

# Méritos y Defectos de Changeling

## SLUAGH

### Meritos

#### Pies Diestros (Mérito 1 punto)

¿Manos atadas? ¿Demasiadas cosas que sujetar? No pasa nada... con Pies Diestros puedes trabajar igual con los pies que con las manos. Un Sluagh con este mérito puede hacer cualquier cosa que pudiera hacer con las manos (disparar un arma, dibujar, tocar un instrumento, etc.) con los pies igual de bien. Claro que un Sluagh que sostenga algo con los dedos de pies será incapaz de caminar...

#### Visión nocturna (Mérito de 3 puntos)

La noche ciega a la mayoría de los ojos, pero no a los tuyos, sin importar las condiciones de luz, tus ojos se ajustan automáticamente, pudiendo ver igualmente tanto a mediodía como a medianoche. El reajuste es instantáneo, así que si el Sluagh se encuentra en una habitación oscura y alguien enciende la luz, no quedará cegado.

#### Lengua de Prensil (Mérito de 3 puntos)

Una de las cosas que ha dado peor fama de la que quizá merezcan, la Lengua Prensil es muy útil cuando no se tienen las manos libres. Básicamente, tu lengua es una extremidad más, capaz de llegar a medio metro de tu boca para coger y mover objetos. Mientras que una Lengua Prensil no es la mejor de las armas, siempre puede meterse en un ojo o dar un desagradable tortazo (El jugador deberá hacer una tirada de Resistencia, dificultad 6, si alguien toca a su personaje con una Lengua Prensil; si falla, su personaje queda aturdido de puro asco durante un turno)

Nota: Para utilizar la Lengua prensil el Sluagh tira Destreza + Atletismo (dificultad 7). Un éxito significa que el sluagh controla por completo su extremidad extra y no necesita volver a tirar durante toda la escena. Un fallo indica que no se realiza esa tarea en concreto; una pifia deja la lengua sobresaliendo desagradablemente, balanceándose desagradablemente frente al personaje.

#### Amigo de las Arañas (Mérito de 4 puntos)

Este Mérito podría llamarse realmente "amigo de los Artrópodos", pero realmente es con las arañas con las que los Sluagh empezaron a hablar, y de ahí viene el nombre. No es que la relación que implica el nombre del Mérito sea más de amistad que de negocios, pero incluso los sluagh tienen sus tradiciones sacrosantas.

Si eres un Amigo de las Arañas, puedes hablar con cualquier tipo de bichejos (Percepción + Enigmas, dificultad 7). Si bien la conversación no es tanto un intercambio de halagos como de imágenes e impresiones, una increíble cantidad de información se puede ganar hablando con las arañas de tal modo. Se pueden descubrir personas que hayan pasado recientemente, notar cambios en el viento (y lo que éste traiga) y otros detalles de vital importancia que de otro modo se habrían pasado por alto pueden sacarse en limpio de tomarse su tiempo para hablar con los soplones de ocho patas. El número de éxitos indica lo clara que resulta la información.

#### Dedos de Mosca (Mérito de 4 puntos)

En tu semblante feérico, tus dedos terminan en ventosas similares a los de una mosca. Eres capaz de trepar paredes verticales, colgar boca abajo del techo, y desafiar todas las leyes de la gravedad siempre y cuando tengas algo a lo que agarrarte. (El jugador debe tirar Destreza + Atletismo)

Nota: Los dedos en cuestión no pueden estar enfundados en guantes para que funcione. Los dedos de los pies de un sluagh resultan afectados del mismo modo, aunque sólo los de las manos pueden sostener el peso de un changeling.

### **Amigos Muertos** (Mérito de 4 puntos)

Los sluagh siempre han sido capaces de ver, y a veces de hablar con wraiths. Sin embargo, tú has llegado más allá de ese contacto esporádico hasta el punto de que has trabado amistad con unos pocos difuntos. Te proporcionan información, espían a tus enemigos, y por lo general te mantienen al día de las cosas que ningún contacto vivo podría llegar a saber. Tener contactos capaces de atravesar paredes puede ser extremadamente útil a veces.

Por otro lado, esos amigos esperan que tú les hagas favores a su vez, y algunas de sus peticiones pueden llegar a ser bastante raras. Además, nunca sabes cuándo tu buen amigo wraith va a ponerse tonto sin motivo aparente, y sabe dónde vives...

### **Charco** (Mérito de 5 puntos)

Con el paso de los siglos, los sluagh han ido perdiendo gradualmente su habilidad para asumir la forma que deseen. Poco a poco se fueron volviendo más y más escasas las formas que podían adoptar, hasta que al final quedaron atrapados en un aspecto más o menos humano.

Pero tu no. Con el Mérito de Charco, puedes reducir tu forma a la de un charco en el suelo, deslizarte a través de las grietas y rendijas más pequeñas, y derramarte a ti mismo dentro de objetos que no deberían ser capaces de albergarte... para después asumir tu propia forma, lo que no está mal a la hora de dar un susto. Este truco en concreto es muy útil para espías, correos y asesinos.

Para que un sluagh se licue en Charco, el jugador debe hacer una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 6). Moverse en forma de charco requiere Destreza + Atletismo (dificultad 7), mientras que para revertir a su estado normal hace falta Resistencia + Atletismo (dificultad 7). Una pifia en cualquiera de estas dos últimas tiradas deja al sluagh hecho una masa inerte y temblorosa, fácil de coger y meter en un recipiente donde encerrarlo. Fallar sólo implica que el sluagh tendrá que intentarlo de nuevo.

## **Defectos**

### **Gregario** (Defecto de 1 punto)

Entre las peores faltas de etiqueta que un sluagh puede cometer está el pasar demasiado tiempo en compañía de otros. Un sluagh Gregario puede hacer amigos e influenciar a otros de la Estirpe, pero es fácil que adquiera cierta mala fama entre los de su linaje. Si eres Gregario, serás dado de lado por otros sluagh, no te invitarán al Alto Té, y no te harán participe de ninguna información útil.

Jugador, tu sluagh Gregario tiene un -2 en todas las tiradas Sociales que tengan que ver con otros sluagh.

Y no, no lo puedes mantener en secreto.

### **Poca Capacidad de Concentración** (Defecto de 2 puntos)

Gran parte del tiempo de un sluagh puede emplearse en meditar acerca de ciertos problemas, separando el trigo de la paja de cualquier información. Eso requiere tiempo, esfuerzo y, sobretodo, paciencia.

Por desgracia, con Poca Capacidad de Concentración, la paciencia es algo que no te sobra. Saltas de idea en idea y de proyecto en proyecto, sin acabar nunca una cosa antes de meterte en otra. Aún cuando hayas prometido terminar un trabajo para alguien, nunca eres capaz de ponerte del todo a ello, sobre todo cuando hay tantas cosas interesantes a las que dedicar tu atención (al final, todas dejan de tener interés y té quedas con una ristra de tareas inacabadas, lo que te deprime tanto que sólo te dan ganar de olvidarte de todo y empezar algo completamente nuevo...)

Para un sluagh con Poca Capacidad de Concentración, finalizar cualquier cosa no es algo que se haga de una sentada; el jugador tendrá que tirar Fuerza de Voluntad (dificultad 6); de otro modo el asunto quedará a medio hacer. Esta tirada hay que repetirla cada vez que se vuelva sobre el proyecto. Un sluagh con este Defecto será tratado como un crío por otros de su linaje. Un sluagh sin paciencia para observar no es un sluagh ni es nada.

### **Bocazas** (Defecto de 3 puntos)

¿Secretos? ¿Qué secretos? Si sabes algo, no puedes evitar decírselo a todo el mundo. Ya que la información es la moneda de cambio del linaje, tú regalas literalmente la cartera cada vez que abres la boca. No es que quieras que se te escape, es que no lo puedes evitar. (Tira Fuerza de Voluntad, dificultad 8, para evitar que tu sluagh raje todos los secretos que sepa)

Claro está, en cuanto se corre la voz de que hay un sluagh con la lengua suelta en la ciudad, puedes esperar un montón de visitas... otros changelings en busca de los últimos trapos sucios y demás. Una vez más, la gente puede intentar utilizarte para hacer correr falsos rumores, lo que no va a hacer que los demás sluagh te miren con buenos ojos.

### **Recluso** (Defecto de 3 puntos)

Más allá del desapego común a todos los sluagh por la compañía, lo tuyo es una fobia cuando se trata de estar con otros. Te cuesta un auténtico esfuerzo (Fuerza de Voluntad, dificultad 6) incluso salir de tu guarida, y otro más el no volver corriendo a ella. Te sientes más cómodo en casa, y por lo general no dejas que otros te vean, prefiriendo quedarte tras tus cortinas o las ventanas de un solo sentido.

Cada vez que el sluagh este en compañía de más de una persona, tienes un -1 a todas las tiradas a menos que pases una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 5).

### **Embrujado** (Defecto de 4 puntos)

En algún momento, alguien con quien no te llevabas muy bien murió. Lo cual no no estaría nada mal, si no fuese porque ahora es un wraith y está dispuesto a hacer de tu vida un (breve) infierno. No importa dónde vayas o lo que hagas, tu fantasma te seguirá y hará lo posible por incordiarte. A medida que te haces más poderoso, él también, y no descansará hasta verte destruido. Lo peor de todo, sin embargo, es que puedes verlo y sabes qué es lo que va a hacer, pero la mayoría de las veces te ves impotente para hacer nada por evitarlo.

### **Sabe Demasiado** (Defecto de 5 puntos)

Has aprendido lo que muchos consideran que es el mayor secreto de los sluagh: que las hadas sluagh están en su última encarnación y que después de esta vida se abre el vacío. Esta revelación ha deformado tu forma de ver las cosas de forma irreparable. Eres incapaz de ver nada bueno en este mundo o en los demás. Nada significa nada para ti, y la vida es tan sólo algo que soportar antes de que la oscuridad que te aguarda engulla inevitablemente tu espíritu.

Esto también significa que los demás lo tendrán muy difícil para convencerte de la urgencia de esta y aquella tarea, y es fácil que pierdas el interés de repente en cualquier cosa que estés haciendo, tan sólo porque requiere demasiado esfuerzo.

## **TROLL**

### **Meritos**

#### **Corazón Fiel** (Mérito de 2 puntos)

Aunque todas las hadas son conscientes de los vínculos de los juramentos, para ti son casi de naturaleza religiosa. Los juramentos no son algo que tomes a la ligera, sino una cuestión de valía, pues le dan un significado a tu vida que está por encima de todo. Cuandoquiera que te sientas abrumado o abatido, el pensar en tu deber basta para darte la fuerza para perseverar. En términos de juego, tienes éxito automático en todas las tiradas de fuerza de Voluntad, pero sólo en lo que atañe al cumplimiento de tus juramentos. De forma parecida, el poder de tu sentido del deber puede ser suficiente para permitirte una inmunidad temporal contra otros efectos sobrenaturales (a discreción del Narrador). Sin embargo, este no es un mérito que se

pueda escoger a la ligera, pues aquellos de Corazón Fiel son incapaces de ignorar los vínculos de la palabra dada. Específicamente, no se podrá gastar Fuerza de Voluntad en cualquier acción que tenga que ver con la ruptura de juramentos. Medita si tu personaje moriría antes que romper su palabra o no, pues es así de serio.

Nota: esto no es acumulativo con los efectos del Mérito "Amor Verdadero", aunque se puede combinar a efectos de interpretación.

### **Resistencia al dolor** (Mérito de 3 puntos)

Los personajes que posean este mérito siguen sintiendo el dolor tanto como los demás, sólo que no les afectan en igual grado. Las leyendas abundan en relatos de héroes que siguieron luchando, aún estando heridos mortalmente, sólo cayendo para morir una vez que la batalla está ganada. En términos de juego, la penalización en dados por cada nivel de salud es reducida en un nivel. Por ejemplo, un troll que esté Herido reacciona como si estuviera Magullado, y sólo es incapaz de realizar acciones cuando esté muerto. Esto no suma Niveles de Salud adicionales o reduce la gravedad de las heridas, sólo la reacción al dolor que inflige cada nivel.

### **Piel Pétreo** (Mérito de 3 puntos)

Los trolls que poseen este Mérito son físicamente más resistentes que otros. En particular su piel es más densa, remontándose a los relatos de gigantes de roca y montañas andantes. En términos de juego, esto le da al personaje un dado adicional de absorción con el cual resistir el daño, pero no se suma a las tiradas de Resistencia. Los trolls que poseen este mérito son más macizos y gruesos que otros trolls, y pueden tener dificultades incluso en su aspecto mortal en un mundo hecho para gente más pequeña.

### **Unido con la Naturaleza** (Mérito de 3 puntos)

Las leyendas están repletas de sucesos sobre la conexión de la naturaleza con la fuerza, este mérito representa los aspectos positivos de dichos relatos. Los poseedores de este Mérito tienen un lazo casi místico con la naturaleza y todas las cosas vivientes en su propio ambiente. Rara vez se pierden y pueden encontrar comida y cobijo fácilmente, casi como si la misma naturaleza proveyera sus necesidades. Los personajes que posean este Mérito pueden restar -2 de todos los números de dificultad cuando se hallen en ambientes naturales. Las ciudades y el asfalto no se consideran naturales, aunque sí podría calificarse como tal a un parque dentro de una ciudad. Como siempre, el narrador es el árbitro definitivo.

### **Bendición de Atlas** (Mérito de 5 puntos)

Todos los trolls son significativamente más fuertes que sus compañeros hadas, mas existen aquellos que superan incluso estas comparaciones. Son a sus compañeros troll lo que los trolls son a otras hadas. En términos de juego, un personaje con la bendición de Atlas subirá su Fuerza en 1 punto de forma permanente, y también aumentará la reserva potencial máxima de Fuerza en 1. Los trolls con este mérito son sólo algo más grandes que los de su linaje, pero tienen músculos aún más marcados. Si se conociera que un troll posee este mérito, se espera de él o ella que actúe con mayor responsabilidad en consecuencia.

### **Sangre de los Ríos** (Mérito de 5 puntos)

Los ríos, de los que se dice que son la sangre de los trolls, son cosas vivas, y como tales, tienen una esperanza de vida propia. El paso de las décadas puede cambiar el curso, o incluso el caudal, hacen falta siglos o un cataclismo para destruir uno. Así es también con los trolls que poseen este Mérito. Envejecen mucho más lentamente que otras hadas normales, sin correr el riesgo de Confusión en el que se incurre por habitar de forma prolongada en feudos. En términos de juego, en tanto un troll sea consciente del Ensueño, envejece a un ritmo que es la décima parte del de sus hermanos.

No obstante, si alguna vez es superado por la Banalidad, envejece y muere igual que otros mortales. Si fuera salvado de las Nieblas, empezaría de nuevo a envejecer a este ritmo reducido. Toma nota de que esto no incluye a los infantiles troll, que pasan a través de esta etapa tan rápido o más que otras hadas.

## **Defectos**

### **Atado a la Naturaleza** (Defecto de 2 puntos)

Las leyendas están repletas de sucesos sobre la conexión de la naturaleza con la fuerza. Este defecto representa el lado negativo de ese lazo. Los personajes con este defecto obtienen su Fuerza del contacto con la Naturaleza, y se debilitan cuando se apartan de ella. En términos de juego, los personajes no tienen penalizaciones cuando se hallen en la naturaleza, pero restan un dado de todas las acciones cuando están en ambientes antinaturales. A efectos prácticos, las ciudades, las zonas desoladas o eriales, y similares no se consideran naturales. Los personajes con este Defecto deberían pensar en profesiones como guardias forestales, granjeros y similares, o vivir lo más cerca posible de un parque grande.

#### **Tímido** (Defecto de 2 puntos)

Los trolls son conocidos por ser reservados y silenciosos, en especial cuando no están entre su propia gente. Para los más de este linaje es cuestión de preferencias, pero para los que poseen este defecto, es algo mucho más profundo. Los trolls que son Violetas Agostadas sólo se sienten cómodos con los suyos, con todos los demás son conscientes continuamente de las diferencias entre ellos y como consecuencia se sienten intranquilos. Esto se manifiesta como torpeza (por miedo de romper cosas y personas) dificultades al hablar en situaciones sociales (sólo son capaces de decir las cosas como son), etc. En términos de juego, los personajes con este Defecto suman un +2 a todas las dificultades de las tiradas Sociales cuando no estén entre trolls principalmente.

#### **Alma Anhelante** (Defecto de 2 puntos)

Sientes la llamada del amor mucho más frecuentemente que otros trolls, y necesitas desesperadamente algún aspecto de él en tu vida. Fijas tu atención en el hada o persona más atractiva en cualquier situación dada, aunque tus reacciones varían dependiendo de tu personaje. Puede que languidezcas pensando en ella, te comportes como un cachorrillo ansioso desesperado por obtener aprobación, intentar impresionar al objeto de tu afecto, etc. Toma nota de que si estuvieras solamente en compañía de aquellos en los que normalmente no estarías interesado, empezarías a bajar el listón; tu deseo y necesidad de amor es así de fuerte, incluso si te lleva a enamorarte de un slugh. Este defecto debe ser interpretado de forma estricta, y el Narrador puede juzgar adecuado imponer penalizaciones de dados dependiendo de las circunstancias.

#### **Rostro Repulsivo** (Defecto de 3 puntos)

En el transcurso de la historia, ha habido leyendas de gigantes monstruosos, tan aterradores por su apariencia como por su fuerza y tamaño. Los personajes con este Defecto son el material del que están hechos esos relatos. Aunque la apariencia individual varía, presentan una apariencia basta y amenazadora en ambos Aspectos, mortal y hada. Debido a esto, sufrirán graves penalizadores sociales en la mayoría de las situaciones, excepto quizás en intimidación. En términos de juego, se debería imponer al personaje una penalización de +2 a la dificultad para todas las tiradas sociales, excepto con aquellos que le conozcan extremadamente bien. Lo más conservadores y "decorosos", ya sean changelings o humanos, estarán más inclinados a rechazar a aquellos con este Defecto. Toma nota de que este defecto es acumulativo con otros Méritos y Defectos.

#### **Juramento Antiguo o de Arcadia** (Defecto de 2 a 5 puntos)

Los trolls, como un todo, se toman los juramentos más seriamente que la mayoría, y cumplen con dedicación sus deberes y obligaciones. Sin embargo, debido a los efectos de las Nieblas, muchos juramentos se han olvidado. Los personajes con este defecto están atados a uno de esos juramentos. La fuerza y la severidad del juramento olvidado dependen de los puntos que tenga. Aunque el Narrador puede permitir dar al personaje en cuestión pistas y recuerdos vagos sobre este juramento, el descubrimiento de su naturaleza debería ser un gran trabajo. Si por alguna razón, el juramento llegara a ser inválido, el personaje estará obligado a pagar el coste del Defecto, o que el Narrador lo sustituya por otro.

## **POOKA**

### **Meritos**

#### **Buen Oyente** (Mérito de 1 punto)

Todos los pooka tienen la habilidad de hacer que los demás confíen en ellos, eso te convierte en un maestro de las confidencias. Una palabra aquí, una postura allá y abrirás a la gente como ostras y recogerás sus secretos como si fueran perlas. Dices las palabras correctas en el momento oportuno. Tu habilidad para escuchar hace que otros te cuenten sus sentimientos, sus deseos y sueños ocultos. No saben exactamente porque te lo cuentan, pero normalmente se sienten mejor después de hacerlo. Ya tienes una nueva pieza de

información que añadir a tu colección. ¿Hay alguna duda de que los sluagh envidian en secreto a los pooka? (Todas las tiradas relativas a tu Privilegio tienen un -1 a la dificultad).

### **Voz Sonora** (Mérito de 1 punto)

Algunos animales tienen voces que pueden llegar mucho más lejos que la humana. Tienes la habilidad de proyectar tu voz tan lejos como un lobo o a tanto volumen como la trompa de un elefante. Es muy útil, pero desafortunadamente también atrae la atención sobre ti. No solo tu objetivo te escucha, cualquiera dentro del radio de tu efecto lo hará. Algunos impedimentos físicos pueden aumentar el efecto de esta habilidad; gritar desde edificios altos, montañas... En territorio abierto sin embargo, tu voz puede viajar hasta 5 millas. (Tira Resistencia + Interpretación, dificultad 6, menos cualquier modificador por terreno. El número de éxitos determina cuántas millas podrá viajar tu voz. Por desgracia, sufrirás laringitis por un número de días igual a tu reserva de dados.

(1 milla esta en torno a 1,6 Km. creo, no he querido modificar nada y que los narradores decidan)

### **Presencia Tranquila** (Mérito de 2 puntos)

Una de las ventajas de tu parte animal es la habilidad para calmar a cualquier animal con una palabra o una mirada. Probablemente puedas usarlo con niños también. Algo en tu aspecto, o en tu aura, confiere confianza y seguridad al animal o niño. Un perro guardián raramente te atacará, y cuando están en tus brazos los bebés se calman mirándote fascinados y soñadores. Si eres un pooka doméstico (gato, perro, conejo...), también puedes usar este efecto en tu forma animal, acariciando, lamiendo, o arrimándote a alguien. (La dificultad para todas las tiradas de Carisma, excepto Intimidación se reduce en -2 cuando tratas con niños o animales).

### **Habla Animal** (Mérito de 3 puntos)

Como el Dr. Doolittle, puedes hablar con los animales. Desgraciadamente esto solo afecta a aquellos animales de tu misma afinidad o directamente relacionados. Por cada paso que se aleje de ti en el Reino Animal, la comunicación se hace más difícil. Por ejemplo, un tigre pooka puede hablar de forma fluida con otros tigres en el idioma de los tigres, sin embargo se siente como un Americano en París entendiendo solo una cuarta parte del mensaje cuando habla con un gato salvaje. Cuando trate de hablar con un gato doméstico, el lenguaje se reducirá a una vaga comprensión del lenguaje corporal.

En términos de juego, cuando un pooka trate de comunicarse con otras especies que no sean de su afinidad específica, el jugador deberá tirar Percepción + Alerta a una dificultad determinada por el Narrador, basada en la diferencia entre la afinidad del pooka y la especie con la que desea comunicarse.

### **Llamada a los Amigos** (Mérito de 3 puntos)

Las criaturas de tu misma afinidad vendrán cuando los llames y te ayudarán en la lucha. Todas las especies animales tienen una llamada especial que usan para convocar a otros de su especie para que los ayuden. Tienes un conocimiento innato de cuál es esa llamada y puedes usarla cuando la necesites. Para algunas afinidades, es un aullido. Para otras, un grito. Suene como suene, convocará cualquier animal de ese tipo que haya en una milla a la redonda en tu ayuda. Además, si no puedes hacer viajar tu voz viajar esa distancia, los animales llevarán tu grito por ti. Todo lo que necesitas es encontrar una de las criaturas de tu afinidad y, de la manera que sea, ese animal llame a los otros.

Hay algunas limitaciones para este poder. Si los animales no te escuchan no podrán venir. Si creen que estás sentado en tu silla y que únicamente los llamas para combatir el aburrimiento tampoco vendrán. No se teleportan, o sea que el viaje es un factor. De todas formas, si ven que un ogro te está atacando, tratarán de llegar a toda costa hasta ti para ayudarte. Este mérito funciona especialmente bien en conjunción con Habla Animal. El número de animales dependerá de tu afinidad y donde estés viviendo. El Narrador asignará un número de animales por éxito. Por ejemplo, en Nueva York, quizás haya un cocodrilo en las alcantarillas por cada milla, pero habrá cientos de gatos. Una vez establecido este sistema, el jugador tira Carisma + Interpretación para determinar cómo de efectiva ha sido su petición de ayuda.

### **Intimidación** (Mérito de 3 puntos)

Algo en la forma de moverte o el modo en que tus ojos observan su alrededor pone nerviosa a la gente. Tienes un aura natural de peligro que hace erizarse los pelos de la nuca de la gente. Cuando caminas por la calle y te acercas a ellos, muchos te miran asustados, llegando incluso a cambiarse de acera. Una mirada

es todo lo que necesitas. Solo los mas valientes enemigos se enfrentaran abiertamente a ti. Esto juega en tu favor, pero es un modo solitario de vida. Por supuesto, esto también llama la atención de los pandilleros en busca de alguien a quien dar una buena paliza.(Tienes un -2 a todas las tiradas relativas a Intimidación).

### **Ropa de Viaje** (Mérito de 3 puntos)

Cuando un pooka cambia a su forma animal, deja atrás cualquier objeto no quimérico. Esto significa que la ropa del pooka, los objetos mundanos que llevara consigo y cualquier tesoro que no pudiera cambiar con el pooka, deben quedarse donde el pooka se transformo o ser recogidos por un compañero. Puede ser muy inconveniente para un pooka dejar atrás todas sus prendas cada vez se transforme. Imagina, por ejemplo, el pooka que asume su forma animal para escapar de aquellos que le persiguen solo para descubrir a la misma gente esperándole en casa porque su DNI y dirección estaban en la cartera que perdió al transformarse! Este Mérito te permite ignorar estas enojosas y potencialmente embarazosas circunstancias. Con un momento de concentración puedes asumir cualquier objeto no quimérico dentro de tu nueva forma. Esto te permite tener siempre tu ropa y otros objetos personales a mano. El Merito no te permite cargar con ningún ser vivo de esta manera, por tanto no puede ser usado para que ambos el pooka y su compañero escapen.

### **Aptitud Física** (Mérito de 3-4 puntos)

Algunos aspectos de tu forma animal se han transferido a tu forma faerica. Esto podría significar que tienes pies prensiles o cola, la habilidad de escalar por superficies verticales, una lengua pegajosa, ojos con una rotación de 180 grados, piernas extra, una cola de escorpión, mordisco venenoso, una piel dura, un chorro apestoso, o cualquiera de las muchas variedades de los atributos únicos que las afinidades pueden tener. El Narrador determina el coste particular de tu Aptitud Física. Obviamente, cuanto más ofensivo sea el atributo, mayor será su coste. En el caso de que un pooka tenga una aptitud que le permita hacer un ataque especial, utilizara el total de su reserva de dados, no la del animal de su afinidad. Si el ataque contiene veneno, inyectará la misma cantidad de veneno que haría en su forma animal. Por tanto, un mordisco de serpiente de un pooka en su forma faerica no acumularía mas daño que si lo hubiera hecho en su forma animal. Los ataques venenosos añaden un dado de daño a menos que el personaje adquiera también el merito Ataque Venenoso.

### **Ataque Venenoso** (Mérito de 5 puntos)

Tu mordisco, aguijón o garras añaden algún tipo de veneno en la victima cuando los usas. Esto puede causar un daño considerable y quizás la muerte de aquellos a los que ataques. Solo puedes utilizar este ataque en tu forma animal a menos que hayas adquirido el mérito Aptitud Física. Cuando utilices el veneno, ganas 4 dados adicionales de veneno para 4 ataques en intervalos de media hora hasta las siguientes 2 horas de juego, eliminando 1 dado de veneno de cada ataque siguiente. Cada vez que el veneno es apuntado, se añade al daño ya realizado. Mira la tabla de abajo. La dificultad para inflingir daño es 6. Las victimas de tu veneno reducirán el daño con Resistencia como si se tratara de daño normal a menos que sean alérgicos a tu tipo de veneno (una alergia a las picaduras de abeja por ejemplo). Generalmente, el único tipo de pooka que coge este merito son aquellos que tienen un veneno potencialmente mortal como escorpiones, viudas negras, etc. La aprobación del narrador es requerida para coger este mérito.

### **Ejemplo de Tabla de Veneno:**

<b>Tiempo</b>	<b>Numero de Dados.</b>
Inmediato	4 Dados
1/2 hora	3 Dados
1 hora	2 Dados
1 1/2 Horas	1 Dado
2 horas	No se añade daño.

### **Características Animales** (Defecto de 1-3 puntos)

Las características animales de tu forma faerica se manifiestan también en tu forma mortal. A lo largo de los años has desarrollado características animales que hacen parecer tu cuerpo raro y extraño. Cualquiera que reconozca estos signos te rechazara como Changeling. En algunos casos, esto puede manifestarse como una excesiva cantidad de pelo, dientes como colmillos, piel rugosa o quizás órganos internos colocados de manera extraña. Cuanto más alto sea el valor del defecto, mayor y más a la vista estarán tus rasgos animales.

### **Mentalidad De Equipo** (Defecto de 1 punto)

Tu preocupación por tus compañeros excede los límites de la salud. No solo *quieres* ser un miembro del grupo, tu *necesitas* serlo. Llegaras a extremos insospechados para proteger tus compañeros, incluso hasta el punto de sacrificarte a ti mismo, y si te quedaras sin grupo te unirías al primero que te aceptara. Te estresas cuando estas solo. Sin embargo no tienes porque ser un plebeyo en el grupo, puedes fácilmente ser el líder que necesita mas que un grupo al que dirigir. Si has perdido a tu viejo grupo gasta un punto de Fuerza de Voluntad para posponer entrar en el primer equipo con el que te encuentres -incluso si parecen ser enemigos de tu propia ética- Deberás hacer esto por un numero de días igual a los fallos (unos que has sacado) en una tirada de Inteligencia.

#### **Necesidades Animales** (Defecto de 2 puntos)

Los animales hacen montones de cosas que serían muy extrañas si las hiciera un humano o un changeling. Tienen urgencias. Y tu también las tienes. Puede ser el olor de un filete crudo, mear en el chasis de los coches, un habito inconsciente de lamerte a ti mismo, el impulso de inspeccionar el pelo de tus amigos en busca de parásitos o una predilección por perseguir a los carteros. Cualquiera que sea la urgencia natural que tengas las haces sin pensar. Es una parte de ti y únicamente gastando un punto de Fuerza de Voluntad por hora podrás evitar satisfacer esa urgencia en una situación en la que normalmente la sentirías.

#### **Entorno Natural** (Defecto de 3 puntos)

Algunos animales necesitan de un medio ambiente determinado y sufren cuando salen de el. Tu afinidad tiene este problema, y por desgracia, afecta también a tu forma faerica. Los peces necesitan agua. Si tienes un pez pooka con este defecto, necesitaras agua también. Sin embargo esto no quiere decir que estés constantemente inmerso en el agua. Pero tendrás que permanecer una gran parte de tu tiempo en o cerca del agua. Tu necesidad es como un imán. Quizás necesites absorbes fluidos continuamente. Quizás te duches 10 veces al día. Otras necesidades ambientales pueden ser tomar el sol, permanecer en la oscuridad, o llevar una "concha" de algún tipo a todas partes. Si te privan de tu medio ambiente durante mas de 24 horas empezaras a debilitarte perdiendo niveles de salud en ratios de 1 por día hasta que quedes Incapacitado, momento en el que caerás en coma hasta que puedas probar tu medio ambiente de nuevo. Nota: Sin embargo, en el caso del sol, una semana de días lluviosos no te dolerá. Más rato al aire libre te proporcionara los rayos que necesitas, incluso aunque no sea un día soleado.

#### **Amnesia Animal** (Defecto de 4 puntos)

Muchos pooka pueden cambiar de una forma a otra sin ningún problema, tu, sin embargo, eres distinto. Cuando tratas de cambiar desde tu forma animal, olvidas cualquier cosa que hayas echo mientras estabas en esa forma. Como si te hubieras quedado en blanco. No es solo que olvides lo que has hecho mientras estabas en tu forma animal, mientras estés en ella no te darás cuenta de nada. Esto puede ser extremadamente desconcertante cuando te despiertes después de una borrachera particularmente fuerte y no te acuerdes de como te quitaste todas tus ropas en medio de la calle.

#### **Inhibición Mortal** (Defecto de 4 puntos)

Algo de tu forma mortal hace necesario que te pases la mayor parte de tu tiempo en tu forma animal. quizás estés en la lista de los 10 hombres mas buscados por el FBI, o quizás seas un niño que debería estar en la escuela, o tengas un horrible defecto de nacimiento que hace que la gente retroceda de horror al verte en publico, o tus características changeling te ponen a ti y al resto de los tuyos en peligro. Sea cual sea el caso, es mucho más fácil para ti permanecer la mayor parte del tiempo en tu forma animal. Esto te causa un montón de problemas, el menor de los cuales es la comunicación, pero nunca será tan malo como cuando tomes tu apariencia changeling o mortal.

#### **Hibernación** (Defecto de 5 puntos)

Muchos animales hibernan. Algunos de forma periódica, otros lo hacen cuando la temperatura desciende por debajo de cierto punto. Has heredado esta necesidad de tu afinidad. quizás lo hagas periódicamente, durmiendo todo el invierno, o quizás hibernes cuando baje la temperatura, esto puede ser muy debilitante. Si tu hibernación es provocada por una razón, perderás alrededor de un cuarto del año. Sin embargo no duermes las 24 horas del día, duermes unas 20. Tu cuerpo se levanta lo justo para alimentarse y cuidar de si mismo, pero después vuelves a dormir. Si es provocado por la temperatura, corres el riesgo de dormirte de repente y ralentizar tu pensamiento cuando haga frío. Temperaturas por debajo de los 40 grados Fahrenheit provocaran tu hibernación. (putos ingleses no saben poner grados centígrados, me cago en sus millas y en sus Fahrenheit)



Puedes mitigar este efecto hasta cierto punto. Cuando se supone que deberías estar hibernando, puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para permanecer despierto 24 horas. Como se te están cerrando los ojos cada pocos minutos no estarás demasiado alerta. Todas las tiradas en estado de hibernación suspendida se harán con un +2 a la dificultad (máx. 10). Además, no puedes iniciar acciones agresivas o de combate, pero podrás responder a ellas. Una vez el combate empieza, reaccionas normalmente (pero con él +2 a la dificultad).

## ESHU

### **Pies del Caminante** (Mérito de 1 punto)

Tus pies están especialmente adaptados y acostumbrados a las largas distancias que los eshu recorren normalmente. Avanzas sin problemas independientemente de las condiciones locales de tiempo y temperatura, y no necesitas preocuparte por los pinchos de las zarzas en los pies, cristales rotos, arenas ardientes o rocas puntiagudas. Para acciones de viaje se considera que el personaje está llevando unas botas de montaña en todo momento. Este Mérito no te protege de ataques por armas de ninguna clase, ni si intentas atravesar un río de lava. Además tampoco hace que las patadas del personaje hagan más daño del normal.

### **Aguante** (Mérito de 2 puntos)

Este Mérito refleja la capacidad, tanto natural como entrenada, de poder recorrer grandes distancias sin cansarte. Muchas culturas de los Elegbara han empleado corredores de larga distancia como mensajeros durante cientos o miles de años. Un personaje con este Mérito podría correr medianamente rápido (no en spring) durante aproximadamente 6 horas sin sentirse cansado. Después de eso, solo tendrá que hacer las tiradas normales de Resistencia cada media hora, con un -2 a la dificultad.

Permite al personaje desplazarse andando indefinidamente, haciendo pequeñas paradas para beber, comer y descansar unos instantes cada 12 o 14 horas. Durante un período de días igual a su Resistencia antes de empezar a hacer tiradas de cansancio. Nota que este Mérito no se aplica a los sprints o otros tipos de velocidad a corta distancia. Pero permite al caminante a pie recorrer sorprendentes distancias en cortos períodos de tiempo, y en particular comparados con aquellos que no poseen este Mérito.

### **Habla de Babel** (Mérito de 2 puntos)

Uno de los deberes originales de los Eshu fue servir como lingüistas de los Olorun. Tu personaje retiene parte de este don y puede aprender un deslumbrante número de lenguajes. Aprendes el doble de lenguajes de lo que normalmente te correspondería por tu nivel de lingüística, y todos los períodos de aprendizaje con esta habilidad se reducen a la mitad. Obviamente, debes comprar algunos niveles en Lingüística para que este Mérito tenga efecto; este Mérito puede ser apropiado para diplomáticos o otros personajes que dependan de una gran variedad de lenguajes. Este Mérito puede ser combinado con el de Lingüista Natural para convertirte en un verdadero maestro de los lenguajes.

### **Barreras en el Horizonte** (Defecto de 3-5 puntos)

Viajar es el destino de los Elegbara, pero tus viajes están severamente limitados. Estás vinculado a un terreno con un límite definido y cruzarlo provocará automáticamente una condición idéntica a la Flaqueza de los oba, Tierra Natal. Estos límites no requieren estar "oficialmente" reconocidos, pero deben ser claros y específicamente detallados por el jugador. El valor de este Defecto depende de cómo de limitados son tus horizontes. Una larga o diversa cantidad de territorio como un pequeño país o una región de uno mayor (como el Noreste de los Estados Unidos) vale 3 puntos. Un área menor, como un estado grande o varios pequeños vale 4 puntos. Un área ridícula, como un estado pequeño, es de 5 puntos. Nota que como la Flaqueza de los oba, esto no tiene efecto en viajar por el Ensueño, sin embargo, tu personaje tendrá que hacerlo más a menudo para escapar del tedio de los mismos alrededores mundanos.

Este defecto proviene de una maldición o un antiguo Geas y no puede ser redimido excepto de formas legendarias. Todos los Elegbara compadecen a las pobres almas que padecen este Defecto; es cierto que los oba tienen una flaqueza similar, pero tu condición es un misterio, o peor todavía, un castigo por un terrible crimen. El Narrador es quien ajusta el valor de este Defecto dependiendo del impacto que tenga este en el juego. Si la acción va a ser bastante estática, decrece el valor del Defecto, sin embargo, se pueden añadir puntos si vas a tener que desplazarte frecuentemente. El Narrador puede prohibir este Mérito si representa algún problema para sus Crónicas. Los Oba no puedes comprar este Defecto.

### **Leyenda Viviente** (Mérito de 5 puntos)

Eres la viviente y consciente encarnación de algún gran héroe o heroína; no tiene porque ser una figura histórica actual, pero puede ser un personaje de la mitología o quizá (con el permiso del Narrador) una figura de ficción contemporánea. Nota que eres una encarnación, no una reencarnación; no su espíritu renacido, pero estas imbuido de su "leyenda". Tu forma mortal puede parecerse vagamente a tu verdadera "herencia", pero tu forma faeérica la refleja perfectamente. Cualquier Kithain con el mas mínimo conocimiento de la historia original te reconocerá inmediatamente y probablemente atraerás una gran atención en cultura a la que pertenezca la leyenda. Debes comprar un mínimo de 3 puntos del Trasfondo Recuerdo para reflejar tus lazos con la leyenda original. Todas las tiradas de Recuerdo relacionadas con o recordando cosas tu "pasado" legendario tienen un -2 a la dificultad (mínimo de 3). Lo que es mas, ganas dos dados adicionales a todas las tiradas sociales con aquellos que te reconozcan, Kithain o otros; estar en la presencia de una figura famosa impresiona! A la discreción del Narrador, este Mérito podría permitirte también tener conocimiento, sino acceso, a una quimera determinada o tesoros relacionados con tu leyenda. Un personaje que sea la encarnación de Roland no debería esperar portar su famoso cuerno, por ejemplo, pero podría tener vagas ideas sobre donde buscarlo.

Nota que este Mérito no te permite acceder a las capacidades de tu legendario "antecesor". Tu apariencia y tus "memorias" podrían ser difíciles de ocultar a la sociedad ordinaria y podrías atraer atenciones indeseadas. Además puede resultar difícil vivir como se supone que se espera de ti. El Narrador debe recordar constantemente al jugador que posea este Merito lo exhaustivo que puede ser vivir en el ojo publico.

### **Némesis** (Defecto de 5 puntos)

Quizá seas la reencarnación de algún héroe del pasado o quizás solo tuviste mala suerte, en cualquier caso, has heredado un verdadero Némesis, un oponente que desea dañarte seriamente o quizás matarte. Este Defecto se diferencia de los defectos de Enemigo o Perseguido ya que representa algo mas cósmico. Tu Némesis no solo te dedica su odio particular sino que te busca activamente, además parece como si hubierais sido especialmente elegidos para ser enemigos, y vuestras confrontaciones son un testamento de ello. Tu oponente tiene una capacidad cercana a la telepatía para anticiparse a tu próximo movimiento, y ambos parecéis tener una respuesta para los mejores trucos o los poderes mas fuertes del otro, compitiendo continuamente por encontrar una nueva forma de sorprender al adversario. Ambos sabéis que esta relación nunca terminara hasta que uno de los dos quede fuera de escena permanentemente. El Narrador es responsable de crear este personaje y no tiene la obligación de revelar sus poderes y capacidades. Opcionalmente, podrías empezar el juego sin conocer a tu Némesis, pero es seguro, el Narrador no tardara mucho en hacer las presentaciones.

## **SATIROS**

### **Voz de Ruiseñor** (Mérito de 1 punto)

Todos los sátiros cantan, pero no todos tienen una voz capaz de hechizar las manzanas de los árboles. Tu lo haces. El Don de Pan viaja a través de tu voz e inspira pasiones sin el uso de un instrumento musical. Además, solo hablando, tu voz tiene una cualidad seductiva que atrae a la gente hacia ti. Lo cual puede ser especialmente útil a la hora de persuadir a los demás o tratando de conquistar a un amante potencial. Cuando hagas cualquier tirada Social que involucre hablar o cantar, añade 1 dado a tu Reserva.

### **Corazón Flexible** (Mérito de 2 puntos)

Los sátiros son los mas emocionales de los Changeling. Caen fácilmente de una emoción extrema a otra. En este mundo oscuro, la gente trabaja duro para hacer daño a los demás, y los sátiros sienten estos golpes mas intensamente. No se benefician de la sólida falta de emociones de los trolls, ni la autosuficiencia de los sidhe para creer que no puede ser culpa suya, los sátiros sufren.

Tu, sin embargo, has aprendido a dejar que las cosas vayan quedado atrás. Sigues sintiendo los golpes, pero estos nunca logran derribarte. Te recuperas emocionalmente mucho mas rápido que otros sátiros. Amas tan profundamente como necesitas hacerlo, pero cuando tu amor te deja, puedes decirte a ti mismo que el mundo esta lleno de otras oportunidades para tu devoción, y tu lo crees. Si tienes un Corazón Flexible, ganas un punto adicional de Fuerza de Voluntad para controlarte a ti mismo en cualquier situación en la que otro sátiro reaccionaria emocionalmente. Por supuesto, no podrás controlarte eternamente si la situación continua, así que haz lo que puedas para salir de ahí.

### **Pasión** (Mérito de 2 puntos)

A lo largo de los siglos, los sátiros han perdido parte de su pasión original. Sin embargo tu la has retenido por completo. Vives tus emociones al máximo y sueles triunfar en ellas. La vida te ofrece oportunidades fascinantes y no piensas desaprovecharlas. Las cosas mundanas, como el dinero, no significan nada para ti excepto cuando son el resultado o el medio para alcanzar tu Pasión. Y, debido a que dedicas completamente tu atención a vivir esta experiencia te permite avanzar en ella mas deprisa. (Todas las tiradas relativas a tu Pasión tienen un -2 a la dificultad).

### **Estilo Intimidante** (Mérito de 3 puntos)

Cuando entras en una habitación, todo el mundo se gira para mirarte. Muchos sabrán que no eres mas que una oveja vestida de lobo, pero igualmente evitaran irritarte o hacerte enfadar. Algo en ti grita, ¡Peligro!

Puedes exagerar este efecto cuando lo desees, y por tanto, incrementar tus oportunidades de intimidar a alguien. Con una mirada o un gesto sabes como intimidar hasta el grado en que necesitas hacerlo, consiguiendo lo que deseas de la gente. (Tienes un -2 a la dificultad de las tiradas de Intimidación).

Nota: Esta habilidad únicamente funciona con otros changeling, los mortales son incapaces de percibir las señales intimidantes de la forma feerica del sátiro por lo que no se sentirán mas intimidados por el de lo que normalmente estarían.

### **Sex Appeal** (Mérito de 3 puntos)

El movimiento de tus caderas y la textura de tus labios te dan una sensualidad natural que atrae a los enamorados hacia ti como las moscas a la miel, o quizás sean tus feromonas. Sea cual sea la causa, eres la encarnación del sexo. Eres irresistible. Cuando coqueteas encuentras muchos pretendientes complacientes. Esta característica te convierte en el centro de atención de cualquier reunión ya que todos desean complacerte desesperadamente.

Con una mirada, una palabra, o un gesto de tu mano, eres capaz de enamorar o romper corazones. Incluso los corazones mas fríos no serán inmunes a tu poder. Aunque a veces atraes una atención indeseada, casi siempre eres capaz de salir de ella. (El jugador tiene un -2 a todas las tiradas relativas a Carisma o Apariencia).

### **Inspiración** (Mérito de 4 puntos)

El Don de Pan permite a los sátiros inspirar a aquellos que escuchan su música, desinhibiéndolos y otorgando fuerza a su resolución. Cuando tocas un instrumento, cualquiera, puedes inspirar cualquier emoción que evoque la canción. Cuando tocas una nana, aquellos que la escuchen quedaran adormecidos. Y canciones mas movidas provocaran en sus cuerpos una urgencia incontrolable por bailar. Como con el Don de Pan, solo aquellos que fallen una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) sentirán los efectos de tu música.

### **Glamour Sexual** (Mérito de 4 puntos)

Como norma, el Glamour requiere de una lenta y cuidadosa atención de un Soñador. El changeling inspira al mortal para inspirarle en el Ensueño y crear Glamour con su trabajo. Algunos sátiros, sin embargo, tienen la habilidad de brindar a los mortales una cantidad inmensa de placer durante el acto sexual provocando un Glamour que los sátiros pueden recolectar. Este proceso suele requerir mas de una sesión, en la mayoría de los casos, la intensidad de una noche es suficiente.

Para que esta epifanía funcione, ha de ser algo mas que moverse literalmente toda la noche. El sátiro debe establecer una conexión especial entre el y el mortal, que puede ser un deseo largamente deseado finalmente satisfecho, o la realización de las fantasías del mortal, o alguna circunstancia igualmente mágica. Encontrar el momento y el lugar adecuado marca una gran diferencia, y el sátiro podría preparar el momento durante semanas o meses, buscando la ocasión adecuada. Para un sátiro que intente provocar una epifanía a través del sexo, el jugador debe tirar Manipulación + Empatía (dificultad 4). El numero de éxitos equivale a los puntos de Glamour ganados por el changeling.

### **Instinto Interior** (Mérito de 5 puntos)

Tienes un vinculo con la esencia ancestral de tus instintos, beneficiándote de la habilidad de poder reaccionar sin necesidad de pensar primero. En algunas situaciones, este instinto puede ser una gran ayuda.

No siempre sabrás lo que estas haciendo, pero una vez que todo ha sido aclarado, descubres que fue el movimiento correcto. Este Mérito anula los efectos de la sorpresa y te permite actuar normalmente, aunque esto no funciona para atacar, si para defenderte. En los casos en los que no has sido sorprendido, casi puedes predecir las acciones de tu oponente. (Todas las tiradas de Astucia + Alerta tienen un -1 a la dificultad).

### **Peludo** (Defecto de 1 punto)

Todos los sátiros son peludos, ok? Vale, pero lo tuyo se pasa de la ralla. No solo tienes pelo en tus piernas y en tu cadera, este crece abundantemente a lo largo de tu cuerpo. Desde tu pecho a tus brazos pasando por tu espalda. Muchos encuentran esto especialmente asqueroso - especialmente en las mujeres -.

Sin embargo, las mujeres sátiros no tienen que preocuparse por sus caras, para los machos, sin embargo, tu barba crece tan rápido como la cortas; porque mientras te afeitas una mitad de tu cara la otra comienza a crecer alarmantemente rápido. Sin embargo, nunca tendrás que preocuparte por el miedo a quedarte calvo.

Solo en los casos mas extraños se extiende este Defecto a la apariencia mortal. quizás tengas los brazos tan peludos como un mono, o los pelos de tu pecho sobresalgan por tu camisa, aunque solo en raras ocasiones este pelo crece a un ritmo anormal. Los sátiros con este Defecto tienen un +1 a la dificultad en todas las tiradas de Apariencia.

### **Voz Rota** (Defecto de 2 puntos)

Los perros ladran cuando cantas, y los bebés lloran con solo oír tu voz. Has sido bendecido con una voz rota. Como el sonido del cristal rompiéndose o el metal al ser arañado, tu voz daña la sensibilidad de la gente. Aunque puedes seguir tocando un instrumento sin problemas, nadie quiere que cantes.

Una voz rota hace difícil coquetear con tu amada. Nadie se deja seducir por alguien que suena como unas uñas arañando una pizarra o un lápiz tratando de borrar sin goma. Y lo peor de todo, no parece que entiendas que tu voz suena mal y que la gente reacciona mal al escucharte. Cualquiera que trate de decirte que suenas fatal provoca tu ira inmediata. Después de todo, para ti, tienes una voz maravillosa. (Tienes un +1 a todas las tiradas de Carisma).

### **Indeciso** (Defecto de 3 puntos)

El estilo de vida de los sátiros implica tomar decisiones repentinas continuamente. Cuando te dan la oportunidad actúas deprisa o lo dejas pasar. Pero, no parece que puedas hacer trabajar tu mente lo bastante deprisa; necesitas tiempo para revisar todas las opciones, revisar los pros y los contras, y después, decidir cual es la mejor opción. No puedes evitar sentirte indeciso y casi siempre acabas queriendo discutir tus planes con alguien mas inteligente antes de decidirte. Te confunden las situaciones intensas, aquellas en las que la acción ocurre deprisa, y normalmente acabas de pie en el centro, con una mirada perdida en tu cara. Lo cual te frustra continuamente y puede colocarte en situaciones peligrosas. (Debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad cuando tu personaje tome una decisión, sino, tu personaje permanecerá indeciso sin saber que hacer)

### **Dilación** (Defecto de 3 puntos)

La distracción llega de muchas formas para aquellos sátiros que tratan de hacer todo a la vez. Desgraciadamente, eres uno de ellos. Jamás has oído hablar del concepto de "organizar tu tiempo", así que vas de un proyecto a otro tan pronto como tu ilusión te lo dicta. Y cuando tienes una obligación importante, sueles ir posponiéndolo hasta el ultimo momento. Una fiesta en casa de tus amigos suena mucho mas importante que afilar la espada de tu mentor - puedes hacerlo mañana. Habrá muchísimo tiempo para eso mañana. Pero ese elusivo mañana nunca llega para ti y la tarea se pospone indefinidamente. En tu favor, sin embargo, te lo pasas genial en la fiesta. (Haz una tirada de Fuerza de Voluntad cada vez que tu personaje tenga que elegir entre cumplir una tarea o hacer algo mas divertido)

### **Perfume de Cabra** (Defecto de 4 puntos)

El hedor de cabra es único, una esencia horrible que hace que tus ojos lloren. Cuando caminas, respiras un appestoso aliento de cabra. No estas seguro de si es glandular, pero estas seguro de que no es porque nunca te duchas. Conoces un montón de sátiros que nunca se duchan y sin embargo no huelen como tu. Te has acostumbrado tanto a tu propio olor que ya casi no lo percibes. Desafortunadamente, todos los demás si lo

hacen, y te lo recuerdan constantemente. Solo los mas sociales y amables de los sidhe pueden pretender que no se dan cuenta, a la mayoría de ellos no les importara si hieren tus sentimientos o no.

Los sátiros no se sentirán rechazados por tu olor. Sin embargo, todos los demás duendes, con la posible excepción de los redcaps, se negaran a estar en la misma habitación que tu. Lo cual reducirá bastante tus opciones de romance, adquirir un titulo, o simplemente charlar con otros changeling. Tu hedor te otorga un +2 a la dificultad en todas las tiradas Sociales con otros changeling que no sean sátiros.

### **Problemas** (Defecto de 4 puntos)

Tienes problemas. Eres inseguro, reprimido o simplemente neurótico, o las tres, tus problemas afectan a tu vida negativamente. No has realizado tu ideal de independencia, o simplemente eres incapaz de vivir con el. No importa lo alto que proclames tu dedicación a alcanzar la felicidad, tienes demasiado miedo para afrontar tus metas. Este miedo puede ser desastroso para un sátiro. Eres demasiado inseguro como para reunir el coraje suficiente para confesar a tu amor lo que sientes. Guardas tus emociones tan dentro de ti que nadie sabe lo que necesitas o deseas. quizás tus padres provocaron tu rechazo al amor o quizás sientes que todos los demás no se fijan en alguien tan poca cosa como tu. Sea cual sea la razón, este tipo de conducta te mantiene apartado de la mayoría de tus deseos. Permites que sean siempre otros los que se repartan el pastel primero y tu te conformas con las sobras. Jugador, tira Fuerza de Voluntad para ver si el sátiro es capaz de enfrentarse a si mismo y expresar sus necesidades y deseos.

### **Reprimido** (Defecto de 5 puntos)

El resto de los sátiros están fuera en los bosques celebrando el rito de beltane, pero tu estas sentado solo junto al fuego porque al parecer no puedes superar tu aversión al sexo. Esta repugnancia puede manifestarse de distintas formas. No tiene porque afectar a cualquier aspecto del sexo con el que te relaciones, pero algunos de ellos te sacaran fuera de si. Necesitas encontrar una pareja que entienda tus necesidades "especiales", pero, nunca podrás evitar la sensación de que ella cotillea a espaldas tuyas acerca de tu rechazo a ciertas cosas y que secretamente se ríe de ti por ello. Algunas veces lo mas sencillo es permanecer en el celibato.

Para horror tuyo, la mayoría de tus compañeros tratan de "ayudarte" a comprender y solucionar tu problema. Sincerándote contigo y diciéndote que estarán ahí solo cuando tu los llames, pero insistiendo desagradablemente sobre el tema continuamente. Si tu inhibición es lo bastante severa, puedes tener eventuales ataques de ostracismo. Tus amigos no tratan de molestarte en estos momentos, pero tarde o temprano dejaran de invitarte a sus fiestas y reuniones. Después de todo, ¿quien quiere un amargado como tu cerca?

## **REDCAPS**

### **Aversión** (Defecto de 1-5 puntos)

Dicen que los redcaps comen de todo. En la mayor parte de los casos, es cierto, pero un redcap con este defecto es la excepción que confirma la regla. Un redcap que tiene una aversión a comer algo (o una categoría de cosas, dependiendo del valor del defecto). Un punto podría ser una aversión a las frambuesas, mientras que cinco sería algo mucho mas serio, como carne, vegetales o objetos inanimados.

Un redcap que ingiera accidentalmente algo a lo que tiene una aversión esta en graves problemas. Se requiere una tirada de Resistencia (dificultad 6), sino, inmediatamente vomitara todo lo que tenga en el estomago. Aparte, cada vez que quiera hacer algo mas estresante que andar durante la siguiente hora, tendrá que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6) para evitar otro ataque de nauseas.

El Narrador debe tener cuidado de no dejar que se abuse de este defecto. Muchos jugadores trataran de obtener puntos fácilmente y con poco efecto. La aversión debe ser real e importante o se recibirán menos puntos por ella.

### **Garras de Pollo** (Defecto de 3 puntos)

Hay varias leyendas acerca de redcaps con garras de pollo en lugar de manos o pies. Es raro, pero ocasionalmente ocurre, y aquellos Kithain que sufren este defecto están condenados a sufrir las burlas de sus compañeros.

Un redcap con garras de pollo tiene un +1 a la dificultad para todas las tiradas de Destreza que requieran la pericia manual, mientras que uno que tenga garras de pollo en lugar de pies tendrá la misma desventaja en las tiradas relativas a esquivar, correr o cosas parecidas. Nota que las garras son mas amenazantes que las manos a pesar de su nombre, - las garras son garras a pesar de todo, no importa de que animal procedan.

### **Diente Robado** (Defecto de 3 puntos)

Otra de las leyendas de los redcap afirma que poseen una debilidad única: Un redcap solo puede morir si uno de sus dientes es destruido en un altar de piedra. Muchos valientes ( y no muy inteligentes) han tratado de probar o desmentir esta teoría; sin embargo, también existe una teoría paralela que dice que no debe estar muy cuerdo para volver a casa aquel que se dedica a hurgar en la boca de un redcap.

A pesar de ello, algunos redcaps han llegado a perder, de una manera o de otra alguno de sus dientes. ¿Es posible que el redcap muera si se destruye el diente en el lugar apropiado? Quien lo sabe, lo cierto es que el redcap que posea este defecto hará lo que sea para recuperar su diente. Recuperarlo será primordial ante cualquier otra actividad o manía.

Porque? Porque la vieja leyenda podría ser cierta después de todo.

### **rápido** (Mérito de 1 punto)

Este Mérito no se refiere a la velocidad con que un redcap se mueve, come, o hace cualquier otra cosa. Sin embargo, un redcap con rápido puede permanecer 24 horas sin comer. Gastando un punto de fuerza de voluntad puede permanecer otras 24 horas sin comer, así hasta que se quede sin Fuerza de Voluntad.

La letra pequeña desafortunadamente es que una vez que este efecto termine, el redcap deberá recuperar todo lo que no comió en esos días, y además sentirá la necesidad de hacerlo inmediatamente.

### **Piel de Granito** (Mérito de 2 puntos)

Algunos redcaps son mas resistentes que otros. Otros, en cambio, son muchísimo mas resistentes, debido a que su piel es literalmente, de piedra. Esto no es mas que una gruesa y profunda epidermis, no que el redcap sea completamente de piedra. Aunque hace que un redcap sea mucho mas resistente de lo que seria normalmente, dejando a su paso pequeños residuos y esquivlas de piedra allá por donde va.

Un redcap con la piel de granito tiene el equivalente de dos niveles de armadura todo el tiempo, con ninguna parte de su cuerpo considerada "sin protección". Lo malo es que también ganas un +1 a la dificultad de todas las tiradas relativas a moverte de forma silenciosa. El constante ruido de la piedra moviéndose y cayendo al suelo cuando te mueves hace prácticamente pasar desapercibido al redcap. Por no mencionar las implicaciones amorosas.

### **Sabor Perdurable** (Mérito de 5 puntos)

En un sentido, los redcap son los mayores epicúreos del mundo. Les encanta probarlo todo y nunca olvidan su sabor. Algunos, a pesar de todo tiene esta capacidad mas desarrollada que otros, especialmente cuando se refiere a comida en movimiento.

Un redcap con Sabor perdurable tiene la capacidad de recordar cualquier cosa que haya comido, y es capaz de volver a identificarla si la vuelve a probar. Además, el mérito te permite rastrear donde esta el lugar mas cercano donde puedes encontrar este sabor.

Bajo circunstancias normales, puede parecer que no es muy útil saber donde se encuentra la fabrica de chocolate mas cercana. Pero con un poco de imaginación, un redcap que haya mordido a alguien alguna vez puede utilizar este mérito para rastrearlo como si fuera un sabueso. Otros redcaps han encontrado otros usos creativos para este poder, como por ejemplo la capacidad de detectar veneno.

## **BOGGANS**

### **Osito de Peluche** (Defecto de 1 punto)

Algo en ti inspira cariño y bondad. Todas tus tiradas de intimidación tienen un +1 a la dificultad. Aunque a veces puede ser un beneficio ya que gente tiende a no fijarse en ti.

### **Trabajador Nocturno** (Mérito de 2 puntos)

Has descubierto que prefieres trabajar durante la noche. Quizá sea porque hay menos distracciones. Sea cual sea la razón, has descubierto que una vez que has empezado una tarea, eres capaz de trabajar durante toda la noche sin cansarte. Con todo, si tratas de hacer esto durante más de dos días seguidos, caerás en un sopor que durará hasta el día siguiente.

### **Dedos Sensibles** (Mérito de 2 puntos)

Todos los boggans tienen el pulso firme, pero tu todavía lo tienes más. Todas las tiradas relativas a acciones de precisión tienen un -2 a la dificultad. Por ejemplo aquellas relativas a abrir cerraduras.

### **Aversión a la Ropa** (Defecto de 3 puntos)

Como los brownies de las viejas historias, no puedes soportar llevar ropa. No es que seas nudista o exhibicionista; lo que pasa es que después de llevar ropa durante un tiempo tu forma feérica empieza a alejarse de ti. Tu forma feérica es bastante peluda así que raramente cogerás un resfriado, pero intenta explicarle eso al Duque, o mejor, a las autoridades locales. Mientras no lleves ropas, pierdes un dado de apariencia con aquellos de visión encantada y la dificultad para todas las tiradas sociales cuando seas visto por otros aumenta en dos, a menos que trates con nudistas. Mientras lleves ropas, te sentirás incómodo y fácilmente enfermo; por cada semana que lleves ropas sin haber estado desnudo durante al menos un día entero ganas un punto temporal de Banalidad.

### **Tacaño** (Defecto de 3 puntos)

Muchos boggans consideran un placer el realizar sus trabajos libremente. Tu no. Eres tacaño hasta la extravagancia. Todavía debes responder a la llamada de los necesitados, pero siempre es un fastidio. Una comida cuidadosamente preparada debería recibir un gracias, o una casa limpia un modesto agradecimiento. Cuando no lo recibes, debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6 o más, dependiendo del favor) o gastarás el siguiente día maquinando y reorganizando tu agenda para hacer que el desagradecido se arrepienta. Un fracaso simplemente te sacará de tus casillas, provocando la clase de actitud desagradable que nadie esperaría de un changeling educado.

### **Confianza** (Mérito de 3 puntos)

Tienes la absoluta confianza de tus vecinos, sean nobles o plebeyos. Esto implica acceso a préstamos de tesoros y favores. Además se considera que tienes los beneficios del mérito Reputación. Por supuesto, si se abusa de esta confianza está desapareciendo.

### **Espíritu de la Caballería** (Mérito de 4 puntos)

Quizás fuiste un caballero en una de tus encarnaciones anteriores, o quizás tengas un sexto sentido para percibir las necesidades de la gente, pero cuando defiendes a aquellos que necesitan físicamente tu ayuda, tienes un -2 a la dificultad en todas las tiradas.

### **Buenazo** (Defecto de 5 puntos)

Feéricos y mortales piensan que eres un buenazo, y continuamente se aprovechan de tu generosidad y tus buenas intenciones. Desgraciadamente, tu has empezado a llegar a la misma conclusión. Haz una tirada de Fuerza de Voluntad para rechazar cualquier petición de ayuda; la dificultad varía dependiendo de la naturaleza de la petición.

### **Fuerza Oculta/Resistencia Oculta** (Mérito de 6 puntos)

En el pasado algunos boggans eran capaces de realizar grandes proezas de resistencia o fuerza a pesar de su pequeño tamaño. Tu has retenido parte de esta habilidad. Tienes un punto adicional de destreza o resistencia y no muestras necesariamente la musculatura que este punto representa.

## **PLEBEYOS**

### **Patriarca/Matriarca Feérico** (Mérito de 3 puntos)

A través de antiguos pactos, tu alma feérica esta vinculada a una familia desde hace cientos de años. Incluso cuando dejaron su vieja patria, llevaron consigo sus creencias acerca de la Buena Gente. quizás seas la clásica hada madrina, o el artesano que repara y trabaja mientras todos duermen. En cualquier caso, sus creencias en ti son fuertes y te protegen; haz una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Banalidad permanente del personaje) para evitar ganar un punto temporal de Banalidad (una vez por historia). Si tienes un Soñador (o varios) en la familia, también tienes un -1 a la dificultad para realizar una epifanía sobre el.

También hay una parte negativa. Se espera que ayudes y guíes a la familia, y quizás sus expectativas excedan a tus capacidades. Además, debes renovar sus creencias; si las nuevas generaciones crecen sin escuchar las viejas historias de sus abuelos, podrías llegar a perder tu vínculo especial con ellos. La familia tiene al menos un método para invocarte, quizás pronunciando tu nombre tres veces o colocando un vaso de leche en el portal de la puerta de atrás (Al sentir la llamada tienes que realizar una tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad 6, para negarte a acudir)

No hay historias acerca de sidhes con este mérito, ya que sería muy raro por dos razones. Los sidhes siempre han tenido poco interés en contactar o interesarse por los mortales, mas todavía si tenemos en cuenta el tiempo y la paciencia que suele requerir forjar uno de estos pactos. Además, unos cuantos de ellos han cuestionado que esta practica viola el principio de Ignorancia respecto a los mortales y los changeling.

Sin importar las circunstancias, el Narrador tiene la opción de obligar al personaje a tener el Trasfondo Kinain para tener este Mérito.

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

Otros changeling te consideran un vendido, traidor a tu linaje, o un sicario pelota de los sidhe. Aunque puede que esto no sea cierto, hay alguna circunstancia como un pacto, un geas o algo parecido que hace que te resulte difícil evadir esta mala fama. Los personajes con este Defecto tienen un +2 a la dificultad a todas las tiradas sociales con otros plebeyos (el Narrador puede incrementar esta dificultad cuando trate con plebeyos especialmente radicales). Otros traidores podrían considerarte uno de los suyos, tratándote bien o quizás fingiendo amistad ya que creen que compites con ellos a la hora de obtener los favores de sus amos.

### **Amenaza** (Defecto de 1-5 puntos)

Debido a la paranoia o a la actitud de un noble, este te somete a algún tipo de amenaza o chantaje para asegurarse de tu buena conducta. Quizás te haya encerrado en una mazmorra o en una torre. Aunque también puedes estar en libertad, el noble en concreto tiene algún tipo de maldición o geas que entrara en efecto si es atacado. Nota que estar amenazado o chantajeado no implica necesariamente que te trate mal, y podría implicar que estas bajo algún tipo de tarea importante o que conoces secretos importantes, y este Defecto es tan solo una forma de asegurar tu lealtad. Aunque la decisión es siempre tuya, usar esta información podría ser malo para tu salud.

El valor del defecto varía; por un punto podrías acabar en una celda si cierto troll muestra su cara por la corte, mientras que cinco puntos implican que si cualquiera ataca al Sr. Nibs, alguien subirá a la torre oeste para darte un fin rápido y permanente.

## **Psicológicos**

### **Adicción** (Defecto de 1-3 puntos)

Eres adicto a una sustancia entre varias. Un defecto de un punto sería una adicción leve de una sustancia fácilmente conseguible, como la cafeína, la nicotina o el alcohol. Un Defecto de dos puntos sería una adicción grave a una sustancia fácilmente accesible, o a casi cualquier droga "blanda". Como los tranquilizantes, somníferos o marihuana. Una adicción de tres puntos implica drogas duras o difíciles de conseguir. La necesidad de estas drogas varía de una vez al día para algunas hasta dos o tres para otras, dependiendo de la fuerza de la droga y de la adicción. Si, por cualquier razón no tienes acceso a la droga, pierdes un número de dados igual al nivel de tu adicción (1,2 o 3) hasta que recibas tu "dosis". Si te ves privado de drogas durante un periodo prolongado, te verás forzado a hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 4 el primer día, +1 por cada día adicional). Si fallas, te olvidarás de todo e irás forzosamente a buscar la droga. Esto podría ser una forma fácil de estar controlado u obligado a realizar favores para tu proveedor, especialmente si la droga es difícil de conseguir debido a su rareza o precio.

### **Código de honor** (Mérito de 1 punto)



Tienes un código ético personal al que te adhieres estrictamente. Puedes resistir automáticamente muchas de las tentaciones que te harían entrar en conflicto con tu código. Cuando luchas contra la persuasión sobrenatural (Mente, Dominación, Embustes..) que haría que violaras tu código ganas tres dados extra para resistir o bien la dificultad de tu oponente aumenta en dos (a elección del narrador). Debes crear tu propio código personal con tanto detalle como puedas, diseñando las normas de conducta generales por las que te riges.

#### **Compulsión** (Defecto de 1 punto)

Tienes una compulsión psicológica de algún tipo, que te causa una cantidad de problemas diferentes. Tu compulsión puede ser por la limpieza, la perfección, las peleas, el robo, el juego, la exageración o simplemente hablar. Una compulsión puede evitarse temporalmente gastando un punto de Fuerza de Voluntad, pero seguirá presente el resto del tiempo.

#### **Dificultad del habla** (Defecto de 1 punto)

Tartamudeas o tienes algún otro impedimento que te dificulta la comunicación verbal. Las dificultades de todas las tiradas relevantes aumentan en dos. No te sientas obligado a interpretar este Defecto todo el tiempo, pero en momentos de tensión o cuando tratas con extraños, deberías intentar simularlo. Los slugh no pueden coger este Defecto debido a su Flaqueza.

#### **Exceso de Confianza** (Defecto de 1 punto)

Tienes una opinión exagerada e inamovible de tu propia valía y capacidades. Nunca pones en duda tus habilidades, incluso en situaciones en las que te arriesgas al fracaso. Debido a que tus habilidades pueden no ser suficientes, tal exceso de confianza puede ser muy peligroso. Cuando fallas, rápidamente encuentras a alguien o algo a quien culpar. Si estás lo suficientemente convencido, puedes infectar a otros con tu exceso de confianza.

#### **Fin Superior** (Mérito de 1 punto)

Todas las hadas tienen alguna idea sobre su senda. Pero tu tienes una dedicación especial. Tu objetivo te conduce y te guía en todo. No te preocupas de pequeños asuntos y problemas casuales, porque tu fin superior lo es todo. Aunque a veces te puedes ver empujado por este propósito y verte forzado a actuar de forma contraria a las necesidades de supervivencia personal, también puede proporcionarte una gran fuerza personal. Ganas dos dados extra en cualquier tirada que tenga que ver con este fin superior. Decide cual es tu fin superior y asegúrate de hablarlo con el Narrador. No puedes coger este Mérito si tienes el Defecto Objetivo Dominante.

#### **Fobia** (Defecto de 1 punto)

Tienes un miedo sobrecogedor a algo. Instintiva e ilógicamente te apartas y evitas al objeto de tu miedo. Objetos comunes de fobias incluyen ciertos animales, insectos, multitudes, espacios abiertos, espacios cerrados y las alturas. Cada vez que te encuentras el objeto de tu miedo debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad. La dificultad de la tirada la determina el Narrador. Si fallas, debes alejarte del objeto.

#### **Intolerancia** (Defecto de 1 punto)

Sientes un desagrado irracional hacia una cosa. Puede ser un animal, una clase de persona, color, situación o casi cualquier cosa. Las dificultades de todas las tiradas que implican al sujeto de tu intolerancia se ven aumentadas en dos. Ten en cuenta que algunos desagrados pueden ser demasiado triviales como para verse reflejados en este Defecto - una intolerancia por los fontaneros lituanos zurdos o el papel higiénico, por ejemplo tendría escasos efectos en la mayoría de las crónicas. El Narrador es el árbitro final sobre lo que puedes escoger.

#### **Pesadillas** (Defecto de 1 punto)

Experimentas pesadillas horribles cada vez que duermes y los recuerdos de las mismas te asaltan durante las horas de vigilia. A veces las pesadillas son tan malas que te provocan el perder un dado en todas las acciones del día siguiente (a discreción del Narrador). Algunas de las pesadillas pueden ser tan intensas que las confundes con la realidad. Un Narrador aplicado se aprovechará rápidamente de esto.

### **Secreto Siniestro** (Defecto de 1 punto)

Tienes algún tipo de secreto que, si se descubriera, te causaría un enorme embarazo y te convertiría en un paria entre los tuyos. Esto puede ser cualquier cosa, desde haber matado a un noble hasta ser en secreto un miembro de la Corte Sombria. Aunque este secreto pesa sobre ti en todo momento, solo saldrá a la superficie en historias ocasionales. De otro modo, empezaría a perder su impacto.

### **Timidez** (Defecto de 1 punto)

Te sientes realmente enfermo cuando tratas con la gente e intentas evitar las situaciones sociales siempre que puedes. Suma 1 a la dificultad de todas las tiradas que tengan que ver con las relaciones sociales, y 2 a cualquier tirada hecha mientras eres el centro de atención. No esperes que tu personaje pronuncie un discurso en público.

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

Eres una persona curiosa por naturaleza, y encuentras irresistibles los misterios de todo tipo. En la mayoría de las circunstancias, tu curiosidad fácilmente se impone a tu sentido común. Para resistir la tentación, haz una tirada de Astucia (dificultad 5) para cosas sencillas tales como, "Me pregunto qué habrá en ese armario". Aumenta la dificultad hasta 9 para cosas tales como "Me pregunto qué serán esos extraños sonidos que provienen del feudo del duque. Me acercaré y miraré... nadie lo sabrá nunca. ¿Qué podría salir mal?"

### **Mente Caótica** (Defecto de 2 puntos)

Tu mente es extremadamente caótica e impredecible. Como resultado tienes dificultad para concentrarte en cualquier tarea. Debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 4) para cada acción consecutiva que tires tras la segunda.

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

Hay algo que te gusta, amas o por lo que estás fascinado hasta el punto que a menudo dejas de lado el sentido común para estar a su lado. Reaccionas positivamente a cualquier cosa relacionada con tu obsesión, incluso aunque no sea bueno para ti. Por ejemplo, si estás obsesionado con las criaturas sobrenaturales, te apartarás de tu camino para hablar y hacerte amigo de vampiros, hombres lobo y extrañas criaturas, y aprender todo lo que puedas sobre ellos, desdeñando las advertencias. Si estás obsesionado con Elvis, tendrás tu casa decorada con pinturas de terciopelo negro y molestarás a tus amigos con tu parloteo constante sobre el Rey. No crees necesariamente que Elvis siga vivo, pero compras todas las revistas que lleven un artículo sobre él. Hay muchas otras obsesiones, incluidas la realeza británica, las armas, el fútbol, los juegos de rol... ya sabes.

### **Sadismo/Masoquismo** (Defecto de 2 puntos)

Te excita el causar o el sufrir dolor. En muchas situaciones intentarás herir o resultar herido por placer. Para un masoquista (alguien que disfruta del dolor), tu tirada para absorber daño físico se aumenta en un dado ya que en realidad quieres sentir el dolor. Un sádico (alguien a quien le gusta herir a los demás) debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 5) para detener el combate (modificada dependiendo de cómo vaya el combate y cuánto estés disfrutando hiriendo a otros). Si fallas, estás tan inmerso en el suceso que no te das cuenta de nada de lo que sucede a tu alrededor.

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

Tienes un asunto que resolver - un feudo robado, un amigo corrompido, un padre asesinado... Estás obsesionado con vengarte del culpable. La venganza es tu absoluta prioridad en todas las situaciones. La necesidad de venganza sólo puede superarse gastando puntos de Fuerza de Voluntad, e incluso entonces sólo cede temporalmente. Algún día te cobrarás tu venganza, pero el Narrador no te lo va a poner fácil.

### **Fobia** (Grave) (Defecto de 3 puntos).

Tienes un miedo sobrecogedor de algo. Los objetos normales de miedo incluyen ciertos animales, insectos, multitudes, espacios abiertos, espacios cerrados, las alturas y similares. Cuando te encuentres con el objeto de tu miedo debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad para no aterrorizarte. La dificultad depende de las

circunstancias. Si fallas te alejarás aterrorizado. Si obtienes menos de tres éxitos no te acercará. El Narrador tiene la última palabra sobre las fobias permitidas en una crónica.

### **Objetivo Dominante** (Defecto de 3 puntos)

Tienes un objetivo personal que a veces te impulsa y dirige de forma extraña. El objetivo es siempre ilimitado en profundidad y nunca podrás realmente alcanzarlo. Podría ser restaurar la igualdad para los plebeyos o volver a Arcadia. Como debes trabajar para conseguir tu objetivo durante la crónica (aunque puedes evitarlo durante cortos periodos de tiempo gastando Fuerza de Voluntad), puede meterte en problemas y obstaculizar otras acciones. Escoge tu objetivo dominante con cuidado, puesto que dirigirá y será el centro de todo lo que haga tu personaje.

### **Odio** (Defecto de 3 puntos)

Tienes un odio irracional por una cosa concreta. Este odio es total y difícil de controlar. Puede que odies una especie de animal, una clase de persona, un color, una situación cualquier otra cosa, y constantemente buscas oportunidades para dañar al objeto odiado o obtener poder sobre él.

### **Salvavidas** (Defecto de 3 puntos)

Creer que la vida humana es un don sagrado, y no tomarás la vida de una persona excepto en las circunstancias más extremas. Puede que ni siquiera estés dispuesto a poner en peligro las vidas de los inocentes o a participar en modo alguno en una muerte. No tienes problemas para matar animales (siempre con una buena razón, por supuesto), y matarás criaturas malignas e inhumanas para proteger a los demás si esto llega a ser necesario. (Ten cuidado, no obstante, con tu definición de "maligno"). La muerte sin sentido en todas sus formas te repugna, y crees que aquellos que cometen asesinatos deberían ser castigados.

### **Visiones del pasado** (Defecto de 3 puntos)

Sueles tener "flashbacks", visiones del pasado, cuando estás en situaciones o circunstancias que son similares al evento que ocasionó la visión. Las visiones pueden ser causadas por casi cualquier trauma: tortura, combate prolongado, o experimentación con drogas. Tanto la estimulación positiva como negativa podría dar como resultado una visión. La ansiedad emocional y el estrés son los catalizadores habituales para que se inicie. Volver a una visión feliz puede ser igual de peligroso o distractorio como verse rodeado de pronto por alucinaciones demoníacas. Durante la visión, no eres consciente de lo que sucede a tu alrededor. Hasta la gente que te habla será vista como gente u objetos de la visión. Puedes confundir a hombros por mujeres, gente por animales e incluso objetos inanimados por gente. Para ti, la realidad ha cambiado y tu estás de vuelta de nuevo allí.

## **Mentales**

### **Calculador Relámpago** (Mérito de 1 punto)

Tienes una afinidad natural con los números y un talento para la aritmética, haciendo que sea algo natural para ti trabajar con ordenadores o apostar en las carreras. Resta 2 a la dificultad de todas las tiradas relacionadas. Otro uso posible, suponiendo que tengas números en los que basar tus conclusiones, es la capacidad de calcular la dificultad de ciertas tareas. En las situaciones adecuadas, puedes preguntar al Narrador la dificultad estimada de una tarea que estás a punto de intentar.

### **Concentración** (Mérito de 1 punto)

Tienes la capacidad de concentrar tu mente y dejar fuera todas las distracciones y molestias. Cualquier penalizador a una dificultad o Reserva de Datos que surja de una distracción u otra circunstancia inadecuada se limita a dos dados, aunque no se ganan beneficios extra si la penalización es sólo de un dado.

### **Sentido Común** (Mérito de 1 punto)

Tienes una cantidad considerable de sabiduría práctica cotidiana. Cada vez que estás apunto de hacer algo contrario al sentido común, el Narrador te alertará de hasta qué punto tu acción podría o no ser práctica. Este

es un Mérito ideal si eres un jugador novato puesto que te permite recibir consejo del Narrador relativo a lo que puedes y no puedes hacer, y (más importante) lo que deberías o no hacer.

### **Memoria Eidética** (Mérito de 2 puntos)

Puedes recordar las cosas que ves y oyes con todo detalle. Consiguiendo al menos un éxito en toda tirada de Inteligencia + Alerta puedes recordar cualquier sonido o visión con precisión, incluso si lo oíste o viste sólo una vez (aunque la dificultad será mayor). Cinco éxitos te permiten recordar un evento perfectamente: el Narrador te relatara exactamente lo que viste u oíste.

### **Voluntad de hierro** (Mérito de 2 punto)

Cuando estás decidido y concentrado, nada puede apartarte de tu objetivo. No puedes ser Dominado, y los wraiths, magos y demás changelings que usen ataques mentales contra ti ganan un +3 adicional a la dificultad si eres consciente de ellos y quieres resistirlos. Sin embargo, la defensa mental adicional te cuenta un punto de Fuerza de Voluntad por turno. Incluso si no eres consciente del intento, cualquiera que intente influirte mágicamente tiene un +1 a la dificultad.

### **Autoconfianza** (Mérito de 5 puntos)

Cuando gastas un punto de Fuerza de Voluntad para obtener un éxito automático, tu autoconfianza te permite ganar el beneficio de dicho gasto sin perder el punto. Cuando declaras que estás usando un punto de Fuerza de Voluntad y tiras, no pierdes el punto a menos que falles. Esto también te impide pifiar, pero sólo si declaras que estás gastando el punto de Fuerza de Voluntad antes de tirar. Este Mérito sólo puede usarse cuando necesitas confiar en tus capacidades para tener éxito. Puedes usarlo sólo cuando la dificultad de tu tirada es 6 ó superior. Puedes gastar Fuerza de Voluntad en otros momentos; sin embargo, si la dificultad es de 5 o menos, el Mérito no te ayudará.

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

Eres incapaz de recordar nada sobre tu pasado, sobre ti o tu familia. Tu vida es un libro en blanco. Sin embargo, tu pasado volverá algún día para perseguirte, y el Narrador no tiene la obligación de ser piadoso. (Puedes, si quieres, coger hasta cinco puntos en otros Defectos sin especificar lo que son). El Narrador aportara los detalles. En el transcurso de la crónica, tú y tu personaje los descubriréis lentamente).

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

A menudo estás confuso y el mundo te parece un lugar muy distorsionado y retorcido. A veces simplemente eres incapaz de encontrarle sentido a las cosas. Necesitas interpretar esta actitud todo el tiempo o al menos en parte, pero tu confusión se hace especialmente fuerte cuando estás rodeado de estímulos fuertes (como cuándo un montón de gente habla a la vez, o entras en una discoteca con la música muy alta). Puedes gastar Fuerza de Voluntad para sobreponerte a los efectos de tu confusión, pero sólo temporalmente.

### **Olvidadizo** (Defecto de 3 puntos)

Aunque no olvidas cosas tales como Conocimientos o Técnicas, si olvidas nombres, direcciones y la última vez que ganaste Glamour. Para recordar cualquier otra cosa aparte de tu propio nombre y localización de tu feudo, necesitas hacer una tirada de Astucia, o como último recurso, gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Este Defecto no puede cogerse con el Mérito Concentración.

## **Consciencia**

### **Sentidos Aguzados** (Mérito de 1 punto)

Tienes un sentido del gusto, tacto, oído, visión u olfato especialmente agudizado. La dificultad de todas las tiradas relacionadas con este sentido en cuestión se reducen en dos.

### **Ceguera al Color** (Defecto de 1 punto)

Solo ves en blanco y negro. El color no significa nada para ti, aunque eres sensible a su densidad, que percibes como sombras de gris.

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

Tu visión es defectuosa. Las dificultades de todas las tiradas referidas a la visión aumentan en dos. Este defecto no es ni miopía ni hipermetropía y es corregible.

### **Duro de Oído** (Defecto de 1 punto)

Tu oído es defectuoso. Las dificultades de todas las tiradas relacionadas con el oído aumentan en dos.

### **Sordo** (Defecto de 4 puntos)

No puedes oír sonido alguno, y fallas automáticamente cualquier tirada que requiera del oído.

### **Ciego** (Defecto de 6 puntos)

Fallas automáticamente todas las tiradas de dados que impliquen la visión. No puedes ver el mundo de la luz y el color está perdido para ti.

## **Aptitudes**

### **Ambidiestro** (Mérito de 1 punto)

Tienes una gran habilidad con tu mano zurda y puedes realizar tareas con tu mano "torpe" sin ninguna penalización. La penalización normal por usar ambas manos a la vez para realizar tareas diferentes es de +1 a la dificultad de la mano "buena" y de +3 a la otra.

### **Aptitud Informática** (Mérito de 1 punto)

Las dificultades para todas las tiradas de reparar, construir o utilizar ordenadores se reducen en dos.

### **Aptitud Mecánica** (Mérito de 1 punto)

Tienes una facilidad con todo tipo de objetos mecánico (ten en cuenta que esto no se aplica a objetos electrónicos tales como ordenadores). Las dificultades de todas las tiradas para entender, reparar o utilizar cualquier tipo de objeto mecánico se reducen en dos. Sin embargo, este Mérito no te ayuda a conducir ningún tipo de vehículo. Este Mérito afecta la aptitud del personaje con los objetos mecánicos quiméricos igual que la mundana.

### **Magnetismo Animal** (Mérito de 1 punto)

Eres especialmente atractivo para los demás. Recibes un -2 a las dificultades de tus tiradas de Seducción o Subterfugio. Sin embargo, esto puede molestar a los de tu mismo sexo.

### **Resistencia al Veneno** (Mérito de 1 punto)

Te has vuelto, por alguna razón, resistente a los venenos. Podría ser que fueras de algún modo resistente, o que hayas pasado años trabajando en la resistencia contra todo tipo de venenos conocidos. En cualquier momento en que tengas que hacer una tirada de aguante contra los efectos de un veneno o toxina, reduce la dificultad en tres.

### **Lingüista Natural** (Mérito de 2 puntos)

Tienes un don para las lenguas. Este Mérito no te permite aprender más idiomas que el número de tu puntuación en Lingüística, pero puedes añadir tres dados a cualquier Reserva que implique lenguajes (tanto escritos como hablados).

### **Absorbente** (Mérito de 3 puntos)

Aprendes muy rápido y entiendes las cosas nuevas antes que la mayoría. Ganas un punto extra de experiencia al final de cada historia (no de cada partida).

### **Arrojado** (Mérito de 3 puntos)

Eres bueno corriendo riesgos, y eres aún mejor sobreviviendo a ellos. Todas las dificultades restan -1 cuando intentas algo particularmente peligroso, y puedes ignorar un resultado de fracaso cuando sacas "unos" en tales tiradas (puedes anular un "uno" obtenido, como si tuvieras un éxito extra).

### **Equilibrio Perfecto** (Mérito de 3 puntos)

Tu sentido del equilibrio ha alcanzado altas cotas debido al constante entrenamiento o la herencia. Es muy poco probable que te caigas nunca en toda tu vida. Puedes tropezar, pero siempre te incorporas antes de perder pie o soltarte de tu asidero. Este Mérito funciona con acciones tales como andar por la cuerda floja, cruzar superficies heladas o escalar montañas. Todas las dificultades que impliquen tareas tales se reduce en tres. Costaría mucho tirar al suelo o derribar a un personaje con este Mérito.

### **Polifacético** (Mérito de 5 puntos)

Tienes una gran reserva de técnicas y conocimientos varios obtenida mediante largos viajes, los trabajos que has obtenido o simplemente porque sí. Automáticamente tienes un punto en todas las Reservas de Datos de Técnicas y Conocimientos. Este es un nivel ilusorio, usado sólo para simular un amplio espectro de habilidades. Si te entrenas o gastas experiencia en la Técnica o Conocimiento, debes pagar el punto por el primer nivel una "segunda vez" antes de poder subirlo a dos puntos.

## **Sobrenaturales**

### **Vida Pasada** (Mérito de 1-5 puntos)

Puedes recordar una o más de tus encarnaciones anteriores. Esto puede ser tan sencillo como un constante *deja vu* en lugares que conocías en tus vidas anteriores, o tan complejo como un recuerdo consciente de ser otra persona. En términos prácticos, significa que tu personaje (y por tanto el jugador) sabe siempre algo más de cualquier situación contenida en estos recuerdos. Puedes conocer el camino a la ciudad de tu vida pasada, o alejarte de tu asesino sin saber porqué. Es un buen trasfondo para jugadores novatos; el Narrador puede explicarles que algo de lo que van a hacer es estúpido, peligroso o ambos, porque aunque el personaje no tendría que saberlo por lógica, una de sus vidas pasadas sí podría. No obstante, este Mérito no puede utilizarse para "recordar" Habilidades.

El Narrador puede, y seguramente lo hará, utilizar la oportunidad para crear una o más de dichos yos anteriores contigo. A menos que el recuerdo sea muy detallado, tu personaje seguramente no conocerá nada de dicho pasado.

- Un punto - Recuerdos *deja vu* de una vida.
- Dos puntos - Recuerdos como en sueños, vagos, de una vida con *deja vu* en varias vidas.
- Tres puntos - Recuerdos vagos de varias vidas y dos impresiones que recuerdas bien de una vida.
- Cuatro puntos - Varias impresiones que recuerdas bien de muchas vidas.
- Cinco puntos - Un hilo claro pero entrecortado de recuerdos que se remonta a la Edad Mítica y antes...

### **Amor Verdadero** (Mérito de 1 punto)

Has descubierto, y puede que perdido (al menos temporalmente) a tu verdadero amor. Este amor te proporciona alegría en una existencia oscura que normalmente carece de tales sentimientos superiores. Cada vez que sufres, estás en peligro, o eres rechazado, el pensar en tu amor verdadero basta para darte fuerzas para perseverar. En términos de juego, este amor te permite tener éxito automáticamente en cualquier tirada de Fuerza de Voluntad, pero sólo cuando estás intentando positivamente proteger o acercarte a tu amor verdadero. Además, el poder de tu amor puede ser suficiente para protegerte de otras fuerzas (a discreción del Narrador).

Sin embargo, tu amor verdadero también puede ser un inconveniente y necesitar ayuda (o incluso rescate) de tanto en tanto. Estás avisado: este mérito es ideal para jugarlo durante el curso de una crónica.

### **Médium** (Mérito de 2 puntos)

Posees la afinidad natural de sentir y oír a los espíritus, fantasmas y apariciones. Aunque no puedes verles, sientes su presencia y eres capaz de hablar con ellos cuando están en las cercanías. Puedes incluso convocarlos (mediante súplicas y halagos) a tu presencia. Los espíritus no te ayudarán y darán consejo porque sí - siempre querrán algo a cambio.

### **Sentido del Peligro** (Mérito de 2 puntos)

Tienes un sexto sentido que te advierte del peligro. Cuando estás en peligro el Narrador debe hacer una tirada secreta contra tu Percepción + Alerta; la dificultad depende de la cercanía del peligro. Si la tirada tiene éxito, el Narrador te dirá que tienes un presentimiento que te alerta. Múltiples éxitos pueden definir mejor el presentimiento y darte una indicación de la dirección, distancia o naturaleza.

### **Espíritu Mentor** (Mérito de 3 puntos)

Tienes un compañero y guía fantasmal. Este espíritu es capaz de emplear una cantidad de poderes menores cuando realmente se toma la molestia (ver Embrujado, más abajo), pero la mayor parte del tiempo te ayuda con sus consejos. Este fantasma es el espíritu incorpóreo de alguien que estuvo vivo en una ocasión, quizá de alguien particularmente famoso o sabio. El Narrador creará al personaje fantasma, pero no te revelará sus poderes y potencias reales. Los mentores de este tipo no son mentores de Artes, pero pueden aportar puntos de vista especiales sobre la vida mortal que los changeling han olvidado o equivocado.

### **Compañero hombre lobo/vampiro** (Mérito de 3 puntos)

Tienes un amigo y aliado que es un vampiro u hombre lobo. Aunque puedes recurrir a este ser en momentos de necesidad, él también tiene derecho a recurrir a ti (después de todo sois amigos). Ni tu gente ni la suya aprecian esta relación; aunque los wraith tratan con otros seres sobrenaturales con bastante regularidad, ambos lados comparten una sana desconfianza mutua. Tu amigo no se convertirá en una "batería de Glamour andante" para changeling avariciosos. Esas relaciones a menudo acaban mal... El Narrador creará al personaje en cuestión y no revelará sus poderes y potenciales totales.

### **Corazón de Poeta** (Mérito de 3 puntos)

Tienes un alma realmente inspirada. Estás destinado a ser un gran héroe o artista, y por ello el Glamour te escuda de los estragos de la Banalidad. A veces eres capaz incluso de escapar a la presa de la Banalidad. Puedes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a la Banalidad permanente del personaje) para evitar ganar un punto de banalidad temporal una vez por historia.

### **Suerte** (Mérito de 3 puntos)

Naciste con suerte, tienes un ángel de la guarda o quizá el Diablo cuida de los tuyos. En cualquier caso, puedes repetir tres tiradas fallidas por historia. Sólo puede hacerse un intento repetido por tirada.

### **Invulnerable** (Mérito de 4 puntos)

Eres completamente inmune al Vínculo de Sangre. No importa cuánta sangre vampírica bebas, nunca quedarás vinculado. Esto es extremadamente raro, y el Mérito debería ser considerado cuidadosamente por el Narrador antes de permitirlo.

### **Resistencia al Hierro** (Mérito de 4 puntos)

El hierro frío no tiene efectos físicos sobre ti. Puedes tocarlo sin sentir dolor, ni siquiera un cosquilleo. Sin embargo, la exposición constante al metal seguirá provocándote Banalidad. Esto es una espada de doble filo, pues puede que no te des cuenta de cuándo te estás sentando en un banco de hierro frío o apoyado contra una valla hecha de este metal. Se requiere una tirada de Percepción + Inteligencia (dificultad 7) para evitar exponerte al peligroso elemento en cualquier lugar en el que esté presente.

### **Arte Afín** (Mérito de 5 puntos)

Eres capaz de utilizar una de las artes con un mayor grado de facilidad que el resto. En una encarnación previa eras extremadamente hábil con una de las Artes - tanto que te las has arreglado para arrastrar una pequeña porción de dicho conocimiento a tu vida actual. Selecciona un Arte, pagas tres cuartos del coste normal. Este Arte debe declararse durante la creación del personaje. Sólo puede comprarse una vez.

### **Bendición del Aspecto** (Mérito de 5 puntos)

Todos tus Privilegios afectan a tu aspecto mortal al igual que a tu semblante feérico. Funcionan normalmente incluso en presencia de mortales. Un sidhe tendrá puntos extra en Apariencia, un sátiro mantendrá sus tiradas de resistencia y velocidad, los trolls tendrán su fuerza extra, etc.

### **Eternidad Feérica** (Mérito de 5 puntos)

Después de pasar tu Crisálida, pasaste un cumpleaños, y luego otro y otro. Algo era extraño, sin embargo - no parecías crecer o envejecer. Estás tocado por un vestigio de la inmortalidad que era el privilegio de todas las hadas. Mientras tu semblante feérico está activo, envejeces a una décima parte que un humano normal o changeling. Si tu semblante feérico es destruido de forma permanente, empezarás a envejecer con normalidad.

### **Ángel de la Guarda** (Mérito de 6 puntos)

Alguien o algo te vigila y protege del daño. No tienes idea de quién o qué es, pero tienes la sensación de que alguien cuida de ti. En tiempos de gran necesidad, puedes ser protegido sobrenaturalmente. Sin embargo, uno nunca puede contar con su ángel de la guarda. El Narrador debe decidir porqué estás siendo protegido y qué te esta protegiendo (no necesariamente un ángel a pesar del nombre).

### **Regeneración** (Mérito de 7 puntos)

Tu naturaleza feérica es muy fuerte, y como resultado te curas mucho más rápido que el resto de la Estirpe. Por cada turno que pases descansando, recuperas un Nivel de Salud de daño quimérico. Las heridas físicas pueden regenerarse a un ritmo de un Nivel de Salud por hora. Cuando estás en un feudo, tus heridas se curan al doble de esta velocidad. Las heridas infligidas por hierro frío no se ven afectadas por este Mérito.

### **La Lengua de Bardo** (Defecto de 1 punto)

Dices la verdad, aun sin quererlo. Las cosas que dices tienden a convertirse en realidad. No te permite bendecir o lanzar maldiciones, ni es un arte controlado por Fatalismo. Sin embargo, al menos una vez por historia, una verdad incómoda aparecerá en tu cabeza y llegará a tus labios. Para evitar decir la profecía, el propietario de este "don" debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad y sufrir un nivel de daño a causa del esfuerzo para resistirse (especialmente si se muerde la lengua para hacerlo).

### **Ojos de hada** (Defecto de 1 punto)

Tus ojos son de un color llamativo, puede ser verde esmeralda, violeta o amarillo. Es una indicación de que eres un changeling reconocible para aquellos que conocen las antiguas tradiciones.

### **Incapacidad Quimérica** (Defecto de 1-3 puntos)

Parte de tu semblante feérico esta dañado y no existe debido a un altercado del pasado. Esta incapacidad es permanente. Ejemplos de este Defecto podrían ser la falta de una mano, por lo que no puedes sostener quimeras con esa mano (dos puntos). Tu semblante feérico es tuerto, por lo que tu visión de las quimeras carece de percepción en profundidad (tres puntos). Te falta una de tus piernas quiméricas; sigues pudiendo caminar, pero te resulta extremadamente difícil montar una criatura quimérica (un punto).

### **Apariencia Desvelada** (Defecto de 1-5 puntos)

Tu semblante feérico permea tu aspecto mortal y te hace obvio para aquellos mundanos que saben dónde buscar. Un punto sería un ligero tono azulado para la piel de un troll, y cinco puntos serían un par de cuernos de sátiro. Puede que te resulte difícil explicarlo a los mortales: "Ah, amigo mío... es obvio que su cabeza quedó atrapada en una picadora y afortunadamente había por allí un buen cirujano plástico..." Este defecto no te da los beneficios de dichas porciones de tu semblante feérico (las patas de cabra no te permiten correr a mayor velocidad, etc).



### **Geas** (Defecto de 1-5 puntos)

Estás bajo algún tipo de geas al inicio del juego, muy parecido a una Prohibición, pero posiblemente a largo plazo. Este geas puede ser una maldición familiar o un deber que has heredado, o puede haberte sido impuesto por un changeling usando el Arte de Soberanía. La dificultad del geas determina cuanto cuesta el Defecto. Algo menor, como una Prohibición de dañar a los animales o un requerimiento de ser caritativo ocasionalmente, sólo aportaría un punto. Los geasa más difíciles otorgan más puntos. Un geas de cinco puntos es algo que gobierna toda tu vida, como una prohibición de dormir en el mismo lugar más de una noche o una búsqueda que requiere que prestes tu ayuda a cualquiera con el que te encuentres y que la necesite. El Narrador decide el valor exacto de cualquier geas que escojas.

### **Maldición** (Defecto de 1-5 puntos)

Has sido maldecido por alguien o algo con poderes sobrenaturales o mágicos. Esta maldición es específica y detallada. No puede ser anulada sin un esfuerzo extremo y puede poner en peligro tu vida. Algunos ejemplos son:

- Si transmites un secreto que te ha sido confiado, tu traición se volverá contra ti más adelante dañándote de algún modo. (un punto)
- Tartamudeas incontrolablemente cuando intentas describir lo que has visto u oído. (dos puntos)
- Las herramientas (incluido las reliquias) a menudo se rompen o funcionan mal cuando tú intentas usarlas (tres puntos)
- Estás condenado a que aquellos con los que te sientes más unido se conviertan en tus enemigos (así que hagas lo que hagas no te sientas muy vinculado con los demás personajes (cuatro puntos)
- Todos y cada uno de tus logros y éxitos, inevitablemente, quedarán deslucidos y fracasarán de algún modo (5 puntos).

### **Reversión** (Defecto de 1-5 puntos)

Una o más de tus vidas pasadas te siguen afectando... molestando. Sus miedos vuelven para asaltarte en tus sueños, y tienes flashbacks de sus peores recuerdos (como su muerte, o, aún peor, una personalidad que usurpa la tuya). Para pesadillas y flashbacks gasta de uno a dos puntos, dependiendo de la gravedad de la condición y cuánto afectará a tus estudios o a tu intervención en situaciones peligrosas. Para un "compañero de habitación en tu cabeza", gasta tres puntos (sepas o no que existe). Para un paquete completo y una existencia realmente miserable, gasta 5 puntos, pero ten por seguro que el Narrador usará cualquier oportunidad para utilizarlo en contra tuya. Este defecto puede ser "superado" durante el transcurso del juego, pero sólo con mucha dificultad.

### **Prohibición o Imperativo Místico** (Defecto de 1-5 puntos)

Hay algo que debes o no debes hacer, y tu vida, tu suerte, tu magia y quizá tu misma alma dependen de ello. Puede ser algo que ha estado siempre sobre ti, unas geas profetizado por Druidas en tu nacimiento, un juramento sagrado o voto que pronunciaste, o una promesa o trato que hiciste. *Alguien* (con una A mayúscula) lo presencié y te va a obligar a seguirlo. Si desobedeces las consecuencias serán terribles, sino letales.

Los personajes pueden tener diversas prohibiciones mágicas o imperativos, y pueden entrar en conflicto. En la mitología celta. Cuchulainn tenía el geas de "nunca rechazar la hospitalidad" y "nunca comer carne de perro". Tres brujas le ofrecieron una vez perro asado para comer, y Cuchulainn murió poco después. En consecuencia, la mayoría de los changelings guardan en secreto sus prohibiciones e imperativos, para que no puedan ser usados contra ellos por sus enemigos. Los Narradores deberían examinar cada prohibición o imperativo y asignarle una puntuación, así como el castigo por violarlo. Circunstancias fácilmente evitables como "nunca compartir la comida con un pelirrojo" valen un punto, mientras que cosas más comunes o difíciles como "pararte y acariciar a cualquier gato al que veas" valen dos puntos, y circunstancias particularmente drásticas o peligrosas como "nunca retroceder en una lucha" valen tres (o más puntos). Las consecuencias también valen puntos. Fracasas automáticamente el siguiente cantrip mayor que lances vale un punto, tener mala suerte durante el resto de tu vida vale dos, perder a todos tus amigos y posesiones mundanas vale tres, morir cuatro, y ser abandonado por tu alma feérica cinco. Los personajes y el Narrador pueden crear variantes de éstas.

Tradicionalmente, hay poco que pueda hacerse con los geas, que son sencillamente facetas del destino de cada uno, y maldiciones diabólicas difíciles de levantar (el Defecto debe ser pagado en px si lo son). Los personajes que las violan accidentalmente pueden intentar reparar su crimen, arreglando lo que fuera que hicieron mal. Una bruja que ha hecho un voto de nunca comer carne roja y que de pronto descubre ternera en su sopa puede ser capaz de enmendar su error vomitando y enviando cheques a la Protectora de Animales. Sin embargo, si un changeling viola un juramento voluntariamente y con pleno conocimiento - y sobrevive - se convierte en un perjuro, uno de los peores epítetos entre los changelings. Los perjuros son marcados físicamente. Es virtualmente imposible que encuentren tutor o ayuda de ninguna clase.

Los personajes que quieran empezar como perjuros deberían coger el Defecto Secreto Siniestro o algún tipo de maldición, así como Perjuro, que cuesta cuatro puntos.

#### **Alado** (Defecto de 2 puntos/ Mérito de 4 puntos)

Tienes hermosas alas, sean alas de plumas de pájaro, de murciélago, o coloridas alas de mariposa. Son quiméricas pero necesitan estar sueltas, o te restarán un dado a tus tiradas de Destreza. Puede que tengas que explicar por qué has hecho rajadas en todas tus chaquetas. Si coges esto como Defecto no eres capaz de volar, pero tienes un dado extra si se lanza sobre ti el cantrip de Corredor del Viento (Viaje 3). Si lo has cogido como Mérito, puedes volar durante cortos periodos de tiempo. Este poder funciona igual que cualquier otro uso de Glamour cuando sólo hay hadas presentes, pero no funcionará en presencia de mortales.

#### **Cualidad Sobrenatural** (Defecto de 2 puntos)

Aunque las Nieblas te protegen de la detección mortal, hay algo en ti que los mortales encuentran fascinante. En momentos más inadecuados, se fijarán en ti e iniciarán conversaciones con la esperanza de conocerte mejor. Peor aun, aquellos mortales de más baja calaña te escogerán entre otros posibles objetivos para sus actos ilícitos.

#### **Ecós** (Defecto de 2-5 puntos)

Tu conexión con el Ensueño es más fuerte que en la mayoría de la Estirpe. Como resultado de esta poderosa conexión, eres más susceptible a los viejos cuentos de la abuela sobre las cosas que afectan tradicionalmente a las hadas. Aunque Ecós se compra como un Defecto, a menudo tiene algunos efectos secundarios benéficos. Los puntos recibidos por este Defecto reflejan el nivel de tu conexión con el Ensueño e incluso con Arcadia. Debes tener la aprobación del Narrador para coger este Defecto. Los efectos de este Defecto son acumulativos. Un personaje con un Defecto de cinco puntos también sufre los inconvenientes de los Defectos de dos a cuatro.

Menor: La ofrenda de sal lanzada por encima del hombro de un mortal para conseguir buena suerte de los poderes feéricos. Lo mismo se aplica al pan. Cualquier mortal que lo haga no se verá afectado por tus cantrips durante el resto de la escena. Puedes herir físicamente a la persona, pero los cantrips sencillamente no funcionan, o peor aún, pueden volverse contra ti. Además, cualquier mortal que sepa tu nombre completo puede ordenarte tres tareas que debes cumplir antes de poder liberarte de su influencia. Sin embargo, sólo necesitas seguir dichas órdenes al pie de la letra, no el deseo implícito en ellas (Dos puntos).

Moderado: No puedes entrar en una casa sin invitación a menos que realices algún pequeño favor a los habitantes de la vivienda. Sin embargo, la invitación para entrar en una casa puede provenir de cualquiera, no necesariamente del propietario. El hierro frío en una residencia te impedirá entrar en un lugar tanto si te invitan como si no; Los símbolos religiosos tienen el mismo efecto. Los símbolos religiosos de cualquier tipo te impiden afectar a los mortales física o mágicamente. El sonido de las campanas de una Iglesia te causa dolor, igual que el hierro frío (a este nivel es sólo dolor, pero como Defecto de cuatro puntos, el hada gana un punto de Banalidad por cada turno que se ve obligada a soportar el sonido). (Tres turnos)

Serio: Los tréboles de cuatro hojas en posesión de un mortal te impiden usar tus Artes contra ese mortal para bien o para mal. Sin embargo, los tréboles de cuatro hojas encontrados por ti traen buena suerte (no puedes fracasar, o quizá obtienes el favor temporal de algún individuo poderoso) durante tanto tiempo como el trébol permanezca intacto. El trébol debe llevarse consigo para que esta suerte persista. Cualquier mortal que lleve su ropa puesta del revés es invisible para ti. No puedes cruzar el agua corriente, excepto por un puente. Los símbolos religiosos te repelen, forzándote a alejarte de aquellos que los llevan. La sombra de una cruz cayendo sobre ti te causa un Nivel de Salud de daño Quimérico cada turno. No puedes entrar en terreno sagrado sin sufrir daño quimérico (un Nivel de Salud por turno), aunque este daño puede ser absorbido. (Cuatro puntos)

**Extremo:** Donde quiera que residas, el musgo tiene a crecer formando un anillo feérico (incluso en tu alfombra de felpa). Las Nieblas no ocultan tus poderes. Muchas personas te recordarán si usas tu Glamour cuando estás cerca de ellos. Las criaturas quiméricas tienden a ser más reales para ti que para el resto, y sus ataques te causan daño real y permanente. Por el contrario, tus armas quiméricas pueden causar daño a cualquiera, incluso a los mortales. La gente seguramente te seguirá si se lo pides, a menudo obteniendo una mirada asombrada y siguiéndote incluso en situaciones peligrosas. Tus dificultades para lanzar cantrips pueden reducirse en una cantidad substancial (a discreción del Narrador), pero aquellos que llevan hierro frío o símbolos religiosos son inmunes a cualquier Arte que puedas usar. Debes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7) para entrar en terreno sagrado. Incluso si tienes éxito en la tirada, sufres daño físico (un Nivel de Salud por turno) cada vez que entras en suelo sagrado.

### **Alergia al hierro** (Defecto de 3-5 puntos)

La mayoría de la Estirpe sólo sufre dolor y Banalidad cuando está en contacto con el hierro frío. Tu sufres heridas reales. El hierro frío es como acero al rojo cuando toca tu piel. Lo menos que puedes sufrir es una grave quemadura. Por cada turno en contacto con el hierro, sufres un Nivel de Salud de daño quimérico. Como Defecto de cuatro puntos, sufres un Nivel de Salud de daño real por cada tres turnos en contacto con el hierro frío. Como Defecto de cinco puntos, sufres este daño si estás a 30 cm o menos del hierro, y sufrirás un Nivel de Salud de daño agravado por cada turno en contacto con él.

### **Embrujado** (Defecto de 3 puntos)

Eres perseguido por un fantasma que sólo tú (y los médium) puedes ver y oír. Siente un profundo desagrado por ti y disfruta haciendo tu vida miserable, insultándote, riéndote y distrayéndote, especialmente cuando debes mantenerte sereno. También tiene un número de poderes menores que puede usar contra ti (un uso de poder por historia) esconder objetos pequeños, producir escalofríos a otros, haciendo que se sientan fácilmente disgustados contigo, causar un agudo zumbido en tu oído o en el de otros; mover objetos pequeños como un cuchillo o bolígrafo, o romper un objeto frágil como una botella o espejo, hacerte tropezar o ruidos misteriosos como cadenas arrastrándose. Gritarle al fantasma puede alejarlo a veces, pero confundirá a los que te rodean. El Narrador querrá personificar al fantasma para hacer que sea más frustrante para ti. (Se pueden obtener más ideas para este Defecto en Wraith: El Olvido).

### **Nieblas Despejadas** (Defecto de 3 puntos)

Las Nieblas son el efecto de la Ruptura en el mundo mortal. Ocultan los poderes y encantamientos de la Estirpe, ocultando su presencia en sus zarcillos. Desgraciadamente, las nieblas no esconden ni tu magia ni tus capacidades. Si un mortal percibe tus acciones, no olvidará los efectos de tus Artes o de otras capacidades feéricas. Como resultado, puedes revelar muy fácilmente tu auténtica naturaleza al mundo humano, provocando terribles consecuencias para el resto de la Estirpe.

### **Imán Quimérico** (Defecto de 5 puntos)

Por alguna razón, las quimeras te perciben más a menudo de lo que sería usual. En algunos casos esto es beneficioso, pero normalmente este Defecto te causa problemas. Las bestias quiméricas furiosas tienden a volverse contra ti antes de atacar al resto. Las Nervosa te encuentran irresistible, y los sprites de todo tipo te rodean constantemente, a menudo haciéndote blanco de sus inofensivas pero molestas bromas.

### **Maldición de los Sidhe** (Defecto de 5 puntos)

Los sidhe viven con un terror mortal por la Banalidad, debido al hecho de que se arraiga en sus almas con mucha más facilidad que en el resto de los Linajes. Desdichadamente, aunque no eres sidhe, estás sujeto también a esta flaqueza. Ganas dos puntos de Banalidad por cada uno otorgado por el Narrador. Los personajes sidhe no pueden coger este Defecto.

### **Sino Aciago** (Defecto de 5 puntos)

Estás condenado a experimentar el más horrible final, o peor aún, sufrir una agonía eterna que hace que la existencia en las Tierras de las Sombras parezca un agradable paseo. No importa lo que hagas, algún día esto se cumplirá. Al final, todos tus esfuerzos, tus problemas y tus sueños se tornarán en nada. Tu destino es cierto, y no hay nada que puedas hacer para cambiarlo. Para hacerlo más terrible aún, tienes un conocimiento parcial de ello, pues ocasionalmente tienes visiones sobre tu destino... y son más que inquietantes. El malestar que te inspiran estas visiones sólo puedes superarlo gastando Fuerza de Voluntad, y volverá después de cada visión. En algún punto de la crónica, finalmente te enfrentarás a tu destino. Pero

cuándo y cómo queda a discreción del Narrador. Aunque no puedes hacer nada respecto a tu sino, sigues pudiendo intentar alcanzar algún objetivo antes de que suceda, o al menos asegurarte que tus amigos no sean destruidos también. Este es un Defecto difícil de interpretar, aunque pueda parecer que anule el libre albedrío, nos hemos dado cuenta que, irónicamente, proporciona total libertad. Combinado este Defecto con el Trasfondo de Destino es muy apropiado. Elric y Vanyel son ejemplos literarios clásicos.

### **Vampiro Psíquico** (Defecto de 5 puntos)

La chispa de la vida está muriendo en ti y debe alimentarse continuamente de fuerzas externas. Eres un vampiro psíquico. La vida de las plantas e insectos se marchita o muere en tu presencia conforme te alimentas de su energía, y cualquier persona a la que toques durante más de una hora sufrirá un Nivel de Salud no agravado mientras le absorbes la vida. Aquellos que ya estén heridos (incluidos aquellos que carecen de nivel de Salud Magullado) no se curarán en tu presencia. Sigues pudiendo estar en el mismo edificio sin dañar a alguien, pero compartir la cama no es posible a menos que quieras que la otra persona muera lentamente. Si no alimentas el vacío de tu interior al menos una vez al día, empezarás a morir. La velocidad a la que sufres heridas sigue la progresión inversa al proceso natural de curación. Un Nivel de Salud tras un día, un segundo después de tres días, el tercero en una semana, el cuarto en un mes, y finalmente, uno cada tres meses.

## **Lazos Feéricos**

### **Favor** (Mérito de 1-3 puntos)

Un noble te debe un favor por algo que tú o tu mentor hicisteis por él. La cuantía del favor que te debe depende de cuántos puntos gastes. Un punto indica un favor relativamente menor, mientras que tres puntos indican que probablemente el noble te debe la vida.

### **Mentor Prestigioso** (Mérito de 1 punto)

Tu mentor tiene o tenía una gran posición entre la Estirpe. y esto te ha proporcionado un honor peculiar. La mayoría te trata con respeto como resultado, aunque algunos sólo sienten disgusto por ti, creyendo que simplemente te aprovechas del prestigio de tu mentor. Este prestigio, puede ayudarte en gran medida cuando tratas con antiguos relacionados con tu mentor. Además, los contactos de tu mentor pueden acercarse a ti en algunos momentos y ofrecerte ayuda. Aunque tu mentor puede no tener ya contacto contigo, el simple hecho de tu aprendizaje te ha marcado para siempre.

### **Reputación** (Mérito de 2 puntos)

Tienes una buena reputación entre los duendes de tu Corte. Esto puede ser debido a tu propia reputación o derivar de la de tu mentor. Añade tres dados a cualquier Reserva que implique relaciones sociales con otros de tu Corte. Un personaje con este Mérito no puede coger el Defecto Notoriedad.

### **Enemigo** (Defecto de 1-5 puntos)

Tienes un enemigo, o quizá un grupo de enemigos. Alguien quiere dañarte. El valor del Defecto determina el poder que tienen. Los enemigos más poderosos (reyes o vampiros antiguos) valen cinco puntos, mientras que alguien con un poder equiparable al tuyo solo valdría un punto. Debes decidir quién es tu enemigo y porqué te ganaste su enemistad, en primer lugar.

### **Aprendizaje Erróneo** (Defecto de 1 punto)

Tu mentor fue bastante malévolo y te lo enseñó todo mal sobre la sociedad de la Estirpe. Tus conceptos sobre la política changeling están equivocados, y tus creencias erróneas es más que posible que te causen gran cantidad de problemas. Con el tiempo, después de muchas duras lecciones, podrás superar este mal inicio (el Narrador te dirá cuando). Pero hasta entonces, continuarás creyendo lo que te enseñaron primero, no importa lo que intenten hacer los demás para "engañarte".

### **Mentor Infame** (Defecto de 1 punto)

Tu mentor carece de la confianza, y estaba mal visto, y quizá aún lo es, por muchos de tus compañeros changeling. Como resultado, también careces de la confianza y eres mal visto. Esta es una pesada carga, de la que es difícil desprenderse.

### **Mentor Loco** (Defecto de 1 punto)

Tu mentor ha perdido todo contacto con la realidad, y se ha perdido en la Confusión o está peligrosamente loco. Cualquier error cometido por tu mentor puede afectar a tu reputación, y algunas de las peligrosas maquinaciones de tu mentor pueden implicarte de algún modo.

### **Mentor Resentido** (Defecto de 1 punto)

Tu mentor te detesta y desea dañarte. Si tiene la menor oportunidad, buscará la forma de causarte daño, y puede incluso atacarte si se le provoca. Los amigos de tu mentor también irán contra ti ¡Buena Suerte!

### **Mentor Diabólico** (Defecto de 2 puntos)

Tu mentor está inmerso en actos que pueden causar un tremendo escándalo. Podría estar ignorando actividades Oscuras malignas o peor. Montones de gente van tras la piel de tu mentor, y tu puedes ser medido por su mismo rasero.

### **Notoriedad** (Defecto de 3 puntos)

Tienes una mala reputación entre tus iguales, quizá has violado el protocolo demasiado a menudo, o perteneces a un Feudo impopular. Tienes dos dados de penalización a todas las tiradas sociales con Changelings asociados. Un personaje con este Defecto no puede coger el Merito Reputación.

## **Sociedad Mortal**

### **Club Nocturno** (Mérito de 2 puntos)

Posees un club nocturno de moderado tamaño, quizá uno de los lugares más calientes de la ciudad. Este club te da el dinero suficiente para vivir con un lujo moderado (unos 1000\$ al mes, pero puede aumentar), pero aún mas importante que el dinero es el prestigio. Puedes usar el club nocturno como tu feudo (aunque debes comprar el Rasgo de Trasfondo para ello), o puedes sencillamente estar por allí. El nombre del club, su estilo, diseño y clientes habituales quedan a tu elección. Posibles variantes podrían incluir un restaurante, teatro, sala de comedia, sala deportiva o gran almacén.

### **Aprendizaje Erróneo** (Mérito de 2 puntos)

Tienes influencia y contactos en la prensa local. Puedes suprimir y crear nuevas historias (aunque no siempre con un 100% de eficacia; los periodistas son unos tipos rebeldes), y tienes acceso a los archivos y los rumores de los empleados de periódicos y televisión.

Similar con:

Mercado Negro: 1-5 puntos (Para comprar armas y material ilegal.)

Artísticos: 3 puntos (Te da algo de fama entre artistas y fans)

Corporativos: 3 puntos (Puedes provocar una OPA hostil xDD)

Eclesiásticos: 3 puntos.

Policiales: 3 puntos. (Puedes mandar una patrulla o una inspección)

Políticos: 3 puntos. (Puedes dejar sin agua o luz un edificio o vecindario, además de otras molestias).

Subterráneos: 3 puntos (Soldados y contactos mafiosos).

Nota: Por supuesto, cuanto mas se utilicen estos contactos mas peligro hay de que tus "aliados" dejen de serlo o te pidan algo a cambio, por no mencionar las consecuencias de que algo te estalle en las manos llamando la atención sobre ti.

### **Mansión** (Mérito de 3 puntos)

Posees una gran mansión - una casa con 25 ó más habitaciones - así como la finca que la rodea. los sirvientes, si los tienes, vienen con este Mérito, aunque no pueden usarse como Soñadores o Criados a menos que compres los Trasfondos adecuados. Se supone que la mansión tiene el sistema de seguridad electrónico disponible y una verja entorno al perímetro, pero no tiene un acceso a un paso (ver el Trasfondo de Feudo para un lugar así). Aunque la mansión puede estar en tan buen o mal estado como deseases. cuánto mas deshabitada parezca más llamará la atención. Una casa con fantasmas no atraerá a Hacienda, pero puede atraer a la policía si hay por allí bandas de chicos raros.

### **Consejero Delegado** (Mérito de 5 puntos)

Tienes una influencia particular y control sobre una corporación mayor y sus compañías asociadas, igual que si fueras el director ejecutivo. Además, puede que poseas esta compañía desde antes de tu Crisálida y hayas mantenido el control. A través de esta corporación sabes lo que sucede en la comunidad corporativa y tienes los medios de financiar una guerra económica. Este Mérito te proporciona algunos aliados y Recursos informales, la cantidad exacta de los cuales la determina el Narrador.

### **Protegido** (Defecto de 3 puntos)

Estás dedicado a la protección de un mortal. Puedes describir a tu protegido, aunque será el Narrador quien lo cree. Este personaje puede ser un amigo o familiar de tu época anterior a la Crisálida, o simplemente un buen amigo. Los protegidos tienen un talento especial para verse atrapados en la acción de las historias, y suelen ser blancos de los enemigos del personaje.

### **Perseguido** (Defecto de 4 puntos)

Los vampiros y hombres lobo no son los únicos seres sobrenaturales que han de temer a los cazadores de brujas. Has atraído de algún modo el interés de alguna agencia o individuo mortal que ahora busca tu destrucción. Este cazador está más allá de la razón, y tiene algún tipo de poder, influencia o autoridad que te coloca en desventaja. Tus amigos, familia y asociados también corren peligro. Antes o después, este Defecto producirá una confrontación. La resolución no será fácil.

## **Físicos**

### **Belleza Sobrenatural** (Mérito de 1 punto)

Posees una belleza muy superior a la del común de los mortales. La gente se maravilla ante tus formas perfectas. Si eres un sidhe, quizá tu semblante feérico brilla sobre tu aspecto mortal. Los personajes con este Mérito deben comprar primero una Apariencia al menos de 5, aunque se supone que su apariencia supera incluso eso.

### **Elástico** (Mérito de 1 punto)

Eres inusualmente ágil. Resta 2 a la dificultad de cualquier tirada de Destreza que implique la flexibilidad corporal. Escurrirte por un espacio diminuto es un ejemplo de los usos de este Mérito.

### **Corpulento** (Mérito de 4 puntos)

Tu aspecto mortal es anormalmente grande, posiblemente mides más de 2.10 metros y pesas más de 150 Kg. Tienes un nivel adicional de Salud, y eres capaz de aguantar más daño antes de resultar incapacitado. Trátalo como un Nivel de Salud extra sin penalizadores a las tiradas. Los trolls pueden coger este Mérito dado que el Nivel de Salud ganado con Corpulento sólo afecta al aspecto mortal. El Nivel de Salud extra se añade a los que el troll consigue por su Privilegio para el daño quimérico o real si el troll ha invocado la Fantasía.

### **Alérgico** (Defecto de 1-4 puntos)

Eres alérgico a alguna sustancia - polen, pelo animal, alcohol, chocolate, etc. Por un punto tienes picores, estornudas o te mareas tras un contacto prolongado, con dos puntos se te hincha desagradablemente el área afectada, reduce todas las Reservas de Dados en uno; por tres puntos, tu reacción te incapacita, reduciendo las Reservas de Dados en tres. Si la sustancia es muy común en tu crónica aumenta en un punto este Defecto.

### **Asma** (Defecto de 1 punto)

Tienes dificultad realizando tareas agotadoras porque no puedes respirar bien. Con asma, tus pulmones sólo reciben una fracción del aire que requieren. En cualquier momento en que te fuerces, debes hacer una tirada de Resistencia a dificultad 6 o serás incapaz de realizar ninguna acción en el siguiente asalto, mientras recuperas el aliento.

### **Bajo** (Defecto de 1 punto)

Estás por debajo de la media de altura y tienes problemas para ver por encima de los objetos altos y para moverte con rapidez. Sufres dos dados de penalización en todas las tiradas de persecución, y tu y el Narrador debéis asegurarnos que tu altura se tiene en cuenta en todas las situaciones. En algunas circunstancias puede darte una bonificación para esconderte. Sólo los infantiles trolls pueden coger este Defecto.

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

Un horrible desfiguramiento te hace horrendo y fácil de reconocer o recordar. Tienes una Apariencia de cero. Los personajes sidhe no pueden coger este Defecto.

### **Deformidad** (Defecto de 3 puntos)

Tienes algún tipo de deformidad - como un brazo contrahecho o una joroba - que afecta a tu relación con los demás y puede incomodarte físicamente. Las dificultades a todas las tiradas relativas a apariencia física se aumentan en dos. Tu deformidad también aumentará la dificultad de algunas tiradas de Destreza en dos, dependiendo del tipo de deformidad que poseas. Los personajes sidhe no pueden coger este Defecto.

### **Manco** (Defecto de 3 puntos)

Tienes un solo brazo - escoge cual, o determínalo al azar en la creación del personaje. Puede ser una cicatriz de guerra, un defecto de nacimiento u otro tipo de herida. Se supone que estás acostumbrado a usar la mano que te queda, por lo que no sufres penalización si es tu zurda. Sin embargo, sufres una penalización de dos dados a todas las Reservas en las que se necesitarían normalmente las dos manos para realizar una tarea. Un personaje no puede coger este Defecto junto con el Mérito Ambidiestro. Los sidhe que son miembros de la Casa Dougal no pueden coger esto como su handicap, aunque pueden cogerlo si tienen uno diferente como su Defecto de Casa.

### **Niño** (Defecto de 3 puntos)

Eras un niño pequeño en el momento de tu Crisálida. Puedes ser precoz, pero a fin de cuentas sigues siendo sólo un niño. Tienes el Defecto Bajo y es difícil que los demás te tomen en serio (dos dados de penalización a las tiradas importantes). Además, puedes estar sujeto al control de tus padres, hora de llegar a casa, deberes y la ley de menores. Pocos clubes te admitirán, porque no tienes la edad. Los infantiles que no cogen este Defecto son por alguna razón mas aceptados por los mayores.

### **Tullido** (Defecto de 3 puntos)

Tus piernas están heridas o por alguna razón no funcionan correctamente. Sufres dos dados de penalización en todas las tiradas relacionadas con el movimiento. Un personaje no puede coger este Defecto junto con el Mérito Elástico. Los sidhe que son miembros de la casa Dougal no pueden coger esto como su handicap, aunque pueden cogerlo si tienen uno diferente como su Defecto de Casa.

### **Mudo** (Defecto de 4 puntos)

Tu aparato vocal no funciona, y no puedes hablar en absoluto. Puedes comunicarte por otros medios, normalmente escribiendo o por señas. Los sidhe que son miembros de la Casa Dougal...

### **Parapléjico** (Defecto de 6 puntos)

Te resulta muy difícil moverse sin ayuda, como un par de muletas o una silla de ruedas. Incluso entonces puede ser doloroso y molesto hacerlo. El Narrador y tú debéis asegurarnos conjuntamente de interpretar este Defecto correctamente, no importa lo difícil que haga las cosas. No se puede coger junto con el Mérito Elástico. Los sidhe que son miembros de la Casa Dougal...