entre sí. La Banalidad, la fuerza que sofoca la imaginación y destruye el Glamour, acecha en cada esquina. Un exceso de rutina, el rechazo de lo imposible o la pérdida de la capacidad de asombro pueden ahogar lentamente la esencia feérica de un changeling, empujándolo a una existencia puramente mortal.

El opuesto a la Banalidad es el Glamour, la energía mágica que alimenta a los changelings y les permite manifestar su naturaleza feérica en el mundo mortal. Es la esencia de la creatividad, la imaginación y los sueños, y es lo que mantiene viva la magia en un mundo cada vez más dominado por la banalidad. Paradójicamente, los humanos, fuente de

Banalidad, son también la principal fuente de Glamour en el mundo. Sus ilusiones y esperanzas, su pasión, sus trágicas vivencias plasmadas en las artes y sus cuentos y leyendas, son aquello que mantiene viva la chispa de magia que queda en el mundo.

Aquellos Changeling que abrazan su naturaleza feérica descubren un universo de posibilidades ilimitadas. Con el Glamour fluyendo en sus venas, pueden transformar el mundo que los rodea, envolviéndolo en la magia de los cuentos de hadas perdidos y la belleza de lo imposible. Desde duelos con espadas hechas de sueños hasta viajes a lugares que solo existen en la imaginación de los soñadores, la vida de un changeling es una danza constante entre lo tangible y lo mítico.

Las cortes feéricas, divididas entre la Luminosa y la Oscura, ofrecen refugio y dirección a los changelings que buscan

pertenecer a algo más grande. Mientras unos protegen el orden y la esperanza, otros buscan desafiar el destino y abrazar la oscuridad hermosa de lo caótico. Entre estas facciones, y los muchos linajes que habitan el Ensueño, los changelings encuentran aliados, rivales y un propósito más grande que ellos mismos.

En un mundo donde lo fantástico ha sido casi olvidado, los changelings son los guardianes de la magia perdida. Son los soñadores que aún creen en lo imposible, los artistas que pintan con los colores del Ensueño y los rebeldes que desafían una realidad monótona con su mera existencia.

Dualidad

En Changeling existen dos realidades superpuestas en todo momento: la realidad terrenal y la realidad mágica. Mientras que una mujer elegante y vestida a la moda a los ojos de cualquier mortal, tal vez para aquellos que puedan percibirlo sea una duquesa Sidhe de belleza ultraterrena, cuyas vaporosas vestimentas parecen moverse con voluntad propia. El típico guardia de seguridad esculpido en el gimnasio y vestido con camiseta y tejanos, puede ser un inmenso Troll de dos metros y medio, pertrechado con brillante armadura, para los ojos adecuados.

Todos los Changeling poseen un aspecto terrenal y un aspecto feérico, de manera que su atuendo, sus pertenencias e incluso su apariencia física pueden variar enormemente de un paradigma a otro.

También existe la dualidad en el mundo que rodea a las hadas, ya que son capaces de ver el mundo real y el mundo de los sueños. Una casa ruínosa, de aspecto victoriano, con un jardín descuidado, será vista también como una tenebrosa mansión, quizás hogar un sluagh.



¿Qué es el rol en vivo?

Los juegos de rol son actividades lúdicas con cierto componente artístico, en el que los jugadores interpretan a sus personajes dentro de una historia interactiva, cuyo objetivo es construir entre todos la historia más maravillosa posible. Los juegos de rol en vivo son aquellos en los que los jugadores se caracterizan como sus personajes e interpretan físicamente las acciones de estos. En oposición, en los juegos de rol en mesa los jugadores describen las acciones de sus personajes sentados todos alrededor de una mesa en lugar de escenificar gestualmente (normalmente con varios libros, miniaturas y mapas como apoyo narrativo).

Por supuesto, como todo juego, son necesarias reglas. En el caso del rol en vivo las reglas poseen una importancia moderada, porque el foco suele situarse en el dramatismo (o belleza) de las escenas, las relaciones entre los personajes y el arco narrativo de los mismos. Las reglas existen sólo para determinar si un personaje logra superar un reto. Todo esto puede sonar muy complejo, pero en realidad puede resumirse como que un juego de rol en vivo es una obra de teatro en la que todos los actores están improvisando, basándose en la naturaleza e intereses de su personaje en lugar de seguir un guion.

Todo juego de rol requiere una ambientación que le dé sentido, un contexto en el que pueda interpretarse la realidad de los personajes. Este rol en vivo se basa en Changeling: el Ensueño 20 aniversario, un juego de rol White Wolf que pertenece a la serie de juegos de Mundo de Tinieblas, pero no es necesario conocer de éste nada más allá de lo que se detalla en esta guía y lo que será explicado en el propio evento.

En resumidas cuentas: *Invitación a Nura* es un rol en vivo de Changeling, basado en las leyendas y mitos de Menorca.

Filosofía de juego

En *Invitación a Nura: Grandes Linajes Antiguos de Menorca* creemos que lo importante es la diversión de todos los participantes. No hay ganadores ni vencidos, lo más importante es que las tramas fluyan y todos los participantes se diviertan y para ello hemos asumido dos filosofías de juego que esperamos que todos los jugadores compartan. Dichas filosofías de juego, que vamos a seguir son: play to flow (jugar para que fluya) y play to lift (jugar para ayudar a los demás a desarrollarse).

Play to flow: Lo importante no es el jugador individual, sino que las historias que se construyen entre todos sean lo mejor posible. Al fin y al cabo, es labor de todos crear una historia épica que todos recordemos. Es importante mover las tramas tanto propias como de otros jugadores que nos impliquen.

Play to lift: Esta filosofía de juego va directamente relacionada con la anterior y es hacer lo posible para que otros jugadores puedan desarrollar a sus personajes y las tramas asociadas. Es pensar muchas veces qué es lo mejor para el otro en lugar de pensar qué es lo mejor para mi personaje.

Este vivo es para ti si...

- Quieres desarrollar una historia conjunta entre todos los participantes.
- Quieres un personaje que pueda crecer y evolucionar junto al resto.
- No te importa o incluso disfrutas de que haya escenas narradas, como en un juego de rol tradicional.
- Quieres mostrar tus talentos o competir en torneos amistosos.
- Quieres interactuar con otros personajes para desarrollar las tramas de tu personaje.
- Quieres asistir a un bonito baile rodeado de otras hadas.
- Quieres sentir como el glamour invade y llena cada espacio de tu ser

Este vivo NO es para ti si...

- Quieres "ganar" la partida, en esta partida ganamos todos si construimos una buena historia.
- Quieres un vivo con muchas escenas de softcombat.
- Quieres un sistema complejo y una ficha con muchas habilidades.
- Quieres una experiencia inmersiva 360.
- No disfrutas de escenas narradas al estilo del rol tradicional.



Linajes

En occidente, los Changelings se dividen en varios linajes, pero no todos están presentes en Menorca.

Boggan

Los Boggan nacen de sueños de caridad, servicio y venganza. Las leyendas de criaturas mágicas que ayudan en las tareas del hogar por pura bondad, pero también aquellas sobre otras que exigen elevados precios por sus servicios, se refieren a Boggan. Se trata de un linaje con un gran don para el trabajo, siendo artesanos hábiles e incansables y también los mejores anfitriones. Desde la cocina al tallado, pasando por las humildes tareas domésticas o la confección de zapatos, no existe tarea capaz de amedrentar a un Boggan.

A pesar de que se les considera seres discretos y leales, los Boggan tienen una

gran capacidad para enterarse de secretos y rumores. Eso los convierte en grandes aliados y peligrosos enemigos, especialmente en una corte.

Acostumbran a ser personas robustas. En su manifestación feérica, son bajitos y rechonchos, de rostro amigable, nariz grande y manos callosas. Suelen vestir con ropas cómodas y su simple presencia transmite calidez y confianza.

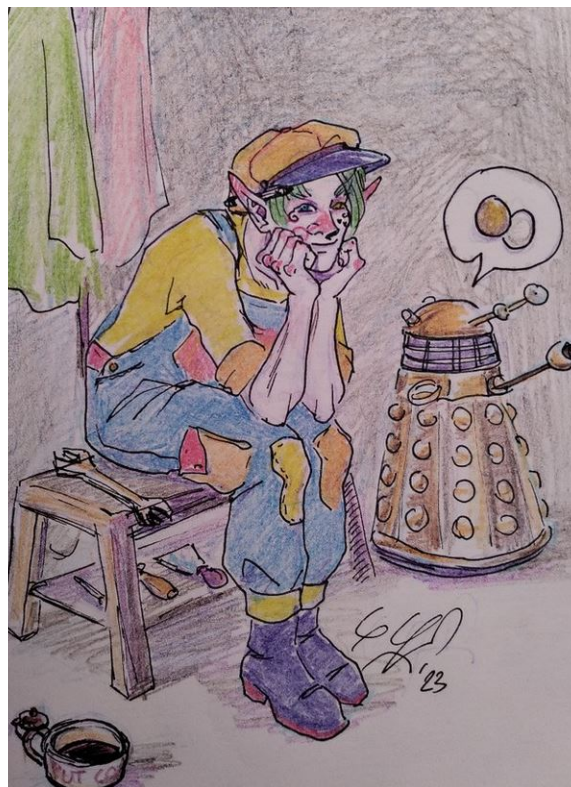
Eshu

Los Eshu son la encarnación de la aventura, descendientes de los sueños de los habitantes de la mesopotámica ciudad de Caldea y de sus descendientes, las antiguas culturas africanas e hindúes. Se trata de un linaje nómada, cuya ansia de exploración les dificulta permanecer mucho tiempo en un mismo sitio y son también grandes narradores. No existe feudo que no agradezca la visita de un nómada Eshu y su interminable colección de historias.

Los Eshu son grandes viajeros y tienen grandes habilidades sociales (que explotan para narrar sus cuentos y leyendas), pero también son de naturaleza curiosa y confiada. No podría ser de otro modo para la encarnación de la aventura, pero se trata de una combinación que a menudo los sitúa en situaciones complicadas. Lo cual constituye un valioso material para sus maravillosas historias.

Los Eshu acostumbran a pertenecer a la etnia africana, de piel negra y cabello rizado y moreno. En su manifestación feérica, sus ojos revelan su gran sabiduría, en ocasiones mostrando galaxias enteras en su interior. Sus tatuajes, que acostumbran a relacionarse estrechamente con sus viajes y sus historias, pueden refulgir con





luminosidad azul y sus ropajes tienen a ser maravillosos y exóticos.

Nocker

Si los Boggan son artesanos bonachones y hogareños y los Eshu son cuentacuentos nómadas y aventureros, los Nockers son inventores y mecánicos cascarrabias. Las leyendas sobre goblins y gnomos que crean maravillas mecánicas y objetos de gran poder se refieren a los Nockers. El ingenio y la habilidad para la mecánica y la construcción de este linaje son legendarios. La contrapartida es que acostumbran a ser obsesivos y muy perfeccionistas en su trabajo. Paradójicamente, esa fijación en los detalles en ocasiones les lleva a perder el mundo de vista y son capaces de crear maravillosas obras de ingeniería. Podrían construir, por ejemplo, un altavoz de gran potencia que funcione únicamente mediante la energía gravitacional de la Tierra, perfecto en todos los sentidos, pero

olvidar incluir un botón de apagado.

Los Nockers suelen tener también problemas para tratar con otras personas e incluso con Changeling de otros linajes. El hecho de que la gente venga sin manual de instrucciones para la interacción social suele indignarles y pueden llegar a ser considerados cínicos y maleducados. Naturalmente, eso no es problema en las relaciones entre Nockers, ya que todos coinciden en la poca importancia de los modales y convencionalismos sociales, así que no se ofenden entre ellos. También coinciden en que prefieren estar en su taller rodeados de cachivaches a tratar con gente "imperfecta" (spoiler: para ellos toda la gente es imperfecta, por lo menos hasta que los Nockers generen una sociedad superior de androides o algo por el estilo).

El aspecto feérico de los Nockers acostumbra a tener un punto grotesco. Desgarbados en cuanto a proporciones y movimientos, de manos nudosas acabadas

en garras, rostros afilados y rojizos y bocas repletas de dientes puntiagudos. Es común que porten consigo herramientas imposibles de su propia creación, como gafas de visión molecular o sobrecompensadores de elegancia, con una estética que hoy podríamos calificar como steam punk.

Piskey

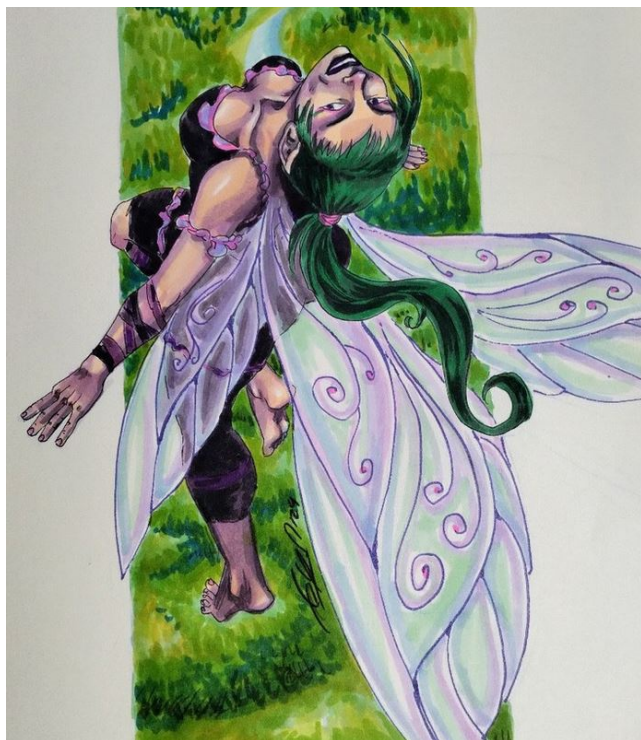
Los Piskies son un linaje de hadas sigiloso y anodino, pero a la vez amigable y atento. Sus facciones varían para adaptarse a aquellas predominantes en el lugar donde se encuentre, por lo que son muy difíciles de reconocer o de detectar, si deciden meterse dónde no deberían (cosa que ocurre a menudo). Comparten el gusto de los Eshu por vagabundear, pero mientras que éstos buscan aventuras y nuevas historias, los Piskies buscan conocer nuevas culturas y hacer nuevos amigos. Son también unos expertos en el arte del hurto, no es exactamente que deseen robar, sino más bien que aquello que les llama la

atención acaba entre sus dedos, casi sin que se den cuenta. Y aquello que acaba en los dedos de un Piskey, rara vez vuelve a ser visto.

Su sutileza y habilidad camaleónica convierten a los Piskies en los mensajeros perfectos entre los Changeling (y también espías), pero no es lo único que los define. Es famosa la debilidad de este linaje por los niños, sacrificando a menudo su propio confort y seguridad para protegerlos.

Los Piskies acostumbran a ser bajitos, robustos y esbeltos. Tienen orejas acabadas en punta y sus rostros acostumbran a estar surcados de arrugas, de tanto sonreír. Su habilidad para cambiar de apariencia hace que con el paso del tiempo su apariencia original se vaya diluyendo, de modo que cada vez son más anodinos.

Pooka



Los Pooka son uno de los linajes Changeling más peculiares. Junto con los Selkies, son el linaje con una conexión más fuerte con la naturaleza. Cada uno de ellos tiene una conexión especial con un animal y pueden convertirse en ese animal a voluntad. Por otra parte, son traviesos como sólo un hada puede serlo y también mentirosos compulsivos. Los Pooka son los embaucadores del Ensueño. A pesar de que un Pooka es técnicamente capaz de decir alguna verdad, sólo puede hacerlo si está entremezclada con una amalgama de mentiras, medias verdades y exageraciones.

El talante bromista e infantil de los Pooka hace que a menudo no sean tomados en serio por lo demás, incluso entre los Changeling. A ello se le suma que el único interés que le ven a los convencionalismos sociales es encontrar la manera de romperlos, lo cual no encaja demasiado bien con la naturaleza de una corte Changeling.

En cuanto a su apariencia, los Pooka suelen llevar atuendos llamativos y ostentosos, a menudo socialmente inadecuados. En su forma feérica, poseen rasgos propios del animal con el que están relacionados, desde bigotes, cola y orejas de gato a plumas y garras en vez de manos o una gruesa capa de pelo.

Redcap

Los Redcaps son, quizás junto a los Sluagh, uno de los linajes más oscuros de los Changeling. Son el viento devorador del invierno. Proviene de pesadillas brutales y aterradores, de sueños de violencia y venganza, siendo temidos incluso por otros Changeling. Su don más conocido, además de su portentosa fuerza, es su habilidad para masticar y tragar cualquier cosa. El terrible apetito de un Redcap

puede devorar un coche entero en cuestión de segundos.



Los Redcaps son duros, maleducados, tienen problemas con la autoridad y son violentos, pero no son sólo eso. Se trata de los Changeling que más valoran la libertad y son terribles luchadores que no dudan en hacer frente común con sus semejantes ante una amenaza. Bajo la grotesca y aterradora apariencia de un Redcap acostumbra a haber un corazón sensible que busca su lugar en el mundo. No en vano son hadas.

En las leyendas escocesas, los Redcaps teñían sus gorros de rojo con la sangre de sus víctimas. A pesar de que no es una práctica actual de los Redcaps, todo miembro de este linaje lleva en su atuendo una prenda o complemento bien visible de color rojo. Por lo demás, acostumbran a ser personas robustas y de miembros contundentes. En su apariencia feérica, su piel es gris y correosa, sus ojos inyectados en sangre y sus terribles bocas, amplias y

repletas de dientes puntiagudos y desiguales.

Sátiro

Vigorosos, hedonistas, apasionados y desenfrenados. Los Sátiros viven intensamente, buscando el placer en la danza, la música, el amor y la emoción en cada instante de su existencia. Su naturaleza seductora y pasión desbordante contagian fácilmente a otros, que olvidan sus inhibiciones para abandonarse a sus deseos. El exceso en todos los sentidos es el leitmotiv de este linaje, que disfruta enormemente de la comida, la bebida, el arte y el ámbito de lo carnal.



Físicamente los sátiros son esbeltos y tienden a no afeitarse y llevar su largo pelo revuelto. En cuanto al atuendo, acostumbran a vestir con poca ropa y fácil de quitar. En su apariencia feérica, poseen cuernos que nacen de su frente y sus piernas están completamente cubiertas de pelaje y acaban en pezuñas. Si bien tienden a resultar muy atractivos, se trata más de una combinación de magnetismo y carisma que de mera apariencia física.

Selkie

Los Selkies son el linaje con una conexión más fuerte con el mar, hasta el punto que pasan gran parte de sus vidas bajo sus olas, alejados de la humanidad y de otros Changeling. Son criaturas melancólicas y misteriosas de gran belleza, vinculadas con su naturaleza feérica a través un abrigo (u otra prenda) de piel de foca, que les permite conectar con sus dones Changeling y también transformarse en foca a voluntad.

Un Selkie añora en todo momento el mar cuando está fuera de él. A pesar de que pueda disfrutar el contacto con humanos u otros Changeling, es de naturaleza solitaria y anhela surcar las corrientes oceánicas. Por eso, incluso cuando un miembro de este linaje decide hacer vida en tierra firme, nunca se aleja demasiado del mar.

Los selkies acostumbran a ser agraciados físicamente y a llevar siempre consigo su prenda de piel de foca. Para aquellos capaces de percibir la realidad feérica, su piel se antoja de un color turquesa, esmeralda o cualquier otro tono que pueda asumir el mar. Además, sus dedos son ligeramente palmeados y siempre desprenden olor a mar y esquivas gotas de agua marina resbalan por su cuerpo.



Sidhe

Nobleza de Changeling, encarnación del verano y gobernantes del Ensueño. Son el linaje más noble y poderoso, descendientes directos de los Tuatha Dé Danann. Su conexión con la magia es la más fuerte entre todos los linajes y su belleza y carisma son legendarias, incluso entre el resto de hadas. Acostumbran a ser también criaturas engreídas y arrogantes, con la firme convicción de que han nacido para gobernar a sus semejantes, por designio del Ensueño.

Cuando se dio la ruptura de la realidad, algunos Sidhe se quedaron para guiar a otros Changeling para sobrevivir a la creciente banalidad. Otros, por contra, aprovecharon sus privilegios para huir a la mítica Arcadia, hogar de las hadas en el Ensueño profundo. Sólo tras el cierre de la

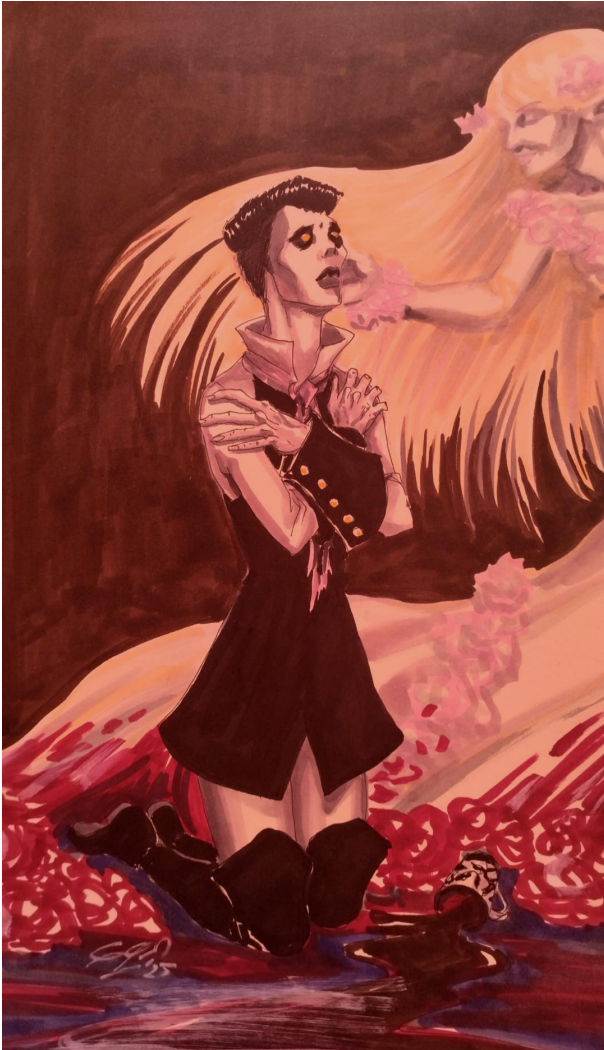
mayoría de los portales, descubrieron que no podrían regresar.

Físicamente son altos, de belleza ultraterrena y una majestuosa elegancia. No parecen de este mundo, porque no lo son, su conexión con Arcadia es patente en todas sus facetas. En su manifestación feérica, su belleza se acentúa aún más, sus ropajes pasan a adoptar una gracia y una elegancia imposibles y sus agraciados rostros de orejas puntiagudas irradian magnetismo.

Sluagh

Los Sluagh son aquellos con una conexión más fuerte con la muerte y los espíritus, ya que nacen de las pesadillas y el miedo a la muerte. Son un linaje solitario, de voz susurrante y con una afinidad natural con la oscuridad. Los Sluagh son coleccionistas

por naturaleza y sienten una gran atracción por lo oculto, los misterios y los secretos prohibidos, lo que probablemente los convierte en el linaje más sabio. A pesar de ello, su apariencia y sus pocas aptitudes sociales (son reservados e introvertidos por naturaleza) no les granjean una gran popularidad, hasta el punto que tienen problemas para relacionarse con los humanos.



Algunos consideran a este linaje los espías del Ensueño, por una combinación de sentidos extremadamente afinados, capacidad por escurrirse por prácticamente cualquier apertura o rendija (contorsionándose de formas imposibles) y su amor por el conocimiento. Su incapacidad para expresarse más que con un quedo susurro refuerza esa imagen.

En cuanto a su apariencia, acostumbran a ser pálidos y delgados, suelen vestir ropas oscuras y sombrías (a menudo decantándose por estéticas directamente góticas). En su manifestación feérica su piel es casi translúcida, sus dedos largos y huesudos acabados en uñas afiladas y sus ojos hundidos y oscuros parecen absorber la luz.

Troll

Los guerreros y campeones del Ensueño, caracterizados por su fuerza descomunal, su honestidad, su honor inquebrantable y su lealtad absoluta. Se dice que los más nobles entre las hadas eran los gobernantes de los Changeling hasta que perdieron una gran guerra contra los Sidhe y les juraron fidelidad. Y es que, en gran medida, un Troll se define en base a los juramentos que pronuncia.



Estoicos e impasibles en apariencia, los Trolls esconden una ferocidad que no conviene despertar. Traicionar a un Troll o insultar su honor suele ser el preludio a la brutalidad desatada. Por otra parte, nada es capaz de apartarlos de su cometido. Ni argumentos, ni magia o tentación alguna puede convencer a un Troll de que se desvíe de aquello que considera su deber.

En cuanto a su apariencia, acostumbran a ser personas de gran tamaño y bien parecidas, fuertes y atléticas. En su aspecto feérico, son aún más grandes, llegando a alcanzar los tres metros y su piel acostumbra a ser gris o azul. Suelen tener

cuernos, sea grandes o pequeños y su atuendo feérico suele incluir armaduras, espadas y demás indumentaria típica de caballeros medievales.



Glamour

Si hay algo común a todos los linajes, eso es el Glamour. El Glamour es una energía invisible que conforma la creatividad, la imaginación, la ilusión y la esperanza. Es la esencia de la que se constituyen las quimeras y da fuerza a la magia feérica.

Todos los Changeling pueden notar el brillo del Glamour y se nutren de él. Sin Glamour las hadas pierden su poder y su Semblante Feérico, pierden la capacidad de hacer hechizos, y olvidan el Ensueño para volver a su Aspecto Mortal.

Actualmente el Glamour escasea, lo cual para las hadas es un peligro, ya que es para ellas una esencia vital. Sin Glamour un changeling cae irremediabilmente en la fría oscuridad de la Banalidad. Por eso se aferran a las personas glamurosas, las personas luminosas, invocadoras de glamour, como pueden ser los artistas que crean sus obras o cualquier persona que mantiene viva su capacidad de ilusionarse, imaginar y soñar.

Banalidad

A esta fuerza oscura se la puede denominar también el Largo Invierno o la Noche Eterna.

La Banalidad es la contrapartida del Glamour, lo opuesto al Glamour. Es la pérdida de fe, de imaginación, de esperanzas... desgraciadamente tan común en el mundo mortal. La Banalidad destruye el Ensueño y a sus habitantes, los changelings, entre otros.

Cuando un padre le explica a su hijo como ha hecho un truco el mago del espectáculo, cuando un poeta debe dejar de escribir porque debe trabajar para sustentar a su

familia, cuando un mortal abandona la fantasía... entonces es cuando muere el Glamour y se instaura el frío de la Banalidad.

Si un changeling intenta recurrir a su Glamour sin éxito, por ejemplo un hechizo fallido, perderá glamour y desencadenará banalidad. Si la Banalidad se extiende, el Ensueño y las hadas se pierde y extinguen en la gélida nada.



Artes

A pesar de que las hadas olvidaron gran parte de sus dones al emprender la senda del Changeling, el Glamour todavía les permite el acceso a cierta parte de su poder. Antes de enfundarse en una vaina mortal, los poderes de las hadas eran casi divinos, causando el temor y la adoración de los humanos, que tejían todo un entramado de leyendas en su honor. Pero la humanidad ya prácticamente ha olvidado esos dones y las historias que inspiraron. A medida que surge la Crisálida y el Changeling despierta a su naturaleza feérica, parte de las nieblas que aíslan al hada de sus recuerdos se atenúan y recupera una fracción de su antiguo poder. Es lo que los Changeling conocen como las Artes.

Las artes permiten a los Changeling proezas inigualables. Algunos ejemplos son:

- Adivinar el futuro, como los antiguos augures, sea leyendo en las estrellas, las runas o posos de café, pudiendo afectar al entramado mismo del destino sólo por el hecho de leer sus más profundos secretos e interpretar los presagios correctamente.
- Firmar juramentos, inspirando las fábulas de pactos con el diablo pero también de nobles caballeros jurando lealtad. El mismísimo Ensueño vela por su cumplimiento.
- Controlar el discurrir del tiempo. Esta es la inspiración de los mortales perdidos en bosques feéricos, que aparecen en sus casas una década después, cuando para ellos tan sólo ha transcurrido un día.
- Ilusiones y engaños. Un clásico de los cuentos de hadas. Uno nunca puede estar completamente seguro de dónde acaba la

realidad y empieza la fantasía en presencia de un hada.

- Estaciones. Las hadas están profundamente vinculadas al paso de las estaciones y algunos Changelings tienen una especial afinidad hacia una en concreto. Aquellos con afinidad hacia el invierno pueden crear efectos de frío, desolación y tristeza. Los conectados con el otoño tienen dones relacionados con la transformación, la decadencia y los augurios. El verano se asocia a efectos de pasión, gloria y poder. Por último, la primavera contiene el inconmensurable poder del renacimiento, la esperanza y la vida.

- La ira del dragón. Similar al ríastrad del Cuchulainn céltico, el berserker gang nórdico o la furia divina del Arjuna hindú (o el super saiyajin de Dragon Ball). Es el poder del guerrero, que le proporciona la capacidad para derrotar a sus enemigos.



- Metamorfosis. Si algo caracteriza a los Changelings es su capacidad para la transformación. Los más versados en este arte pueden, no solo alterar su propia forma, sino la de los objetos y las estancias a su alrededor.

- Magia de los nombres. Los nombres auténticos poseen en su interior la mismísima esencia de las criaturas y objetos a los que se refieren. Algunos Changelings tienen el don para modificarlos, siendo depositarios de un gran poder.

- Sueños. La naturaleza de los Changeling es afín a lo onírico, el propio ensueño está conectado con los sueños de los seres humanos a un nivel íntimo. Por eso, para muchos Changeling es fácil surcar los sueños de los mortales y modificarlos a su antojo, como ocurre con la legendaria reina Mab.

- Dominio de los elementos y el clima. Como criaturas primigenias, los Changeling son capaces de vibrar con los elementos básicos de la creación y doblegarlos a su voluntad.

- Control mental. En muchos cuentos de hadas hay ejemplos, como las sirenas griegas seducen a los marinos con su canto o las hadas irlandesas que encantan a los humanos y les hacen olvidar sus recuerdos. Algunos Changeling poseen ese don y sus palabras son designio divino para los mortales.

Por supuesto, los Changeling son capaces de muchas otras proezas, esto tan sólo es una lista que sirva de muestra de sus dones.



Cortes y Legados

Los legados son el núcleo de la personalidad de un Changeling. Los legados Luminosos tienden a ser más prototípicos de cuento (caballeros, poetas, sabio, príncipes, aldeanos amistosos, Don Quijote...), mientras que los Oscuros son más rebeldes e incluso destructivos (pesimistas, irresponsables, cobardes, enigmáticos incapaces de decir la verdad sin rodeos, tiranos, demonios malvados...). Aunque en este vivo no desarrollaremos tanto los legados, es importante que los jugadores se piensen cómo son.

Todos los Changeling poseen doble Legado, Luminoso y Oscuro, pero uno de los dos es predominante. El Legado durmiente puede presentarse en rasgos, en impulsos o hasta aparecer como dominante brevemente en fiestas de cambio de estación, pero el predominante es el que gobierna la mayoría de las acciones del duende. Así podemos tener un caballero cobarde, un enigmático sabio del que es complicado sacar nada que no sean adivinanzas, un príncipe tirano, un poeta obsesionado con el placer, un demonio que quiere destruir todo mientras sueña con un mundo mejor, etc.

Nota importante: todos los Changeling pueden alimentarse de sueños y de pesadillas, independientemente de su Legado Luminoso u Oscuro. Todos pueden mostrar rasgos de sus doble Legado, aunque haya uno predominante. En algunos casos, puede haber un cambio de Legado predominante, pero depende de eventos heroicos o traumáticos (equivale a un cambio total de personalidad para un ser humano normal). Los Sidhe son más flexibles en eso, según la Casa Noble a la que pertenezcan pueden cambiar de Legado debido a condiciones específicas, de ahí que a los Sidhe se los considere aún más volubles que al común de los Changeling.

Las Cortes son el lugar donde los Sidhe y los otros Changeling que han conseguido títulos nobles gobiernan.

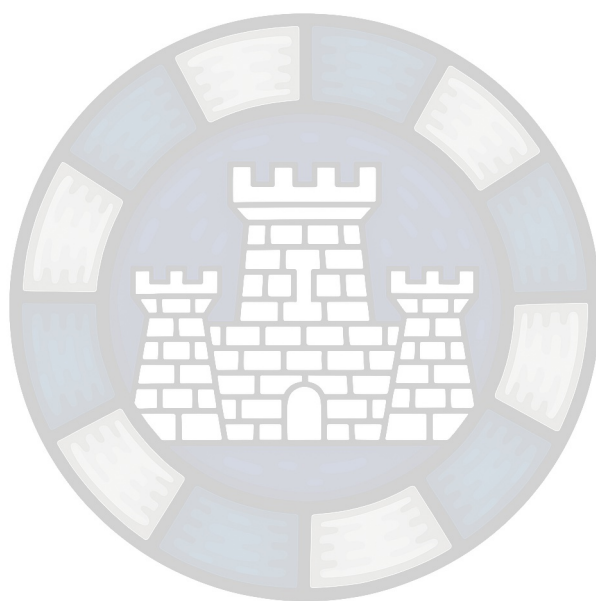
Corte Luminosa — Conservadores, medievales, mantienen la Ley y el Honor por encima de todo. Buscan el Amor Verdadero y los ideales de Caballería. Representan el Orden establecido. Personifican el Verano. Suelen llevar looks medievales o de época, armaduras, joyería fantasy o Modernista, trajes románticos...



Música: folk, pop, música clásica, música celta...

Corte Oscura — Rebeldes, disruptivos, buscan la innovación y el caos por encima de todo. Quieren el cambio constante. Atraídos por el terror, las pesadillas y la búsqueda de poder. Se los considera el Invierno, pero son gobernados por Sidhe actualmente (que son Verano aunque pertenezcan a la Corte Oscura), aunque muchos Legados Oscuros prefieren evitar las Cortes (Redcaps mayoritariamente, montan bandas). El aspecto puede ser mucho más punk e innovador, incluir piercings, tattoos, body art... Música: Punk, Death Metal, Rave, etc. El Rock puede considerarse dentro de ambas cortes, ya que hay Rock que hoy en día es clásico y Rock rompedor.

Corte Sombría — Dobles legados oscuros. En ocasiones apoyan a la Corte Oscura, pero en realidad tienen sus propios planes. Son Pesadillas desatadas, no conocen la dualidad de los Changeling.



Ambientación

La partida se ambienta en la época actual, en la isla de Menorca y también se jugará en algunas ubicaciones del Ensueño. Los personajes serán Changeling en su totalidad o, en su defecto, tal vez se permita la adición de otro tipo de habitantes del Ensueño como excepción, para dar color. En ningún caso habrá jugadores con personajes de otras ambientaciones de Mundo de Tinieblas, como vampiros, hombres lobo, magos o wraiths (entre otras cosas, porque no son capaces de viajar al Ensueño o percibir la realidad feérica).

En cuanto a la caracterización, se espera que los jugadores intenten plasmar el aspecto feérico del personaje en su apariencia, no sólo su aspecto mundano. Así, los Pooka deberían mostrar algún rasgo animal (como orejas y/o cola de gato, si está vinculado a los gatos o pico y plumas, si está vinculado a algún ave, por ejemplo), los sátiros deberían tener cuernos y cuartos traseros de cabra, etc. A continuación se proporciona un enlace de inspiración, donde encontrar atuendos o ideas de caracterización adecuados para los diferentes linajes:

<https://es.pinterest.com/coalamenorca/in-glam-changeling/>

Nótese que muchos de ellos muestran cosplayers profesionales y sus obras maestras. Nadie espera ese nivel en el vivo, ya que la misma organización no va a poder llegar a él. El resultado final acostumbra a depender del tiempo y dinero que puedan dedicarse al atuendo y la experiencia en la confección de este tipo de vestimentas. No todos queremos dedicar los mismos recursos en ese sentido. Y está bien. Al final, el atuendo no es más que una muleta en la que apoyar la

interpretación y una ayuda para que los demás recuerden que en ese momento somos un Changeling y les sea más fácil interpretar en consecuencia.

Es posible que algunos linajes no estén disponibles para su elección como PJs (muy probablemente los Sidhe, por ejemplo) o que haya restricciones al número de jugadores que puedan pertenecer al mismo linaje. Estas cuestiones se abordarán en el formulario de inscripción correspondiente cuando llegue el momento.



Aspectos Terrenales

Ubicación y fecha

Este rol en vivo se efectuará en Menorca, en la casa de colonias de Biniparratx.

<https://www.injovemenorca.es/es/alojamientos/colonias-biniparratx>

Las fechas serán los días 27, 28 y 29 de marzo de 2026.

¿Qué cuesta y qué incluye?

El precio incluirá alojamiento (en formato literas, con varias personas compartiendo cuarto), cena del viernes, comida del sábado y cena del sábado. Los desayunos de sábado y domingo (así como la merienda o cualquier posible snack) deberán ser traídos por los participantes. Si llevaremos café y cafetera italiana (cafetera moka). Es posible que se haga una comida de despedida el domingo (fuera de Biniparratx, pues en principio debemos abandonar la casa sobre las 10:30), opcional y fuera del precio del vivo. El alojamiento incluirá sábanas bajas y almohadas con sus respectivas fundas, pero no mantas ni toallas.

La mayoría de personas que históricamente ha participado en los eventos de la asociación Coala reside en la isla, con lo que el tema de transportar mantas y toallas no ha supuesto un gran problema para ellos. (como se ha hecho en otros vivos organizados antes por coala). Sin embargo, somos conscientes del engorro que ello supone para la gente de fuera de la isla e intentaremos por todos los medios que la gente que venga en avión no tenga que traerse este tipo de enseres.

El precio del vivo, con todo lo mencionado

incluido, será de 60€ (40€ para los miembros de Coala).

Inscripción

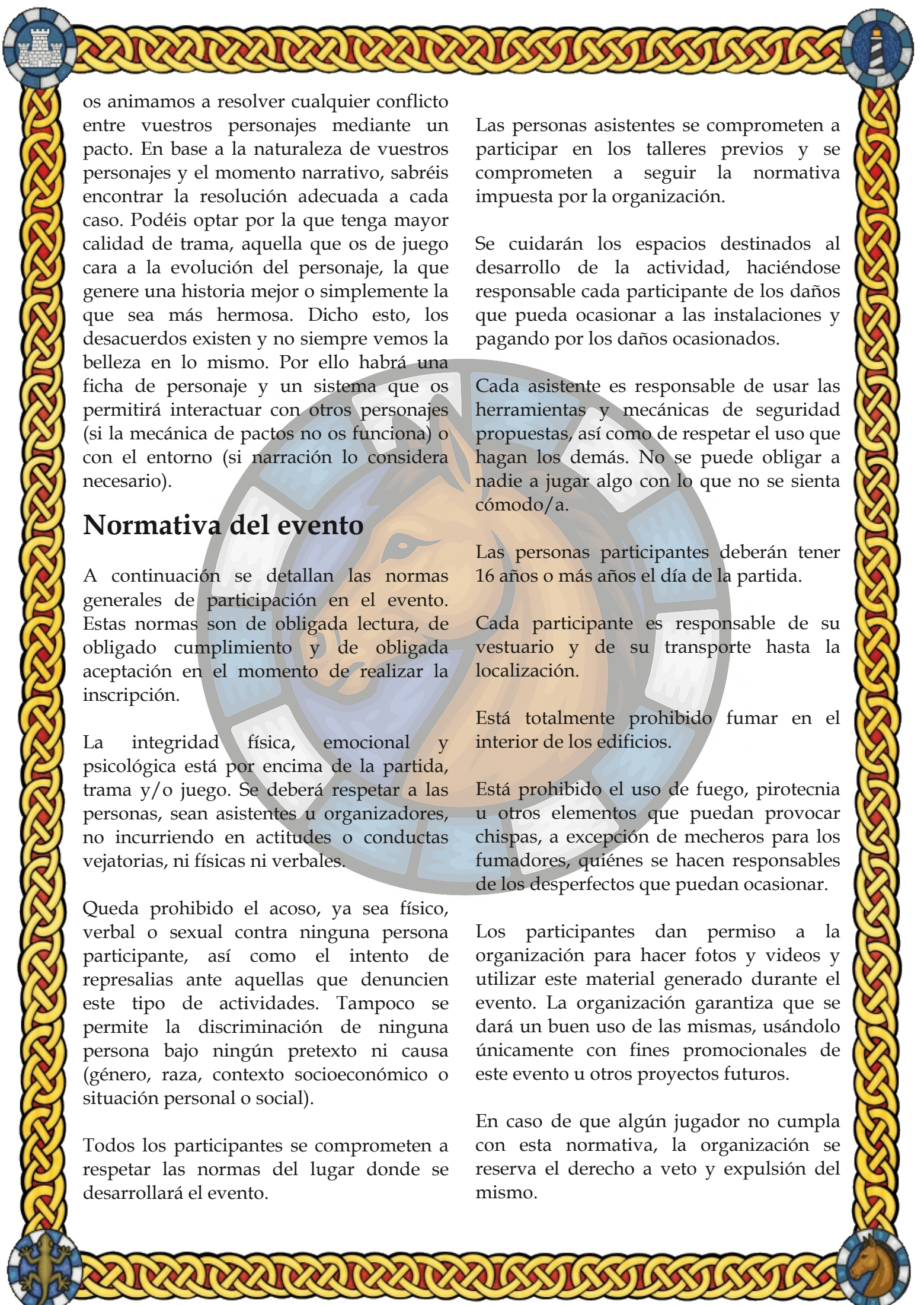
Si te interesa disfrutar de este rol en vivo con nosotros, escanea este QR, en el comienza el camino de baldosas amarillas que te acabará trayendo a nuestra partida de rol en vivo. Cuando llegue el momento, te remitiremos un formulario dónde describir el personaje que desees jugar. Si recibimos más inscripciones que plazas disponibles, se seleccionará a los participantes en base a la calidad del formulario recibido (es decir, en base del juego que nos dé para crear historia y tramas). Adaptaremos vuestras propuestas del formulario a las necesidades de la trama (siendo tan fieles como nos sea posible a vuestro concepto) y os devolveremos un documento detallando vuestro personaje. Por supuesto, si quieres venir con amigos, podéis especificar en el documento de diseño que queréis que vuestros personajes tengan determinada relación con otros jugadores durante la partida. Inscripciones hasta el 1/11/2025.



<https://forms.gle/KPjpdoWSCnrY9Qiw9>

Sistema

¿Cómo transducir la naturaleza de las hadas y sus dones en un sistema? No se puede, los sistemas tienden a ser banales y este vivo va de Glamour. Para solventarlo,



os animamos a resolver cualquier conflicto entre vuestros personajes mediante un pacto. En base a la naturaleza de vuestros personajes y el momento narrativo, sabréis encontrar la resolución adecuada a cada caso. Podéis optar por la que tenga mayor calidad de trama, aquella que os de juego cara a la evolución del personaje, la que genere una historia mejor o simplemente la que sea más hermosa. Dicho esto, los desacuerdos existen y no siempre vemos la belleza en lo mismo. Por ello habrá una ficha de personaje y un sistema que os permitirá interactuar con otros personajes (si la mecánica de pactos no os funciona) o con el entorno (si narración lo considera necesario).

Normativa del evento

A continuación se detallan las normas generales de participación en el evento. Estas normas son de obligada lectura, de obligado cumplimiento y de obligada aceptación en el momento de realizar la inscripción.

La integridad física, emocional y psicológica está por encima de la partida, trama y/o juego. Se deberá respetar a las personas, sean asistentes u organizadores, no incurriendo en actitudes o conductas vejatorias, ni físicas ni verbales.

Queda prohibido el acoso, ya sea físico, verbal o sexual contra ninguna persona participante, así como el intento de represalias ante aquellas que denuncien este tipo de actividades. Tampoco se permite la discriminación de ninguna persona bajo ningún pretexto ni causa (género, raza, contexto socioeconómico o situación personal o social).

Todos los participantes se comprometen a respetar las normas del lugar donde se desarrollará el evento.

Las personas asistentes se comprometen a participar en los talleres previos y se comprometen a seguir la normativa impuesta por la organización.

Se cuidarán los espacios destinados al desarrollo de la actividad, haciéndose responsable cada participante de los daños que pueda ocasionar a las instalaciones y pagando por los daños ocasionados.

Cada asistente es responsable de usar las herramientas y mecánicas de seguridad propuestas, así como de respetar el uso que hagan los demás. No se puede obligar a nadie a jugar algo con lo que no se sienta cómodo/a.

Las personas participantes deberán tener 16 años o más años el día de la partida.

Cada participante es responsable de su vestuario y de su transporte hasta la localización.

Está totalmente prohibido fumar en el interior de los edificios.

Está prohibido el uso de fuego, pirotecnia u otros elementos que puedan provocar chispas, a excepción de mecheros para los fumadores, quiénes se hacen responsables de los desperfectos que puedan ocasionar.

Los participantes dan permiso a la organización para hacer fotos y videos y utilizar este material generado durante el evento. La organización garantiza que se dará un buen uso de las mismas, usándolo únicamente con fines promocionales de este evento u otros proyectos futuros.

En caso de que algún jugador no cumpla con esta normativa, la organización se reserva el derecho a veto y expulsión del mismo.

Sistemas de Seguridad

Changeling es el lugar donde moran los sueños y deseamos que los jugadores puedan explorarlos hasta donde deseen, pero no más allá. A pesar de que el tono del vivo no es especialmente truculento, ni está previsto tratar con detenimientos temas adultos (en todos los sentidos posibles), los siguientes sistemas de seguridad están aquí para garantizar que nadie tenga una mala experiencia. Todos ellos son de obligado cumplimiento y no respetarlos implicará la expulsión de la partida.

EMERGENCIA:

Si alguien (puede ser narración o jugación) grita "¡Emergencia!" se detiene inmediatamente el juego y se soluciona lo que haya provocado la emergencia. Esto sirve para cualquier tipo de accidente o crisis que pueda ocurrir, no sólo lesiones.

Semáforo: Verde/Amarillo/Rojo.

Verde: OK, podemos seguir con la intensidad e incluso subirla

Amarillo: La situación empieza a ser molesta, pero podemos continuar la escena si la intensidad no sube.

Rojo: Parar la escena, preguntar a la persona que ha dicho rojo ¿Qué necesitas?

OK Check:

Si vemos a una persona que no parezca estar bien, preguntamos con el gesto de la mano de OK.

- Pulgar arriba: Estoy bien, es sólo interpretación (se puede continuar con normalidad).

- Mover la mano en horizontal: No estoy

del todo cómodo pero no necesito parar (procede preguntar qué necesita).

- Pulgar abajo: Estoy mal, necesito parar (se para y se pregunta qué necesita).



Pulseras o brazaletes con código de colores para contacto físico:

Este es un mecanismo de seguridad que permite a los jugadores expresar el grado de contacto físico con el que se sienten cómodos. No es obligatorio llevar la pulsera, pero sí respetar la del resto de jugadores. En caso de interactuar con alguien que no lleve pulsera, siempre deberá preguntarse antes de establecer ningún contacto físico que no esté socialmente normalizado realizar con un completo desconocido (es decir, hasta poco más allá de un apretón de manos).

- Verde: En principio quién lo lleva puesto está de acuerdo con el contacto físico. Para las cosas más personales, como un beso, aun así será necesario confirmar, sea mediante el ok check, el semáforo o hablándolo directamente.

- Amarillo: Algunas interacciones físicas son aceptadas, utilizar el ok check para asegurarse de que son bien recibidas, especialmente aquellas más íntimas como un abrazo, un beso o la escenificación de una pelea.

- Rojo: Quién lleva este tipo de pulsera no quiere ningún tipo de interacción física.

Lexicón

Los siguientes términos son comunes entre los Changeling y los listamos aquí para que te sirvan de ayuda:

Arcadia: El hogar ancestral de las hadas, perdida en algún lugar dentro del Ensueño.

Artes: Métodos para dar forma y cristalizar el Glamour, desencadenando todo tipo de efectos mágicos que alteran la realidad.

Aspecto mortal: Forma humana de los Changeling.

Banalidad: La incredulidad mortal, la ausencia de toda fantasía, ilusión o arte. Es una fuerza entrópica opuesta al Glamour. Algunos lugares (o incluso personas) han sido tan expuestos a la Banalidad, que son anatema para los Changeling, pudiendo tener efectos nocivos sobre ellos.

Cantrip : Un hechizo creado por un hada mediante un Arte y potenciado por Glamour.

Casa: Familias nobles de los Changeling, como la Casa Gwydion o la Casa Balor. Normalmente se asocian a una corte.

Corte: Aunque tienen un mayor significado trascendental, socialmente son grandes cuerpos políticos y de gobierno de los Changeling (Luminosa y Oscura).

Crisálida: El momento en que el alma feérica despierta, convirtiendo a un humano en Changeling.

Dauntain: Changelings corruptos por un alma feérica dañada. Son destructores del Glamour y el Ensueño.

Desatar: En momentos de desesperación,

un Changeling puede dar rienda suelta a un arte, con efectos imprevisibles. Eso es lo que se conoce como desatar.

Deshacer: Es lo que le ocurre a un Changeling que acumula demasiada Banalidad y olvida su naturaleza feérica.

Disparate: Acción realizada para distraer la atención a la hora de ejecutar un arte, facilitando desencadenar la magia.

Encantado: Mortales imbuidos con glamour, capaces de percibir el Ensueño y, por tanto, la realidad feérica.

Ensueño, el: Los sueños colectivos de la humanidad, organizados en reinos. Las hadas viajan a menudo en estos reinos en busca de aventuras.

Feudo: Lugar en el mundo terrenal imbuido de Glamour. Un oasis del Ensueño en el mundo de Otoño. Un hogar para los Changeling.

Gallain: Todos los habitantes del ensueño que no pertenecen a los Kithain

Gente de otoño: Mortales especialmente banales.

Glamour: La energía que los Changeling usan para potenciar sus cantrips. A pesar de que los Changeling pueden generar Glamour, éste normalmente es generado por la creatividad e imaginación de los mortales.

Hoguera: Lugar de un feudo donde se acumula el Glamour.

Kinain: Descendientes mortales de Changeling, que han heredado algo de la magia de sus padres.

Kithain: Término por el que los

Changeling se denominan a sí mismos.

Linaje: Es la herencia de un hada en cuestión. Existen varios linajes, que determinan la naturaleza de la apariencia y del alma feéricas de sus integrantes. Los Trolls y los Redcaps son dos ejemplos de linajes.

Mundo de Otoño: La realidad mundana, en oposición al Ensueño. Es el lugar donde existen los coches, la televisión, la ciencia y dónde ya no hay lugar para la magia.

Nieblas: El efecto que nubla la mente de los mortales testigos del Ensueño, impidiéndoles acceder a los recuerdos del mismo. Debido a su parte mortal, las nieblas afectan también a los Changeling, impidiéndoles o dificultándoles recordar gran parte de sus gloriosas vidas.

Noble: Changeling con un título nobiliario. Arquetípicamente, un Sidhe.

Pesadilla: Una quimera nacida del miedo y el dolor o que se alimenta de ellos. La Pesadilla también es la fuerza que empuja a los Changeling a la confusión (aunque se trata de dos conceptos sin relación entre sí, más allá del nombre).

Plebeyo: Changeling que no posee un título nobiliario. La inmensa mayoría de los Changeling son plebeyos.

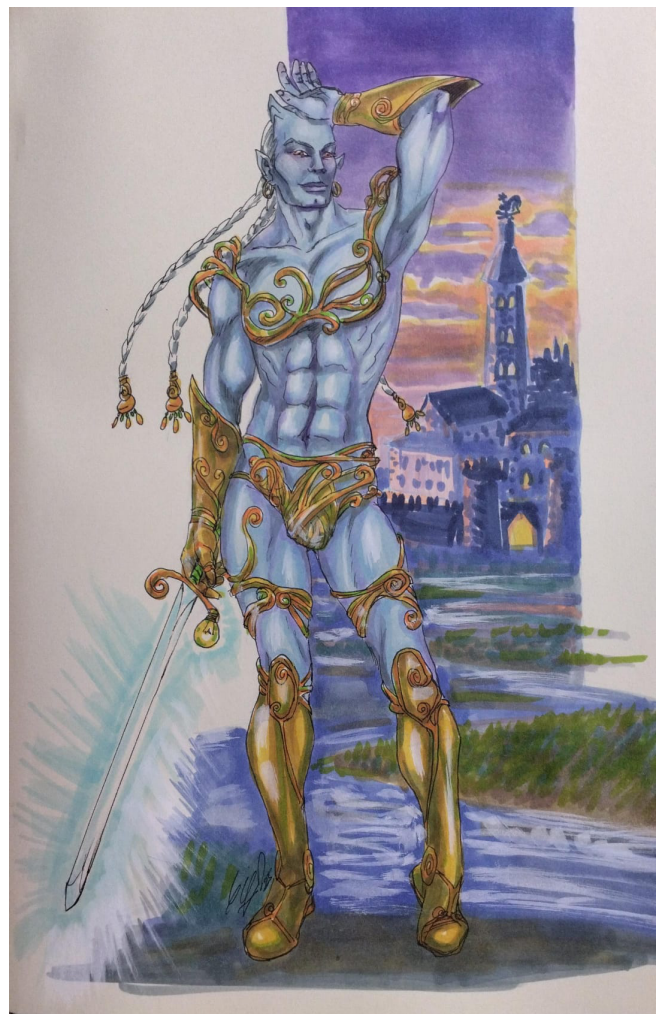
Quimera: Una parte de un sueño hecha realidad. Las quimeras son parte del mundo encantado y no pueden ser vistas por los mortales comunes. Pueden ser tanto objetos como entidades. La poderosa espada Excalibur o el maravilloso dragón Fújur son ejemplos de quimeras.

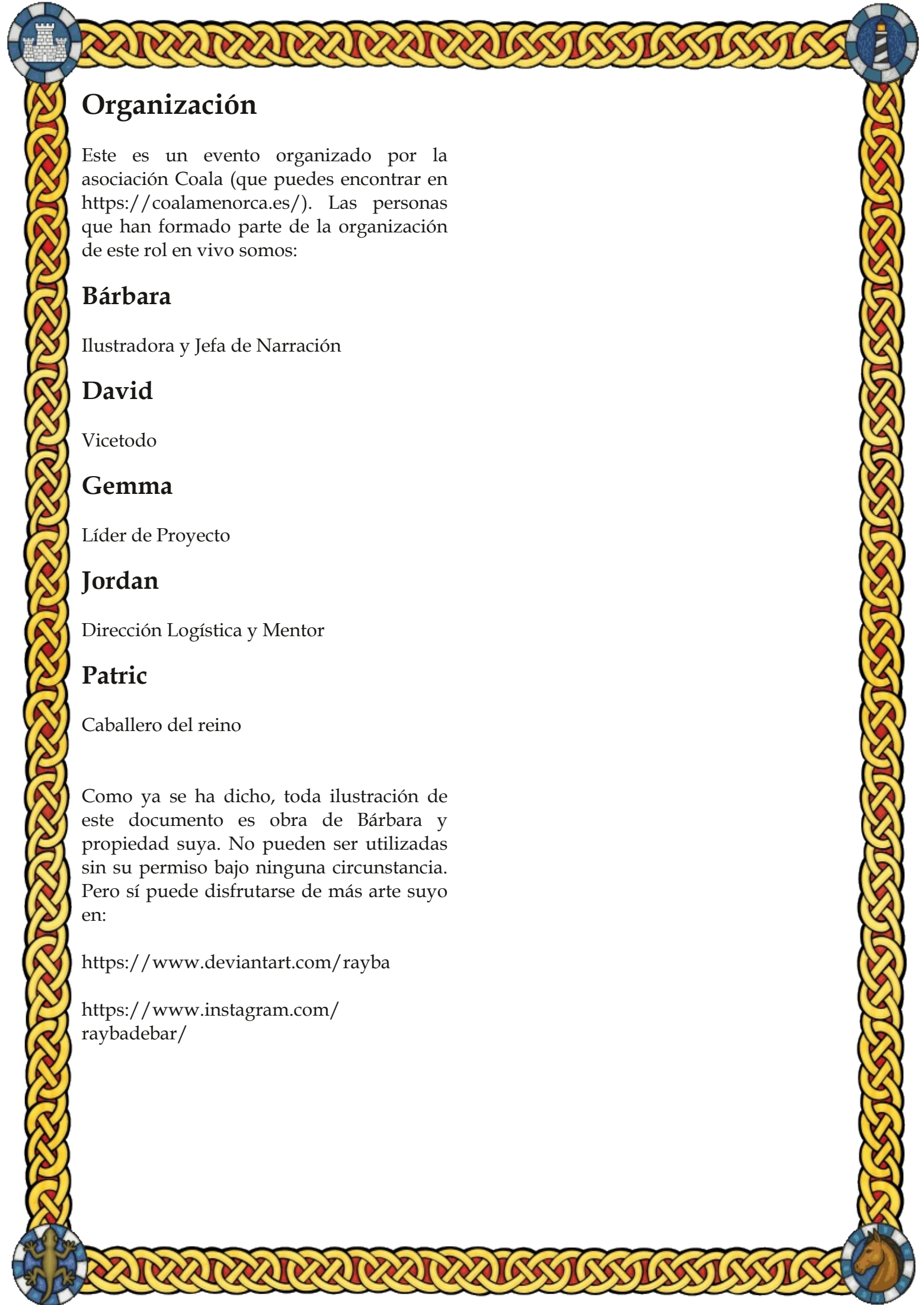
Restitución, la: Las leyes Changeling, acordadas entre la Corte Luminosa y la Oscura.

Ruptura, la: La partida de los Sidhe a Arcadia, abandonando el Mundo de Otoño y cerrando los portales al Ensueño tras ellos.

Semblante Feérico: La verdadera apariencia de un Changeling, la forma en que lo perciben el resto de criaturas feéricas, pero no puede ser vista por los mortales comunes

Velo: Ropa y objetos quiméricos de un Changeling. Cada uno crea un Velo durante la crisálida, que constituye las vestimentas de su yo feérico y que sólo son vistas por mortales. Incluso un poderoso objeto quimérico como la espada Vorpál, quizás sea visto por los mortales como un simple paraguas, en tanto pasa a formar parte del Velo del Changeling que la blande.





Organización

Este es un evento organizado por la asociación Coala (que puedes encontrar en <https://coalamenorca.es/>). Las personas que han formado parte de la organización de este rol en vivo somos:

Bárbara

Ilustradora y Jefa de Narración

David

Vicetodo

Gemma

Líder de Proyecto

Jordan

Dirección Logística y Mentor

Patric

Caballero del reino

Como ya se ha dicho, toda ilustración de este documento es obra de Bárbara y propiedad suya. No pueden ser utilizadas sin su permiso bajo ninguna circunstancia. Pero sí puede disfrutarse de más arte suyo en:

<https://www.deviantart.com/rayba>

<https://www.instagram.com/raybadebar/>

