

# CHANGELING

THE LOST  
SECOND EDITION

## ESPAÑOL

FANMADE



TRADUCCIÓN: CEBAUDAM  
MAQUETACIÓN: ADALWULF



# CHANGELING™

## THE LOST SECOND EDITION

<b>LÉXICO</b>	<b>3</b>	<b>COMPROMISOS</b>	<b>30</b>	La Puerta de Marfil	57
<b>WYRD</b>	<b>6</b>	<b>Sellado</b>	<b>30</b>	La Puerta de Cuerno	58
<b>Sueños Recordados</b>	<b>7</b>	Beneficios	31	<b>Tejer los Sueños</b>	<b>58</b>
Tolerancia y Potencia		Consecuencias	32	<b>Eidolones y Accesorios</b>	<b>59</b>
Sobrenatural	7	Sistemas	32	<b>Representar un papel</b>	<b>59</b>
<b>Longevidad</b>	<b>7</b>	Sellar en Juego	33	<b>Cambios Sutiles</b>	<b>60</b>
Tabla de Efectos del Wyrd	8	<b>Juramentos</b>	<b>34</b>	<b>Cambios de Paradigma</b>	<b>61</b>
<b>FRAGILIDADES</b>	<b>9</b>	Beneficios	34	Ventajas de Oniromancia	62
<b>Hierro Frío</b>	<b>10</b>	Consecuencias	34	<b>Condiciones de Cambio</b>	<b>62</b>
<b>GLAMOUR</b>	<b>11</b>	Sistemas	35	<b>Los Caminos de Ensueño</b>	<b>62</b>
<b>Cosechar Glamour</b>	<b>11</b>	<b>Acuerdos</b>	<b>37</b>	Navegando por los Caminos de	
Tabla de Modificadores		Beneficios	37	Ensueño	63
Sugeridos	12	Consecuencias	37	Senderos Extraños	63
<b>Segar</b>	<b>12</b>	Sistemas	38	<b>Bastiones</b>	<b>63</b>
<b>Privación de Glamour</b>	<b>12</b>	<b>EL SETO</b>	<b>39</b>	El Fin de un Bastión	64
<b>CLARIDAD</b>	<b>13</b>	<b>Atravesando el seto</b>	<b>40</b>	<b>PRENDAS</b>	<b>66</b>
<b>Reserva de Claridad</b>	<b>13</b>	<b>Una vez</b>	<b>40</b>	<b>Forjado en las Espinas</b>	<b>67</b>
Tabla de ejemplos de puntos		<b>Ahora</b>	<b>41</b>	<b>Por esto lo juro</b>	<b>68</b>
de Ruptura	14	<b>Cruzando el Portal</b>	<b>41</b>	<b>Las Llaves del Maestro</b>	<b>69</b>
<b>Ataques de Claridad y Puntos</b>		Otros seres llamados al		<b>Prendas de Ejemplo</b>	<b>70</b>
<b>de Ruptura</b>	<b>15</b>	Seto	42	<b>JURAMENTOS DE</b>	
Tabla de Modificadores de		<b>Claridad y Semblante</b>	<b>43</b>	<b>SUSTANCIA -PRENDAS</b>	<b>76</b>
Punto de Ruptura Sugeridos	15	<b>Madrigueras</b>	<b>43</b>	<b>Baratijas</b>	<b>76</b>
<b>Daño de Claridad</b>	<b>15</b>	<b>Viajando por el Seto</b>	<b>43</b>	<b>Abalorios</b>	<b>78</b>
Poderes como Puntos de		Tabla de Términos de		<b>Sueños Oscuros</b>	<b>80</b>
Ruptura	16	Persecución	44	<b>Corazones Vacíos</b>	<b>82</b>
<b>Condiciones de Claridad</b>	<b>17</b>	<b>Pasos</b>	<b>45</b>	<b>Prendas Personalizadas</b>	<b>84</b>
<b>Sagacidad</b>	<b>17</b>	<b>Las Espinas</b>	<b>46</b>	<b>CONDICIONES</b>	<b>88</b>
<b>MÁSCARA Y</b>		<b>Iconos</b>	<b>47</b>	<b>CREACIÓN DEL</b>	
<b>SEMBLANTE</b>	<b>18</b>	El Valor de un Icono	48	<b>PERSONAJE</b>	<b>100</b>
<b>Máscara</b>	<b>22</b>	<b>Hilar el Seto</b>	<b>48</b>	<b>Experiencia</b>	<b>104</b>
<b>Semblante</b>	<b>24</b>	Cambios Sutiles	48	<b>ANCLAS</b>	<b>105</b>
<b>PORTACIÓN</b>	<b>26</b>	Tabla de Cambios Sutiles	50	<b>Aguja</b>	<b>105</b>
<b>CAOS</b>	<b>28</b>	Cambiar Paradigma	51	<b>Hilo</b>	<b>107</b>
<b>Incitar al Caos</b>	<b>28</b>	<b>Lugares en el Seto</b>	<b>51</b>	<b>Piedras Angulares</b>	<b>109</b>
Tabla de Modificadores de		Tabla de Cambios de		<b>ASPECTOS</b>	
Caos Sugeridos	29	Paradigma	52	<b>Bestias</b>	<b>112</b>
		<b>Frutas Goblin</b>	<b>53</b>		
		<b>ONIROMANCIA</b>	<b>56</b>		
		<b>Las Puertas</b>	<b>57</b>		



<b>Oscuros</b>	<b>115</b>	Contratos (Primavera)	224	<b>Méritos de Tocados por las</b>	
<b>Elementales</b>	<b>118</b>	Contratos (Verano)	227	<b>Hadas</b>	<b>331</b>
<b>Hermosos</b>	<b>121</b>	Contratos (Otoño)	231	<b>SIMULACROS</b>	<b>334</b>
<b>Ogros</b>	<b>124</b>	Contratos (Invierno)	235	<b>Construyendo el simulacro</b>	<b>334</b>
<b>Marchitos</b>	<b>127</b>	<b>Contratos Goblin</b>	<b>239</b>	<b>Magia del Simulacro</b>	<b>337</b>
<b>ESTIRPES</b>	<b>130</b>	<b>Creación de Contratos</b>	<b>243</b>	Ecos	337
<b>Crear Estirpes</b>	<b>140</b>	<b>JURAMENTOS DE</b>		<b>Narrando al Simulacro</b>	<b>338</b>
<b>CORTES</b>	<b>142</b>	<b>FIDELIDAD - MANTOS</b>	<b>246</b>	<b>Resolución</b>	<b>341</b>
<b>Cortes y Mantos</b>	<b>142</b>	<b>JURAMENTOS DE</b>		<b>LEALISTAS</b>	<b>343</b>
¿Cuántas Cortes hay en un		<b>COMUNIDAD - FEUDOS</b>	<b>262</b>	<b>Distintuir entre los Leales</b>	<b>343</b>
Feudo?	142	<b>89 Sueños de Hogar, El</b>		<b>Los Sin-Corte</b>	<b>344</b>
Estrategias de afrontamiento	142	<b>Pabellón de Yuanfen</b>	<b>274</b>	<b>Quema-puentes</b>	<b>344</b>
El Pacto	143	<b>El Consejo de los Elfos</b>	<b>281</b>	<b>Corsarios</b>	<b>347</b>
Legislación y Exilio	143	<b>Hard-A-Lee</b>	<b>287</b>	<b>Lealistas Verdaderos</b>	<b>349</b>
Manto	143	<b>Mercado de Tumbledown</b>	<b>293</b>	<b>FANTASMAS DEL SETO</b>	<b>352</b>
La Corona	144	<b>JURAMENTOS DE</b>		<b>Crear Fantasmas del Seto</b>	<b>352</b>
<b>Sin-Corte</b>	<b>144</b>	<b>NOBLEZA -</b>		<b>Numina de los Fantasmas del</b>	<b>357</b>
<b>Cambiar de Corte</b>	<b>144</b>	<b>TITULACIONES</b>	<b>299</b>	<b>Seto</b>	<b>357</b>
<b>Primavera</b>	<b>145</b>	<b>Barón de los Menores</b>	<b>306</b>	<b>DUENDES</b>	<b>361</b>
<b>Verano</b>	<b>151</b>	<b>Delfines de los niños</b>		<b>Crear Duendes</b>	<b>361</b>
<b>Otoño</b>	<b>157</b>	<b>descarriados</b>	<b>310</b>	<b>Poderes de Pesadilla</b>	<b>363</b>
<b>Invierno</b>	<b>162</b>	<b>Maestro de llaves</b>	<b>314</b>	<b>CAZADORES</b>	
<b>Cortes Direccionales</b>	<b>168</b>	<b>TOCADOS POR LAS</b>		<b>SALVAJES</b>	<b>376</b>
<b>Corona de las Estaciones</b>	<b>176</b>	<b>HADAS</b>	<b>319</b>	<b>Nunca Lejos de la Reina</b>	<b>376</b>
<b>MÉRITOS</b>	<b>178</b>	<b>Volverse un Tocado por las</b>		<b>El Heraldó</b>	<b>376</b>
<b>Santidad de los Méritos</b>	<b>178</b>	<b>Hadas</b>	<b>320</b>	<b>La Cacería Salvaje</b>	<b>377</b>
<b>Méritos en Grupo</b>	<b>178</b>	<b>Escapar del Seto</b>	<b>321</b>	<b>La Panoplia</b>	<b>378</b>
<b>Méritos de Estilo</b>	<b>178</b>	¡Escapar!	322	<b>El Fin de la Persecución</b>	<b>378</b>
<b>Méritos Changeling</b>	<b>179</b>	<b>La Llamada del Wyrđ</b>	<b>322</b>	<b>Un Acechador para todas las</b>	
<b>Méritos Humanos</b>	<b>189</b>	<b>Tocados por las Hadas en la</b>		<b>Estaciones</b>	<b>379</b>
<b>CONTRATOS</b>	<b>190</b>	<b>Sociedad Changeling</b>	<b>323</b>	<b>Llamando a la Cacería</b>	<b>379</b>
<b>Choque de Voluntades</b>	<b>191</b>	<b>Dentro del Feudo</b>	<b>324</b>	<b>Poderes de Pesadilla</b>	<b>380</b>
<b>Lagunas Legales</b>	<b>191</b>	<b>Las Cortes</b>	<b>325</b>	<b>HADAS VERDADERAS</b>	<b>383</b>
<b>Contratos de Arcadia</b>	<b>192</b>	<b>Guardianes de Juramentos</b>	<b>325</b>	<b>Nombres y Títulos</b>	<b>384</b>
Contratos y Claridad	192	<b>Forasteros</b>	<b>326</b>	<b>Firmar en la Línea</b>	
Contratos (Corona)	193	<b>Busca-llaves</b>	<b>326</b>	<b>Punteada</b>	<b>384</b>
Devoción del Pupilo	194	<b>La Presa</b>	<b>327</b>	<b>Rasgos de las Hadas</b>	
Contratos (Joyas)	198	<b>El Leal</b>	<b>328</b>	<b>Verdaderas</b>	<b>385</b>
Contratos (Espejo)	203	<b>Historias</b>	<b>328</b>	<b>Nombres y Promesas</b>	<b>387</b>
Contratos (Escudo)	209	<b>Interpretando a un Tocado por</b>		<b>Vulnerabilidad y Muerte</b>	<b>388</b>
Contratos (Montura)	213	<b>las Hadas</b>	<b>329</b>		
Contratos (Espada)	218	<b>Creando a un Tocado por las</b>			
<b>Contratos de Corte</b>	<b>223</b>	<b>Hadas</b>	<b>329</b>		

En esta traducción fanmade de Changeling the Lost segunda edición en español, podemos encontrar algunos términos que pueden llevar a confusión. Si esto sucediera recomendamos visitar el manual básico original en inglés.

También informamos de que este manual incluye los suplementos de Changeling the Lost, Segunda Edición. Oak, Ash and Thorn y Changeling the Lost: Storytellers guide.

Traducción: Gebaudam

Maquetación: Adalwulf

Índice: Ébano



# LÉXICO

## TÉRMINOS DE CHANGELING: LOS PERDIDOS

**Acechadores (Huntsmen):** los primeros habitantes de Arcadia, que fueron convertidos por las Hadas Verdaderas en cazadores que persiguen a los changelings fugitivos.

**Acuerdo (bargain):** Una especie de promesa que los cambiantes hacen con los mortales para esconderse de las Hadas; también Acuerdo, es un pacto a gran escala que hace una corte de Perdidos con una fuerza de la naturaleza, como una estación, para proteger a la corte de la Cacería Salvaje.

**Aguja (Needle):** La identidad central y el enfoque que presenta un changeling al mundo para reafirmarse y ejercer su libertad.

**Arcadia (Arcadia):** el dominio de las Hadas Verdaderas y, en el pasado, una prisión para todos los changelings. También llamada Faerie.

**Aspecto (seeming):** La apariencia física de un changeling, que refleja el papel que jugó en Faerie y los talentos que usó para escapar.

**Bastión (Bastion):** El paisaje onírico de una persona individual.

**Cacería Salvaje (Wild Hunt):** La suma de todos los esfuerzos constantes de las Hadas para recuperar los changelings fugitivos; también se usa para describir un solo grupo de fuerzas feéricas que se reúnen para asediar un feudo.

**Caminos de Ensueño (Dreaming Roads):** los caminos a través del seto que conectan con los sueños de la humanidad, a lo largo de los cuales se pueden encontrar los bastiones de los sueños individuales.

**Caos (Bedlam):** Un estallido incontrolado de emociones que un cambiante puede infligir a otros, voluntaria o involuntariamente.

**cautiverio (durance):** La prueba compartida por todos los changeling, durante la cual fueron mantenidos cautivos por las Verdaderos Hadas.

**changeling (changeling):** Un humano que ha sido cambiado gradualmente por su estancia en Arcadia, convirtiéndose parcialmente en hada.

**Claridad (Clarity):** la medida de la capacidad de un changeling para adueñarse de sus percepciones y experiencias. Una alta Claridad permite usar su sagacidad.

**compañía (motley):** Un pequeño grupo de changelings, a veces ligados en una promesa de amistad.

**compromiso (pledge):** Un voto, acuerdo o trato hecho por el hada, sellado por el Wyrd.

**Contrato (Contract):** un pacto místico que se establece entre las hadas y las fuerzas cósmicas, que permite a las hadas invocar poderes sobrenaturales.

**Contrato Goblin (Goblin Contract):** Un contrato ilícito, generalmente fácil de aprender, pero con



condiciones. Los changelings que compran estos de los hobgoblins incurrir en una deuda goblin.

**corsario (privateer):** Un changeling que actúa como esclavista o cazarrecompensas para las Verdaderas Hadas o los Acechadores a cambio de su propia libertad.

**corte (court):** Organización social dedicada a la ayuda mutua y la autodefensa, unida por compromisos de lealtad. Las cortes de América del Norte y Europa tienden a organizarse en cuatro cortes estacionales.

**Corte de Invierno (Winter Court):** La corte ligada al invierno, el dolor y la intriga.

**Corte de Otoño (Autumn Court):** la corte ligada al otoño, el miedo y el misticismo.

**Corte de Primavera (Spring Court):** La corte ligada a la primavera, el deseo y la belleza.

**Corte de Verano (Summer Court):** la corte ligada al verano, la ira y la fuerza militar.

**Deuda Goblin (Goblin Debt):** deuda mística contraída por el uso de Contratos Goblin o al hacer tratos con hobgoblins, que pueden transformar a una persona en un habitante del Seto o en una Reina Goblin.

**Duendes (hobgoblins):** Las criaturas feéricas y habitantes del Seto.

**Ecos (Echoes):** Los poderes manifestados por un simulacro.

**Espinas, las (Thorns, the):** Las partes más peligrosas del Seto. También llamadas espinas, un término general para los peligros de las hadas.

**estirpe (kith):** Un refinamiento del Aspecto, que otorga habilidades más específicas.

**Faerie (Faerie):** Arcadia, o más raramente, los habitantes de Arcadia.

**Fantasmas del Seto (Hedge ghosts):** Restos de los que han muerto en el Seto, o espirales de emociones y sueños manifestados.

**feudo libre (freehold):** una sociedad local de changelings, generalmente supervisada por un gobernante estacional y que ofrece apoyo a sus compañeros changelings.

**Fragilidad (frailty):** una prohibición o debilidad sobrenatural que sufren las criaturas feéricas; aumentan a la vez que el Wyrd.

**fruto goblin (goblin fruit):** Los muchos tipos de consumibles feéricos recolectados del Seto que tienen algún efecto sobrenatural en el usuario.

**Glamour (Glamour):** la energía sobrenatural cruda que alimenta a las hadas. Está ligado a las fuertes emociones del corazón humano.

**goblin (goblin):** término general para criaturas feéricas y cosas de dudosa o nula lealtad; se aplica a menudo a los duendes y los changelings no afiliados.

**Guardián (Keeper):** El Hada que mantuvo a un changeling en Arcadia, y cuya influencia generalmente se siente en la apariencia de ese changeling.

**Hada, Hada Verdadera (Fae, True Fae):** Los habitantes inmortales de Faerie; las criaturas que secuestran a los humanos y los transforman gradualmente en changelings.

**hada (fae):** Un término general para las criaturas y cosas imbuidas del poder de Faerie o el Seto.

**Hilar el Seto (Hedg spinning):** el arte de moldear el Seto para revelar nuevos caminos o hacer tropezar a los enemigos.

**Hilo (Thread):** El impulso central y el propósito que utiliza un cambiado como salvavidas para la estabilidad y la fuerza interior.

**Icono (Icon):** un trozo del alma de un changeling que quedó en el seto cuando escapó de su cautiverio. Los changelings pueden recuperar iconos para recuperar recuerdos y aumentar su Claridad.

**Juramento (oath):** Una especie de compromiso que une a dos o más seres feéricos en apoyo mutuo o enemistad.

**Lealista, Verdadero Lealista (loyalist, True Loyalist):** Un Verdadero Lealista es un changeling que es leal a su Guardián o a otras Hadas Verdaderas, a menudo actuando como un topo en la sociedad de los Perdidos. Los changeling a menudo utilizan el término general leal para referirse a cualquier changeling que no se une a ninguna corte o feudo.

**Lord (Gentry):** Un eufemismo cambiante para las Hadas Verdaderas.

**Madriguera (Hollow):** Un refugio seguro dentro del Seto.



**Manto (Mantle):** una medida del estado de la corte de un cambiante y una identidad mística reflejada en su semblante. También es un mérito.

**Máscara (Mask):** La ilusión que oculta la presencia del hada a los ojos de los mortales.

**Mercado Goblin (Goblin Market):** un mercado negro de hadas, que a menudo cambia de ubicación, donde los cambiantes y otras hadas intercambian bienes y servicios ilícitos.

**oniromancia (oneiromancy):** La práctica de los sueños lúcidos y el tejido de sueños.

**oniropompo (oneiopomp):** Un changeling u otra criatura que entra en los sueños de otra.

**Otros (Others):** Otro eufemismo para la verdadera Hada.

**paso (trod):** un camino que atraviesa el seto, de un sitio mortal o feérico a otro. También se utiliza para referirse a la ubicación física que corresponde a la entrada a dicho camino.

**Perdido (Lost):** un eufemismo para "changeling" o "changelings". Usado a menudo por los changelings que se niegan a pensar que ya no son humanos.

**Pérjuro (forsworn):** infractor de un juramento.

**Piedra angular (Touchstone):** una persona, lugar u objeto que ayuda a anclar a un changeling en su Claridad.

**Portación (portaling):** La capacidad de los cambiantes para escapar de cualquier atadura o prisión, y deslizarse fácilmente entre el Seto y el mundo mortal.

**Prenda (token):** Un objeto infundido con una parte de poder feérico. Puede ser creado por juramento o por el seto o haber sido robado.

**Quemapuentes (Bridge-Burner):** Un changeling tan consumido por el odio por las Hadas Verdaderas que promete destruir los sueños, la creatividad y cualquier otra cosa que pueda atraer la atención de las Hadas.

**Regalia (Regalia):** Las seis categorías de contratos por los que los changelings y las Hadas pueden tener afinidad. Para las Hadas Verdaderas, las Regalias también son poderosas prendas que representan sus pactos cósmicos.

**Reina Goblin (Goblin Queen):** un habitante del Seto tan abrumado por las Deudas Goblin que se vuelven ermitaños, gobernantes de su propia pequeña parte del Seto.

**Rompejuramentos (oathbreaker):** alguien que ha roto un juramento feérico. Este título se puede usar correctamente hasta que la persona haya hecho la restitución y durante un año y un día después. Usado a menudo como un insulto.

**Sagacidad (Kenning):** La capacidad de los changeling que no han perdido demasiada Claridad para sentir lo sobrenatural.

**Sello (Sealing):** Una especie de compromiso que obliga a alguien a cumplir una promesa o declaración de intenciones.

**semblante, semblante feérico (mien, fae mien):** La verdadera forma de changeling u otra hada, oculto por la Máscara.

**Seto, el (Hedge, the):** El espinoso mundo que se encuentra entre el reino mortal y Faerie.

**simulacro (fetch):** Una réplica de un ser humano construida por las Hadas, dejada atrás para tomar el lugar de un abducido.

**tejer los sueños (dreamweaving):** El arte de cambiar gradualmente un paisaje onírico realizado en los Bastiones para aprender secretos e influir en el soñador. Quien se dedica a tejer sueños realiza oniromancia.

**Título (Title):** Uno de los roles y rostros de una Verdadera Hada, que se manifiesta para interactuar con seres inferiores.

**tocado por las hadas (fae-touched):** Mortales ligados a changelings específicos por promesas hechas antes de su cautiverio, que entraron en el Seto para encontrar a sus seres queridos y escaparon de nuevo con algún poder propio.

**Wyrd (Wyrd):** El poder de Faerie, el principio cósmico de reciprocidad.





# WYRD

El Wyrd refleja la cantidad de magia feérica que el changeling ha aprovechado, usando su poder como si fuera suyo. La magia de las hadas transforma cosas, formas, sueños y conceptos. Esta misma magia ahora recorre el cuerpo y el alma de todos los changelings. A medida que profundiza en su naturaleza mágica, recuerda más de su tiempo en Arcadia y puede aprovechar mejor su terrible poder.

El Wyrd afecta numerosos factores en el juego, como:

- El Wyrd determina los rasgos máximos de tu personaje. Normalmente, un personaje está limitado a cinco puntos en Habilidades y Atributos. Sin embargo, en Wyrd 6+, tu personaje puede alcanzar niveles más altos de Atributos y Habilidades.

- El Wyrd actúa como la Potencia sobrenatural de un changeling, o "rasgo de poder", y como su rasgo de Tolerancia sobrenatural, lo que se suma a la reserva de dados para disputar algunos poderes sobrenaturales.

- El Wyrd determina cuánto Glamour puede poseer un changeling a la vez y con qué rapidez puede gastarlo. La tabla muestra el Glamour máximo y cuánto puede gastar en un turno en su nivel de Wyrd.

- El Wyrd determina qué tan conectado está el changeling con Arcadia. Cada punto de Wyrd

actúa como una bonificación de dados a los intentos de cualquier criatura feérica de rastrearlo o encontrarlo, hasta un máximo de +5.

- El Wyrd determina el número y la gravedad de las debilidades que sufre tu personaje.

- El Wyrd reduce las penalizaciones por enfermedades mundanas (como el Declive Enfermo, p. 331) y la fatiga, en mayor grado a medida que aumenta. Esta reducción se convierte en una bonificación de dados a las tiradas para resistir enfermedades mundanas fuera de las escenas de acción. La extraña estabilidad de los Lores también infecta a los changeling.

- El Wyrd determina cuántas frutas goblin puede llevar un changeling al mundo de los mortales.

Todos los personajes changeling comienzan a jugar con Wyrd 1. Puedes comprar hasta dos puntos Wyrd adicionales en la creación del personaje gastando cinco de tus puntos de mérito por cada uno.

Una vez que comience el juego, puedes gastar cinco Puntos de Experiencia por punto para aumentar Wyrd.



## SUEÑOS RECORDADOS

A medida que un changeling aprovecha la magia de las hadas, recuerda mejor sus propios sueños. Suma su Wyrd en dados a todas las tiradas realizadas para recordar o interpretar sus sueños mientras está despierto (pero no a las tiradas que generen éxitos de oniromancia; consulte la p. 218). A medida que su Wyrd asciende, sus sueños de pasar tiempo en Arcadia aumentan en claridad y frecuencia. En Wyrd 1-3, apenas recuerda sus sueños, recordando solo fragmentos. En un Wyrd más alto (4-6), recuerda algunos de estos sueños con relativa claridad. Los changeling más poderosos (Wyrd 7-9) con frecuencia sueñan con su tiempo en Faerie y lo recuerdan con claridad, como si lo vieran pasar fuera del alcance de sus brazos. Los parangones del poder de las hadas (Wyrd 10) sueñan a menudo con Arcadia y lo recuerdan todo con tanta claridad que es como experimentar ese momento en persona una y otra vez. Si un changeling pierde su última piedra angular, trátalo como si tuviera Wyrd +1 a efectos de recordar los sueños.

Esta es en gran parte una oportunidad de juego de roles, que brinda a los jugadores y narradores la oportunidad de desarrollar la historia del personaje y agregar nuevos elementos a su cautiverio, o permite que el narrador entregue presagios crípticos. Estos sueños también pueden servir como justificación para comprar nuevos rasgos o mejorar los existentes. Por ejemplo, un changeling puede recordar su tiempo en duelo en nombre de su Guardián y así mejorar su Habilidad de Armamento con Puntos de Experiencia, o aumentar Wyrd mientras se reconecta con sus aspectos feéricos.

## TOLERANCIA Y POTENCIA SOBRENATURAL

¿Qué haces cuando un oponente carece de Wyrd? Muchos monstruos de Crónicas de Tinieblas tienen rasgos que definen sus defensas contra poderes sobrenaturales o la fuerza de esos poderes. Estos se denominan rasgos de tolerancia y potencia sobrenatural, respectivamente. Por ejemplo, la Tolerancia y la Potencia de un vampiro se definen por su rasgo de Potencia de Sangre, mientras que la Tolerancia de un demonio es su Cobertura y su Potencia es su Primum.

Cuando una regla de **Changeling** pide Wyrd de una criatura que no lo posee, en su lugar, usa la Tolerancia de esa criatura (al disputar efectos) o la Potencia (al forzar efectos). Del mismo modo, cuando un changeling haga algo que requiera otro rasgo de Potencia o Tolerancia, usa Wyrd.

## LONCEVIDAD

A pesar de su naturaleza voluble, las criaturas feéricas son más permanentes que los mortales, y los changelings no son una excepción. Por cada punto de Wyrd que posee un changeling, su esperanza de vida natural aumenta en aproximadamente 20 años. Una vez que ha vivido más allá de una vida humana, su semblante se muestra a través de su Máscara con más frecuencia. Esto nunca es suficiente para marcarla definitivamente como una criatura sobrenatural, pero tiende a darle una reputación entre los niños observadores del vecindario.



## EFECTOS DEL WYRD

Wyrd	Máximo Atributo / Habilidad	Glamour Máximo / Por Turno	Fragilidades Totales	Reducción Penalización Fatiga / Enfermedad	Frutas Goblin
1	5	10 / 1		En uno	3
2	5	11 / 2	Una menor	En uno	7
3	5	12 / 3		En uno	7
4	5	13 / 4	Dos menores	En dos	13
5	5	15 / 5		En dos	13
6	6	20 / 6	Una mayor, dos menores	En dos	13
7	7	25 / 7		En tres	29
8	8	30 / 8	Una mayor, tres menores	En tres	29
9	9	50 / 10		En tres	101
10	10	75 / 15	Dos mayores, tres menores	En cuatro	Ilimitadas





# FRACILIDADES

La leyenda atribuye comportamientos, aversiones y deseos extraños a las hadas. Cuanto más poderoso es el ser feérico, más extrañas y poderosas son sus peculiaridades y debilidades. Los changelings llaman a estas limitaciones fragilidades, y se presentan en dos formas: tabúes y perdiciones. Un tabú es una obligación o una restricción de comportamiento. Estos ocurren en ciertas situaciones únicas para cada changeling. Una perdición es una debilidad similar a la que poseen muchas criaturas sobrenaturales, algo que puede causar un gran daño al changeling. Las perdiciones atraviesan instantáneamente todas las formas de armaduras y magias protectoras, y el daño sufrido por una perdición no puede curarse hasta que el changeling escape de la presencia de la perdición. Incluso actuar contra la fuente de una perdición es difícil: hacerlo requiere gastar un punto de Voluntad por acción, lo que no agrega dados a la reserva. Además, el personaje sufre una penalización de tres dados en todas las tiradas relacionadas con actuar contra la causa de una fragilidad menor. Esta penalización aumenta a -5 cuando se actúa contra una fragilidad mayor.

*Fragilidad menor:* las fragilidades menores son difíciles de manejar, pero es poco común encontrarlas. Los tabúes requieren circunstancias específicas y las perdiciones son elementos o situaciones raras. Ejemplos de tabúes menores incluyen la incapacidad de acercarse a una vivienda

con leche en la puerta, la compulsión de contar los granos de arroz derramados o la incapacidad de pisar las líneas. Las perdiciones menores incluyen tocar el acónito, el sonido de las campanas de la iglesia o campanillas de viento, o escuchar el nombre de alguien dicho al revés. Un personaje puede gastar un punto de Voluntad para resistir el comportamiento asociado con un tabú menor durante el resto de la escena. La exposición a una perdición causa daño letal continuo a razón de un punto por turno hasta que se elimina la perdición. Un arma de perdición inflige daño letal que no puede curar hasta que el changeling haya escapado de la presencia de la perdición.

*Fragilidad mayor:* en este nivel, las debilidades llegan a dominar algún aspecto de la vida del changeling. Los tabúes se convierten en importantes restricciones de comportamiento o compulsiones que son difíciles de evitar y aparecen todos los días. Las perdiciones mayores son sustancias o situaciones comunes, y rápidamente resultan fatales para el changeling si se tocan o experimentan. Los ejemplos incluyen la incapacidad de salir mientras la luna (o el sol) está en el cielo, verse obligado a caminar hacia atrás o saltar en todo momento, el sonido de la risa de un niño o tocar un vidrio.

Superar un tabú importante requiere gastar un punto de Voluntad por turno, o sacrificar un punto de Voluntad para hacerlo durante el resto de la



escena. Las perdiciones mayores infligen un punto de daño agravado por turno hasta que el changeling escape de la situación o deja de tocar la perdición. Las armas de Perdición en este nivel infligen daño agravado. Si la perdición mata al changeling, todo su cuerpo se deshace de manera espectacular, explotando en espinas y hojas o en cientos de alas de gasa rasgadas.

Las leyendas y las tradiciones que componen los cuentos populares y los cuentos de hadas proporcionan muchos ejemplos de posibles fragilidades. El objetivo no es paralizar al personaje, sino crear desafíos interesantes que brinden emocionantes oportunidades de juego de rol.

## **HIERRO FRÍO**

Las leyendas dicen que hace mucho tiempo, los Lores rompieron un contrato con el Hierro. Como resultado, el hierro siempre ha sido la perdición de los duendes. Algunos changelings teorizan que, en cambio, es el significado mítico del hierro, ya que provocó la revolución industrial (y un golpe mortal a la era de las supersticiones y leyendas) lo convierte en anatema para las criaturas de los sueños y la magia. Los changelings también sufren la mordedura del hierro, debido a su herencia de hadas.

Cualquiera que sea su origen, el hierro ignora las defensas y la magia nacidas de las hadas. Un contrato, prenda u otro tipo de magia feérica que proporcione armadura o Defensa mejorada no protegerá a una criatura feérica (incluidos los changelings) de las armas de hierro. Los changelings no pueden escapar de ataduras o recintos de hierro a través de portales. El hierro es difícil de encontrar en la actualidad, fuera de las tiendas de antigüedades, las antiguas propiedades rodeadas de vallas de hierro forjado, sartenes de hierro fundido, etc. ¿Qué es exactamente el hierro? ¿Cuenta el acero? Conceptualmente, el hierro es lo que la mayoría de la gente considera hierro. La persona promedio percibiría la mayoría de las espadas, por ejemplo, como acero, pero una puerta de hierro es definitivamente hierro.

El llamado "hierro frío" actúa como una fragilidad de perdición para los changelings y las Hadas Verdaderas. Para calificar como "hierro frío", el metal debe ser principalmente hierro puro y la magia no puede jugar un papel en su creación de

ninguna manera. Debe ser forjado a mano, no producido en masa, fundido o creado por una máquina. Tocar este hierro inflige un punto de daño agravado a los Lores y los changelings.

Los changelings y otras criaturas feéricas nunca pueden tener magia que manipule, cree o destruya el hierro. Es posible que los elementales nunca prefieran el hierro como elemento y, de hecho, si prefieren los metales, el hierro queda excluido de su ámbito. Ésta es una prohibición estricta. En caso de duda, los Narradores siempre deben favorecer al hierro frente a la magia feérica o ser inmunes a ella. Esta limitación se aplica incluso a las ventajas básicas que poseen los personajes changelings; por ejemplo, los grilletes de hierro hacen que un changeling no pueda escapar automáticamente con Glamour.



# GLAMOUR

El glamour es la esencia misma de la magia de las hadas. Es una energía que infunde a Arcadia, las Verdaderas Hadas, las criaturas del Seto, los Contratos y los changelings. Nacido de la emoción, el Glamour da forma a sueños y pesadillas. Como parte de sus transformaciones, los changelings aprenden a aprovechar el glamour, a alimentarse de él y a alimentar su magia con él.

En niveles más altos de poder, lo necesitan para sobrevivir al igual que las Hadas Verdaderas, pero incluso en niveles más bajos, los Perdidos usan el Glamour de varias maneras.

Gasta Glamour para:

- Activar un contrato sin utilizar una Laguna.
- Realizar cambios mediante la oniromancia o el hilado del Seto.
- Crear o abrir un portal del Seto.
- Fortalecer o limpiar la máscara del changeling.
- Promulgar Compromisos.
- Activar una Bendición de la Estirpe o del Aspecto en determinadas circunstancias.
- Ver la máscara de otro changeling.
- Escapar del confinamiento.
- Incitar al Caos.

Algunas otras acciones también pueden costar Glamour.

## COSECHAR GLAMOUR

Cosechar Glamour es una experiencia intensamente emocional. Los changelings se alimentan del poder del sentimiento y la esencia de la pasión, extrayendo poder de las emociones. Este no es necesariamente un acto depredador, aunque los changelings pueden atacar a las víctimas en un acto llamado Segar (ver más abajo). Si bien un changeling no puede cosechar Glamour de ninguna criatura feérica (incluidos otros changelings, habitantes del Seto o las Verdaderas Hadas), puede cosechar de cualquier otro tipo de ser inteligente con emociones, como humanos, fantasmas o vampiros.

Los changelings cosechan con mayor frecuencia Glamour directamente de las emociones humanas. El tipo de emoción no importa; la fuerza del sentimiento es lo que crea Glamour. El changeling debe estar lo suficientemente cerca para experimentar la reacción emocional de primera mano: no puede cosechar Glamour del otro lado de la calle, mirando a su objetivo con prismáticos. Puede que el mismo provoque la emoción, pero esto no es necesario para cosechar.

En términos mecánicos, para cosechar Glamour para tu changeling, tira un Atributo + Habilidad relevante. Cada éxito genera un punto de Glamour. La acción podría ser cualquier cosa asociada con la forma en que el changeling está cosechando el



Glamour, desde actuar para incitar una emoción fuerte, hasta intentar mantener la calma mientras deja que una fuerte reacción emocional lo inunde. El chequeo puede verse modificado por la relativa frescura de la emoción, la intensidad de la emoción o varios otros factores (ver más abajo).

Los personajes recolectados pierden un solo punto de Voluntad, lo que refleja una sutil pérdida de intensidad emocional, y no se pueden cosechar más de una vez por escena. Cosechar la emoción favorecida por la corte del changeling otorga un punto adicional de Glamour en una tirada exitosa. Los changelings no pueden cosechar Glamour de los animales; sus emociones están simplemente demasiado lejos de las humanas.

Los changelings también pueden cosechar Glamour de los sueños de criaturas no feéricas. Los caminantes de sueños más hábiles pueden pasar de una mente soñadora a otra, absorbiendo Glamour de las visiones que encuentran. Ver pág. 219 para obtener más información sobre el uso de la oniromancia para cosechar Glamour.

Ciertos objetos y lugares en el Seto están llenos de Glamour. Por lo general, esto toma la forma de frutos goblin, aunque a veces hay raras reservas de Glamour crudo allí. Comer ciertas bestias del Seto proporciona Glamour, pero al hacerlo se corre el riesgo de una indigestión que altere la percepción si no se preparan correctamente, y las preparaciones adecuadas no siempre son obvias. Los artefactos extraños y ciertas acciones también pueden proporcionar Glamour, como cantar en un bosque de cristal resonante o bailar en un anillo de hadas.

## MODIFICADORES SUGERIDOS

Situación	Mod
Emociones repetitivas, como las asociadas con ver amigos y familiares.	.3
Cosecha apresurada.	-2
Sentimientos reprimidos.	-2
Emoción momentánea.	-1
Nuevas emociones que el objetivo nunca ha sentido antes.	+2
Emociones fuertes y guardadas durante mucho tiempo.	+2
Gastar mucho tiempo con el sujeto sintiendo la emoción.	+2
Emociones poderosas y profundamente arraigadas.	+3

## SECAR

Si la cosecha se basa sutilmente en la emoción ambiental que rodea al changeling, la siega es el acto directo y contundente de arrancar las emociones de un objetivo, dejándolo como una cáscara vacía.

La siega no requiere una tirada, pero provoca un punto de ruptura y requiere tocar el objetivo. La víctima pierde un punto de Voluntad por cada punto de Wyrde de tu personaje y gana la Condición Devastada (ver pág. 344). Tu personaje repone todo el Glamour perdido.

Los efectos de esta condición no son inherentemente obvios; se manifiesta como un letargo severo, que puede que ni siquiera sea evidente durante horas después. Podría confundirse con depresión o agotamiento. Los personajes conscientes del fenómeno, como los cazadores y los Acechadores, pueden usar acciones de Astucia + Ocultismo u otras tiradas razonables para comprender la fuente sobrenatural del efecto.

## PRIVACIÓN DE GLAMOUR

Un changeling que cae a 0 Glamour sufre privaciones físicas como si estuviese muriendo de hambre, además de sufrir la Condición Privada (p. 336). No importa cuánto coma o beba, no podrá nutrirse hasta que posea al menos un punto de Glamour. Los changelings más poderosos comienzan a morir de hambre con mayores cantidades de Glamour: aquellos con Wyrde 6+ sufren esta privación cuando su Glamour cae por debajo de su índice de Wyrde.

En niveles altos de Wyrde, los changelings se vuelven adictos física y psicológicamente al Glamour, y pueden ganar la Condición de Adictos al Glamour (p. 339). Los personajes obtienen esta condición cuando cosechan cualquier cantidad de glamour cada día durante al menos una semana, en Wyrde 6+.





# CLARIDAD

La Claridad representa el derecho y la fuerza de todos los seres pensantes en confiar en sus propias percepciones y ser dueños de su propio pasado. La Claridad de un changeling es su baluarte contra las ilusiones de las Verdaderas Hadas u otras fuerzas sobrenaturales, así como contra el mundo mundano que intenta decirle que sus experiencias sobrenaturales son ilusiones.

La Claridad fundamenta al changeling en sus propias experiencias, ayudándole a distinguir lo que es real y lo que es una mentira que las Verdaderas Hadas o que el mundo mundano se salga con la suya. Cuando su Claridad es fuerte, puedes confiar en que incluso los elementos mágicos más improbables que ves son reales, lo afectan incluso si nadie más puede verlos y comprende su relación con ellos. A medida que su Claridad disminuye, duda de la validez de su propia percepción de estas cosas, y los Otros o el mundo mundano comienzan a dictar su realidad. Ya no puede saber si simplemente está viendo cosas cuando las Espinas se acercan y la tocan, o si realmente está en el Seto. La Claridad débil es una perspectiva peligrosa para muchos changelings, ya que pierden la perspectiva y pueden caer en un estado de ensueño si no tienen nada que los sostenga en las mentiras de dos mundos.

## RESERVA DE CLARIDAD

La Claridad sirve como una reserva para medir la resistencia del changeling contra otros haciéndolo dudar de la verdad de sus experiencias, o incluso tratando de tomar posesión de ellas para sus propios fines. Mientras soporta eventos que socavan la propiedad de sus propias percepciones, su Claridad sufre ataques de formas leves o severas. Dada la naturaleza inusual de sus experiencias, la Claridad firme de un changeling suele ser una "locura" para quienes lo rodean.

Quizás el ataque sea un sueño lúcido de la época anterior a que la secuestraran, pero en lugar de sus verdaderos padres, su captor Feérico lee los cuentos de antes de dormir. Quizás es el momento en que entró en el Seto, seguro de que estaba abriendo una puerta mundana a una cafetería. Estas cosas confunden y perturban al changeling, sacudiendo su fe en su realidad percibida.

**Sistema:** el registro de claridad de un changeling tiene tantas casillas como su Astucia + Compostura. Su jugador no puede comprar casillas de Claridad adicionales con Experiencia, pero aumentan automáticamente a medida que compra puntos de Astucia y Compostura, y puede recuperar Iconos (p. 203) para agregar más casillas. No hay un límite para el número de casillas de claridad que puede tener un personaje. En los sueños, su Claridad contribuye a la reserva de Salud de la forma de sueño (p. 216).



# EJEMPLOS DE PUNTOS DE RUPTURA

## UN DADO

- Alguien que parece convincente, pero a quien no conoces, te dice que tus experiencias no son reales.
- Cambiar a otra persona a través de la Condición Infiltrador Onírico (pág. 337).
- Gastar todo tu Glamour en un día.
- Pasar un día completo sin contacto humano o changeling.
- Romper una promesa mundana.
- Conocer a tu Simulacro por primera vez.

## DOS DADOS

- Una figura en cuya autoridad crees te dice que tus experiencias no son reales.
- Cambiar a otra persona mediante la Condición Intruso Onírico (pág. 338).
- No comer más que fruta goblin durante un día completo.
- Que alguien rompa una promesa mundana que te hubiera hecho.
- Descubrir que alguien le mintió sobre algo menor.
- Buscar activamente recuerdos de tu cautiverio.
- Tomar psicofármacos.
- Obtener una Condición que no es de Claridad que confunde tus sentidos o los sacude gravemente, como Perdido o Asustado.
- Que otro ser altere tus sueños.
- Pasar una semana sin contacto humano o changeling.

## TRES DADOS

- Alguien de tu confianza te dice que tus experiencias no son reales.
- Ser víctima de un poder sobrenatural no feérico y que confunde tus sentidos, te hace cuestionar tu entorno o percepciones, o recrea algo que tu Guardián te hizo.
- Pasar dos semanas sin contacto con humanos o changelings.
- Matar el Simulacro de otra persona.
- Llegar a Wyrd 3.
- Que alguien rompa un juramento o promesa formal que te hizo.
- Que un mortal te rechace o menosprecie.
- Perder una piedra angular.

## CUATRO DADOS

- Encontrarte con “evidencias” de que tus experiencias son irreales.
- Matar accidentalmente a un humano.
- Romper juramentos o promesas formales.
- Cambiar a otra persona a través de la condición Asaltante Onírico (pág. 336).
- Descubrir que alguien te mintió sobre algo importante.
- Muerte de un miembro de la familia.
- Matar a otro changeling.
- Matar a su propio Simulacro.
- Pasar un mes sin contacto humano o changeling.
- Secuestrar o mantener cautivo a alguien.
- Recrear o revivir un recuerdo de tu cautiverio.
- Llegar a Wyrd 6.

## CINCO DADOS

- Estar sujeto a la “desprogramación” u otros esfuerzos prolongados y atormentadores para persuadirte de que tus experiencias no son reales.
- Asesinato premeditado de un ser humano.
- Pasar un año o más sin contacto humano o changeling.
- Torturar a alguien.
- Usar Glamour para obligar a alguien a cambiar su comportamiento.
- Lavar el cerebro a alguien mediante la manipulación repetida de los sueños.
- Pasar tiempo en Arcadia.
- Contacto prolongado o íntimo con un Hada Verdadera.
- Matar tu piedra angular.
- Segar Glamour.
- Llegar a Wyrd 10.



## ATAQUES DE CLARIDAD Y PUNTOS DE RUPTURA

Los puntos de ruptura son eventos en la vida del changeling y las acciones que realiza que sacuden su confianza en su propia realidad. Cada vez que experimenta un punto de ruptura, sufre un ataque a su Claridad. El jugador lanza una cantidad de dados en función de la gravedad del punto de ruptura (ver más abajo). Otros poderes y eventos pueden atacar la Claridad del personaje sin constituir un punto de ruptura, como sufrir daño físico a su forma de sueño o ciertos Contratos.

Dos factores determinan la reserva de dados de un punto de ruptura: su gravedad de referencia y sus modificadores de ataque. Por lo general, cuanto más distanciado está el changeling del evento o cuanto más afirma su independencia, menos poder tiene sobre él el punto de ruptura. Cuanto más personal es el evento, o cuanto más sucumbe a la voluntad de los demás, es más probable que le afecte. El siguiente cuadro da ejemplos de modificadores de ataque de punto de ruptura, que se pueden acumular entre sí:

### MODIFICADORES DE PUNTO DE RUPTURA SUGERIDOS

Situación	Mod
Fuertemente asociado con el cautiverio del changeling o resulta en una rendición ante un Hada Verdadera.	+3
El changeling es forzado a actuar en contra de su voluntad.	+3
Fuerte carga emocional.	+2
Afecta a un amigo cercano o familiar.	+2
El changeling es obligado a actuar.	+1
Algo de carga emocional.	+1
El changeling no está presente personalmente.	-1
Se alinea con la Aguja o el Hilo del changeling.	-1
El changeling gastó Voluntad en la acción.	-1
Sin carga emocional real.	-1
Completamente accidental o se produce por casualidad.	-2
Solo afecta a un completo extraño.	-2
Da como resultado un rechazo o un triunfo sobre un Hada Verdadera.	-3

Algunos puntos de ruptura hacen referencia al contacto humano o changeling. Esto se refiere a

una interacción significativa cara a cara. Si bien no tiene que ser una interacción positiva, debe ser de naturaleza personal. Pagarle a un cajero mientras compra un café no tiene sentido. Sin embargo, charlar con el barista y pedirle su número podría serlo. Cosechar Glamour en general no es una interacción humana, aunque si el changeling cosecha mientras incita directamente una emoción a través del contacto serviría para este propósito.

### Resultados de la tirada

**Éxito:** tira el nivel de Wyrd del changeling como una reserva de dados para determinar cuánto daño leve de Claridad recibe. Los éxitos adicionales en una tirada de ataque de Claridad no aumentan el daño. Si esto da como resultado un daño en cualquiera de las tres casillas de claridad del extremo derecho del changeling, obtiene una Condición de Claridad (ver más abajo).

**Éxito excepcional:** como éxito, excepto que el daño de Claridad que recibe el changeling es grave. Si esto resulta en daño a cualquiera de sus tres casillas de Claridad más a la derecha, gana una Condición de Claridad Persistente (ver más abajo).

**Fallo:** el changeling está algo conmocionado, pero no recibe daño de Claridad.

**Fallo dramático:** el changeling no recibe daño de Claridad y recupera un punto de Voluntad.

Los changelings alcanzan diferentes niveles de equilibrio con diferentes tipos de pruebas. Si bien la siguiente lista de puntos de ruptura no es exhaustiva, también es solo una serie de pautas. Siéntase libre de agregar, quitar o ajustar como mejor le parezca. La reserva de dados indicada es la reserva de referencia para el ataque Claridad, sujeto a los modificadores anteriores. Cada changeling también tiene un punto de ruptura adicional, aparentemente específico; ver el Capítulo 1.

### DAÑO DE CLARIDAD

Los ataques de Claridad erosionan la capacidad de un changeling para percibir su entorno con confianza y verdad. Cuando sufre un ataque de Claridad exitoso, corre el riesgo de sufrir daños en su Claridad. Tira un número de dados igual a su Wyrd para infligir puntos de daño de Claridad iguales a los éxitos en esta tirada. Algunas cosas modifican esta tirada de daño, como adquirir y



desprenderse de piedras angulares, algunas condiciones y algunos efectos sobrenaturales.

Un changeling puede sufrir dos tipos de daños en su Claridad. Los eventos que le sacuden causan una interrupción menor en su vida o lo hacen retroceder a corto plazo infligen un daño leve. La mayoría de los ataques de Claridad infligen daños leves.

Los eventos que estremecen al changeling hasta lo más profundo, le hacen perder de vista sus objetivos o dejan cambios duraderos en su psique que le infligen un daño grave. Si la tirada de ataque de Claridad logra un éxito excepcional, sufre un daño grave en ese ataque.

Cada vez que el personaje de un jugador recibe daño de Claridad, lo marca en su marcador de Claridad, usando una barra (/) para daño leve y una (X) para daño grave. Para daños leves, marca la casilla vacía más a la izquierda en su reserva de Claridad. Para el daño grave, marca la casilla vacía más a la izquierda o la casilla más a la izquierda llena con daño leve. Por ejemplo, si Juliet recibe 2 puntos de daño leve de Claridad, su reserva de Claridad se vería así:



Si luego adquiere un punto de daño grave de Claridad, su reserva de Claridad se vería así:



Las percepciones de un changeling están directamente relacionadas con su puntuación de Claridad actual. Con altos niveles de Claridad, tiene una mejor comprensión de su entorno. Cuando su Claridad no sufre daños, obtiene una bonificación de 2 dados a las tiradas de Percepción. A medida que su claridad disminuye, pierde la noción de la realidad. En Claridad 3 y menos, cae presa de alucinaciones si experimenta un fallo dramático en una tirada de Percepción. El personaje sufre una penalización acumulativa de un dado a las tiradas de Percepción por cada dos puntos por debajo de Claridad 5: así, -1 en Claridad 3-4 y -2 en Claridad 1-2. Esto es cierto incluso si la Claridad máxima del changeling es inferior a 5; por ejemplo, si la Claridad máxima de un personaje es 4 y no ha recibido ningún daño de

## PODERES COMO PUNTOS DE RUPTURA

Ciertas habilidades changeling manipulan las emociones y los deseos de los demás, como Incitar al Caos, los Contratos de la Primavera y algunos efectos onirománticos. El uso de estos poderes constituye un punto de ruptura si un personaje impone un deseo a alguien de una manera que normalmente no estaría de acuerdo, y La Corte de Primavera reconoce y aborda sin rodeos esta línea con sus cortesanos. Aquellos que lo cruzan pueden esperar consecuencias sociales y posiblemente formales, al igual que cualquier otra persona que abusa del poder en formas que recuerdan los horrores de los Lores. Las acciones asociadas deben determinar la gravedad de estos puntos de ruptura, a discreción del Narrador.

Claridad, aplica el +2 y el -1, para un modificador total de +1.

Si un changeling recibe más daño leve de Claridad después de que su reserva se llena de daño de cualquier tipo, cae inconsciente y se pierde en sus propios sueños. Adquiere la Condición Comatoso (p. 334) y no puede recibir más daño de Claridad hasta que se cure al menos un punto. Si sufre un daño grave después de que su reserva se llena de daño, no solo adquiere la Condición Comatoso, sino que corre el riesgo de morir. La Condición Comatoso se vuelve persistente y solo puede resolverla con la ayuda de sus amigos, como se indica en el texto de la condición.

Un changeling puede recuperar la Claridad si pasa tiempo con sus piedras angulares y resuelve las condiciones de daño (a continuación). Incluso si actualmente no tiene Piedras angulares cerca, cada escena que pasa interactuando de manera significativa con una de sus Piedras angulares cura un nivel de daño de Claridad grave, o todos los niveles de daño de Claridad leve (pero no resuelve ninguna Condición por defecto). Consulta "Puntos de ruptura", más arriba, para conocer lo que constituye una interacción significativa. Si el changeling no tiene Piedras angulares, debe obtener una antes de que pueda curar a Claridad de esta manera.



## CONDICIONES DE CLARIDAD

Cuando un changeling recibe daño en sus tres casillas de Claridad más a la derecha, gana Condiciones: Condiciones persistentes si el daño fue grave. Obtiene una Condición de Claridad por cualquier cantidad de daño leve en estas casillas, o una Condición Persistente por cualquier cantidad de daño grave en las mismas. El Narrador decide qué condición adquiere el personaje, aunque debe estar relacionada con la situación que causó el daño.

Siempre que un personaje resuelve cualquier Condición de Claridad, cura un punto de daño de Claridad; cada vez que resuelve cualquier condición de Claridad Persistente, cura a dos en su lugar.

Las siguientes condiciones pueden resultar del daño a la Claridad:

- Abatido (Persistente)
- Comatoso
- Confuso
- Ilusorio (Persistente)
- Disociación
- Distráido
- Fuga (Persistente)
- Entumecido (Persistente)
- Conmocionado
- Sonámbulo (Persistente)
- Espantado
- Retraído

Para más información sobre estas Condiciones, consulte el Apéndice a partir de la p. 333.

## SAGACIDAD

Los changelings con una alta Claridad son tan buenos para diferenciar entre la magia y lo mundano que les resulta más fácil detectar los signos reveladores de los fenómenos sobrenaturales. Los Perdidos se refieren a esto como Sagacidad. Un jugador cuyo personaje sufre daño de Claridad en menos de la mitad de sus casillas de Claridad puede hacer una tirada de Sagacidad gastando un punto de Voluntad. El Narrador pone en secreto la Claridad actual del

personaje para detectar la presencia de elementos sobrenaturales en el área.

### Resultados de la tirada

**Éxito:** cada éxito revela la presencia de una criatura, elemento o efecto activo sobrenatural (incluidos los efectos continuos), asumiendo que haya alguno presente. Esto no permite un Choque de Voluntades contra cualquier cosa que se oculte activamente a través de la magia, ya que ese nivel de escrutinio requiere Contratos. El changeling no puede determinar qué tipo de fenómeno sobrenatural ha detectado, solo que es uno. Si no hay nada sobrenatural, el jugador recupera la Voluntad que gastó.

**Éxito excepcional:** como éxito, el changeling aprende la verdadera naturaleza de la magia o descubre que algo está oculto sobrenaturalmente cerca. El primero revela una descripción general de la magia, pero no los detalles. Por ejemplo, el changeling podría determinar que alguien es un vampiro usando una Disciplina, pero no cuál. Podía determinar la diferencia entre el hechizo de un mago y un contrato feérico, pero no los efectos particulares de ninguno de los dos.

**Fallo:** el personaje no puede obtener una impresión clara de una forma u otra.

**Fallo dramático:** el changeling malinterpreta la situación de una manera desastrosa, determinada por el Narrador. Puede confundir un hechizo peligroso con uno beneficioso o identificar erróneamente a alguien mundano como un Acechador.



# MÁSCARA Y SEMBLANTE

Para ellos mismos y para los demás, las cicatrices que lleva un changeling de las atenciones de sus Guardianes feéricos son más que psicológicas. Las lleva todos los días en su piel y en su alma, y aunque algunas son más sutiles que otras, ningún Perdido permanece intacto. Si bien dejar Arcadia le quitó el más dramático de los "dones" de su Guardián, cada vez que se mira en el espejo, le recuerda que el cautiverio dejó su marca en ti para siempre.

## UNA VEZ

En su propio dominio, un Hada Verdadera es capaz de deformar casi cualquier aspecto de la realidad para adaptarse a su capricho. El clima, el tiempo, incluso las leyes básicas del mundo natural a las que los humanos están acostumbradas a ser estáticas e inmutables, ceden ante el poder de un Hada Verdadera en su propio reino. Y, como los secuestrados por ellas se dan cuenta rápidamente, los humanos están lejos de ser inmunes a ese poder.

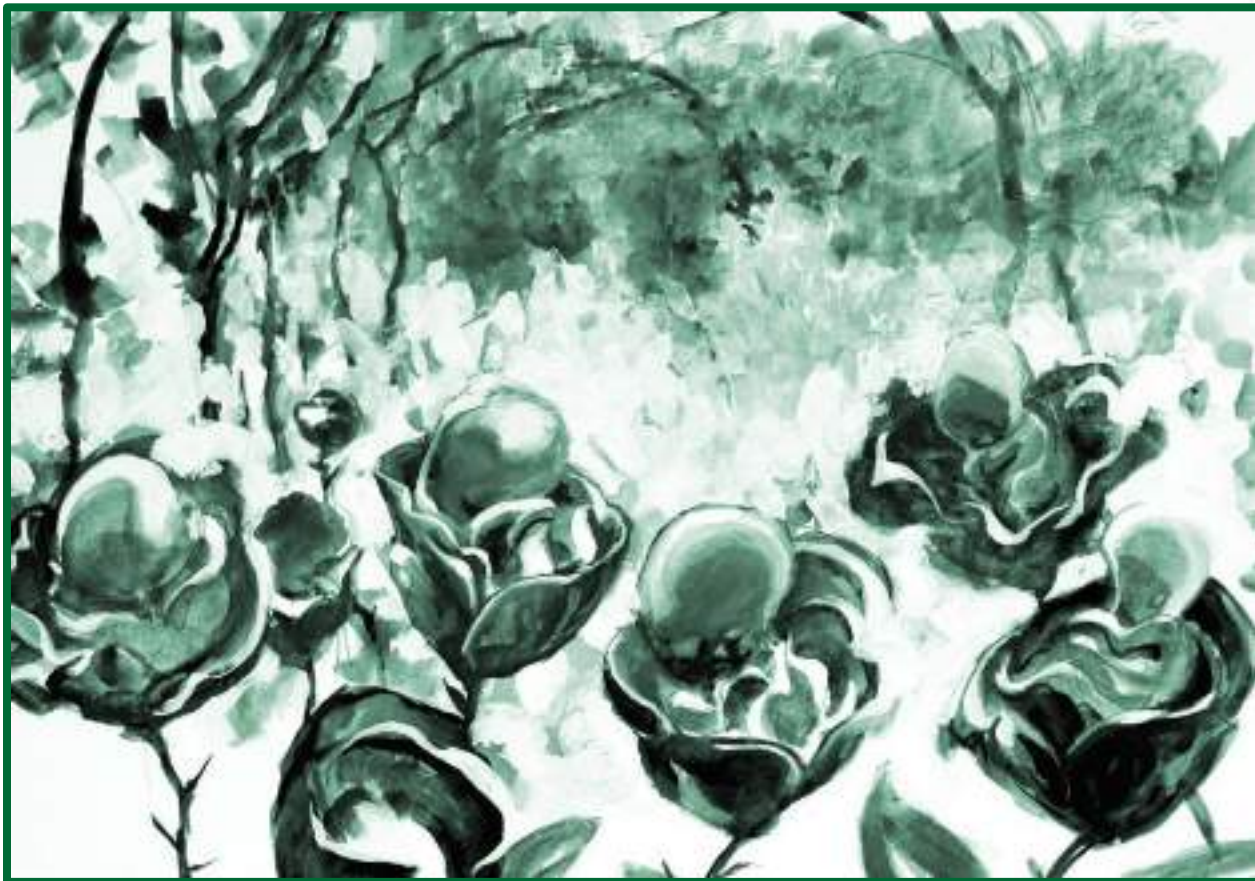
Las Hadas tratan a los humanos como materias primas. Interesante, sin duda, y a menudo entretenido, pero no más preocupante que cualquier otro recurso que requiera un esfuerzo equivalente para ser obtenido. Así como un cocinero no dudaría en romper huevos para hacer una tortilla, o un artista afila un lápiz para comenzar a dibujar, las personas son simplemente

potenciales para las Hadas Verdaderas. Posibles potenciales valiosos, tal vez, y aquellos que bien pueden llegar a extremos monumentales para capturar a un individuo que ha llamado su atención, pero potencial, no obstante. Manteniendo un poder absoluto sobre sus alrededores, las Hadas eligen no sentir verdadera empatía con aquellos cuyas vidas usurpan y, por lo tanto, no sienten remordimiento alguno por mantener la esencia o la forma física de aquellos sobre quienes han asumido el mando.

Los changelings tienen tantas historias de cómo su cautiverio los cambió como cautiverios hay; cada una es única dependiendo del individuo, su Guardián y el papel que desempeñaban dentro de la historia de las Hadas Verdaderas. Si bien es posible que las Hadas arrastren a un humano a Arcadia únicamente para cumplir un papel como adoquines o vasos para beber, las simples manifestaciones de la magia del Guardián podrían desempeñar con la misma facilidad roles tan mundanos. La mayoría de las veces, los Lores proyectan a los humanos en un aspecto particular, ya sea adecuado a su vida antes del cautiverio o, ya que las Hadas pueden ser criaturas perversas y crueles, en marcado contraste con él.

Quizás el ejemplo icónico de un ser humano llevado a las tierras de las Hadas pinta al humano como un compañero, cortesano, intérprete u otra forma de entretenimiento para su maestro. Tal





prisionero podría encontrar su apariencia alterada para reflejar mejor las preferencias estéticas personales de su Guardián: esqueléticamente delgado, inusualmente gordo, increíblemente musculoso o tan dolorosamente hermoso que el corazón humano no tiene defensas contra él. Sin embargo, los gustos de las Hadas no son necesariamente similares a los de la humanidad, por lo que "ideal" podría involucrar fácilmente extremidades adicionales, rasgos bestiales, plumas, espinas o una falta total de piel que cubra su musculatura.

Para aquellos que desempeñan otros roles, las formas aún menos humanas son comunes. Las leyendas hablan de un Hada Verdadera que se hace llamar El Hortelano, que saca a los niños de su cama y, aun durmiendo, los planta en su jardín donde florecen en nuevas y maravillosas flores cada mañana. El Erudito Velado reúne a aquellos que tienen un conocimiento único sobre cualquier tema que le interese en este momento y transforma a sus cautivos en tomos vivientes, para que puedan contarle sus historias cuando les saque de la estantería de su biblioteca-prisión. Ya sea una lámpara que nunca se apaga para guiar el camino

del Ermitaño, o el corcel dragón con el que el General Que No Conoce La Derrota cabalga hacia la batalla, la forma de un changeling durante su cautiverio es una cuestión del capricho de su amo más que de su propia voluntad.

Tampoco esa forma está grabada en piedra. Las Hadas Verdaderas no son conocidos por su constancia: cuando tu apariencia está sujeta al estado de ánimo de tu Guardián, es posible que te despiertes un día como un ángel alado, un bárbaro rudo al siguiente y una criatura arácnida gigante en ocasiones especiales. Al final, eres tratado solo como un objeto en un mundo con un único sujeto verdadero, y las Hadas Verdaderas no están más preocupados por tus puntos de vista sobre qué forma han decidido darte de lo que un humano empatizaría con los sentimientos de su armario al elegir usar una camisa frente a otra.

La forma exacta en que el Guardián modifica la forma de su sirviente también varía drásticamente con el individuo. El Señor de la Sangre y las Espadas podría realizar cirugías nocturnas en tu personal, con experimentos que se centran tanto en cómo realiza los cambios como en los resultados finales. Un esclavo bailarín del Observador podría



descubrir que se despierta cada mañana en su jaula dorada, vestidos hasta los zapatos de punta y transformados físicamente para adaptarse al papel que su maestro considere para el acto de ese día. El Filósofo del Dolor podría aumentar la resistencia de su mascota changeling infundiéndole su comida y bebida con compuestos extraños, mientras que Ella Ante Quien Toda Belleza Se Inclina podría literalmente tallar a su esbirro en un bloque de mármol fresco cada día en la forma que le plazca. Las posibilidades son infinitas y, desafortunadamente para los Perdidos, rara vez es agradable ser el objetivo.

## AHORA

Sin embargo, una vez fuera del control directo de tu Guardián, tu cuerpo recordará, al menos hasta cierto punto, quién y qué eres realmente. Tal vez sea la liberación simbólica de la correa de tu Guardián, o el acto de viajar a través del Seto y salir por el otro lado, o tal vez las Hadas Verdaderas simplemente no tienen suficiente poder en el reino mortal para mantener su bloqueo en la forma de su sirviente fugitivo. Independientemente de la razón, tu forma física, y la forma en que se ve a los humanos a su regreso, que es un asunto completamente diferente, es menos dramática que la que se le impuso durante tu cautiverio.

## SEMBLANTE

La forma con la que emerges del Seto después de tu cautiverio, tu semblante, es siempre al menos aproximadamente humanoide, independientemente de lo que parecías ser antes o durante tu cautiverio. Los vestigios del cautiverio son más que cosméticos; realmente tienes que peinarte alrededor de tus cuernos, o hacer agujeros en todas tus camisetas para tus alas. Y si eres una antorcha viviente, es posible que debas tener cuidado cuando te detengas para cargar gasolina.

Si bien gran parte de tu semblante está ligado a tu cautiverio, no estás atrapado en la forma a la que te obligó el Guardián. Los semblantes cambian con el tiempo y la experiencia, y las afiliaciones a las cortes también los cambian. Los cortesanos de la primavera pueden verse rodeados por el aroma de las flores en crecimiento, descubrir enredaderas y flores en el pelo o incluso notar que sus pasos dejan atrás parches de hierba verde. La temperatura alrededor de los cortesanos de invierno a menudo

desciende significativamente (y sube alrededor de la de la Corte de Verano). Los cortesanos del otoño pueden encontrar que sus ojos se vuelven huecos o brillan desde adentro como una calabaza, o dejan un rastro de hojas caídas a su paso. Las influencias son muy variadas y los efectos solo aumentan a medida que crece el Manto de tu corte, cuán fielmente encarna los ideales de la corte.

Cuán fuerte se vuelve tu conexión con el Wyrd también influye en tu semblante. Como un changeling recién escapado, puede tener pequeños trozos de cuernos, garras en miniatura, un pecho como un barril o una estatura pequeña. Sin embargo, a medida que el Wyrd se hace más fuerte dentro de ti, tus cuernos pueden desplegarse gradualmente en poderosas astas, o tus garras se alargan en dagas afiladas como navajas. Una forma robusta puede tener literalmente forma de barril, y una delgada se vuelve verdaderamente esquelética si tu Wyrd es lo suficientemente extremo.

Los changeling ven su propio semblante cuando se miran a sí mismos, y (salvo el uso de la magia) ven los semblantes de otros changelings cuando miran a sus compañeros. Con rostros que varían de etéreos a macabros, las reuniones de los Perdidos son visualmente diversas más allá del conocimiento de los mortales, al menos, para aquellos que pueden ver la verdad.

## MÁSCARA

La mayoría del mundo mortal cree que los Perdidos y los de su clase son cuentos de hadas por una razón. Tu verdadero rostro, si no tu verdadera naturaleza, está oculto a los ojos mortales por medio de una ilusión del Glamour: la Máscara. Para los humanos, y para la mayoría de las otras criaturas, los Perdidos parecen ser personas normales. La belleza de la melena de fuego puede destacarse por su glorioso color de cabello, o el enano con la fuerza de un buey parece más corpulento que el tipo promedio, pero la Máscara asegura que, para los forasteros, las formas feéricas no parecen ser sobrenaturales.

La vista no es el único sentido que afecta la Máscara. Si bien tu amante humano puede creer que su amante hada que lleva flores huele muy bien, no reconocerá tu olor como las lilas y los lirios que crecen en tu barba. Los chasquidos de los cascos sonarán como pasos normales para los oídos



que no son de hadas, e incluso las garras o los cuernos parecerán uñas normales o una frente intacta si la piel humana los toca. Este poder es tan grande que se mantiene incluso después de que mueras; No importa cuán grotescamente antinatural pueda ser tu forma viviente, dejarás atrás un cadáver de aspecto mundano.







# MÁSCARA

Las ilusiones ocultan la magia de las hadas a los ojos humanos. Solo en el mundo de los sueños más profundos los mortales se despiertan a la magia de Faerie. Esta misma ilusión se teje sobre los Perdidos, disfrazando su verdadera naturaleza a las masas. Los changeling llaman a esta poderosa ilusión la Máscara. La Máscara desafía los sentidos mortales y la tecnología por igual. No es de diseño changeling, sino algo quizás conjurado por los Otros en la antigüedad. Tal vez sea simplemente la naturaleza de las cosas feéricas, para las que la ilusión y el engaño son tan reales como la carne y la sangre. Los esconde tan completamente que persiste incluso más allá de la muerte. Para aquellos engañados por la Máscara, las transformaciones sufridas en el cautiverio simplemente no existen. Un poco de la verdadera naturaleza del changeling se filtra, pero no lo suficiente como para reconocerlo como un ser que no es parte de este mundo.

Los seres feéricos y otras criaturas sobrenaturales con sentidos místicos pueden ver a través de la Máscara. Esto se extiende a los objetos creados por las hadas, como una espada forjada con la garra de un dragón o un vestido hecho solo con copos de nieve perfectos. Los Perdidos ven estos objetos como realmente son, pero para los ojos de los mortales estas cosas son mundanas, aunque excepcionales de alguna manera. La Máscara solo cubre objetos y seres de Faerie, y no ropa mundana

o artículos que pueda usar un changeling. Las Prendas feéricas y los objetos recuperados del Seto casi siempre se parecen a sus homólogos del mundo real. Un changeling puede gastar un punto de Glamour para ver la Máscara de otro changeling en lugar de su semblante durante unos segundos.

El changeling puede fortalecer su Máscara de modo que otras criaturas perdidas y sobrenaturales no puedan perforarla. Para hacerlo, gasta un punto de Glamour como acción refleja y desea que la Máscara se active. Durante el resto de la escena, su Máscara lo esconde de los ojos de las hadas. Los personajes que utilizan magia sensorial pueden oponerse a este disfraz con Choque de Voluntades (p. 126). Este disfraz es imperfecto, ya que cuando otras hadas ven su sombra, ven la sombra proyectada por su verdadera forma.

Un changeling puede limpiar su Máscara, revelando su forma feérica y abrazando su naturaleza mágica. Hacerlo está plagado de peligros, y pocos changeling eligen tal acto sin una razón seria. El changeling gasta un punto de Glamour como acción instantánea, y la Máscara se hace añicos de manera dramática, quemándose, rompiéndose o alejándose de su forma feérica. Durante el resto de la escena, todos los observadores la ven como realmente es. La Máscara se restablece al final de la escena, o antes si el changeling gasta otro punto de Glamour como acción instantánea.



Revelarse a sí mismo de esta manera confiere algunos beneficios. Mientras tu Máscara no esté, trata cada uso de Contrato obtenido con éxito como si obtuvieras un éxito excepcional, independientemente de los éxitos reales obtenidos. Si el número de éxitos es importante, usa el que sea mayor de entre tus éxitos obtenidos, el Wyrd de tu personaje o su puntuación de Manto. En los contratos sin tiradas, el changeling puede impresionar a voluntad con cada uso, eliminando una Puerta para su próxima tirada de maniobras sociales (pág. 191) contra un testigo; este efecto no se acumula con múltiples usos de Contrato seguidos. Los mortales que ven la verdadera naturaleza del changeling tienen una reacción visceral. Algunos se acobardan, otros se asombran y otros corren con miedo. De cualquier manera, cuando la ven, obtienen la Condición Aterrorizado.

El precio de tal revelación es elevado, ya que no solo revela el yo oculto del changeling, sino que destruye la ilusión que esconde el mundo en el que camina. El acto de arrancar la Máscara también abre cualquier puerta de entrada al Seto en un radio de 10 yardas o metros por punto de Wyrd que poseas. Además, deja un rastro mágico, lo que facilita que las criaturas feéricas te rastreen en el mundo de los mortales. Lores y Acechadores tienen éxito automáticamente en las tiradas para rastrearte o seguirte dentro del mismo rango mientras tu Máscara esté caída.







# SEMBLANTE

Lo que esconde la Máscara es el semblante feérico de un changeling. Esta es su verdadera forma, transformada por su tiempo en Faerie. Un Elemental puede tener la piel azul como el hielo y el cabello que fluye como agua helada sobre sus hombros. Una Bestia tiene piel escamosa y filas de crestas óseas en lugar de cabello. La carne pétrea de un ogro se siente áspera al tacto y en lugar de dos ojos, tiene uno. La Máscara disfraza incluso estos cambios. Un Elemental hecho de hielo se siente frío al tacto, pero su amante solo asume que tiene mala circulación. Un changeling con mecanismos de relojería que reemplazan sus órganos parece perfectamente normal bajo un examen médico. Los ojos de un ogro están quizás demasiado juntos o son más grandes de lo normal, su piel áspera y seca.

Los cambios producidos por el cautiverio van más allá de lo cosmético y se manifiestan como bendiciones de Aspecto y Estirpe. Un Oscuro puede convertirse en una sombra o un rayo de sol, las garras de una Bestia desgarran la carne como garras reales, y los dedos de lamprea de un Dedos de Sanguijuela realmente se aferran para beber la sangre de sus víctimas. La máscara no oculta completamente estos cambios. Los observadores mortales explican estos efectos como circunstancias inusuales, pero en última instancia mundanas: uñas largas, manos fuertes o una flexibilidad poco común. Aunque la Máscara disfraza incluso sus efectos, no los disminuye. La canción de un

Hermoso puede parecer solo una hermosa melodía, pero aún cautiva a quienes la escuchan.

El semblante feérico se vuelve más pronunciado a medida que se eleva el Wyrde de un changeling. Incluso la Máscara se esfuerza por disfrazar brisas sutiles y frescas, aromas como el océano, auras de miedo donde las sombras parecen profundizarse alrededor del changeling, o una impresión de ojos relucientes y felinos. El Manto de un changeling da sabor a estos efectos, enviando escalofríos invernales por la columna vertebral de un transeúnte, llenando a alguien con la calidez y el vigor de la primavera, o incitando la codicia y la envidia de las monedas. Los efectos son en su mayoría inofensivos, a diferencia de la magia más potente de los Perdidos, pero ayudan a definir a un changeling como algo que no es completamente de este mundo. Los humanos notan estos signos sutiles pero significativos de la naturaleza de las hadas y el changeling se encuentra distanciado un poco más de sus antiguos parientes.







# PORTACIÓN

Los changelings escaparon de Arcadia, una tierra donde el destino y el tiempo son mutables y los caprichos de monstruosos solipsistas dan forma a la realidad. Al hacerlo, forjaron un contrato con el propio Faerie, de modo que ni siquiera los sueños pueden mantenerlos prisioneros. Los changelings pueden escapar de cualquier tipo de confinamiento. Se refieren a este fenómeno como portación, refiriéndose específicamente a la capacidad de abrir puertas al Seto, pero se aplica a todos los aspectos de su capacidad para gastar Glamour para obtener la libertad.

Si está atado o retenido, el personaje puede simplemente liberarse de las ataduras, escapar de una presa o liberarse de las esposas. Para ello, gasta un punto de Glamour como Acción refleja liberándose automáticamente de lo que sea que lo retiene. Si sus ataduras son de naturaleza sobrenatural, como alguien que usa la magia para sujetarlo, o una cuerda mágica ata sus brazos, debe realizar en una Prueba Enfrentada con el creador del efecto. Puede volver a intentarlo sin penalización, tantas veces como quiera, siendo una excepción a la regla de las acciones sucesivas. En pocas palabras, un changeling siempre puede escapar si toma la decisión consciente de hacerlo, siempre y cuando todavía le quede Glamour para gastar.

Para abrir una puerta al Seto, el changeling debe tener acceso a un portal que se pueda cerrar por el

que pueda pasar, como una puerta, ventana o alcantarilla. El changeling gasta un punto de Glamour y debe solicitar que el portal se abra en el Seto. Esto podría ser algo tan simple como "ábrete sésamo" o tan complejo como un soneto. Entonces, el portal se abre inmediatamente a un lugar en el Seto. El changeling no puede designar a dónde va en el Seto, pero a veces vale la pena escapar aun con el riesgo de aterrizar en medio de un montón de espinas. Las puertas siempre se abren a la misma parte del Seto, por lo que un changeling con experiencia a la hora de abrir portales puede abrir todas las puertas alrededor de su casa para buscar la mejor ruta de escape.

Lo contrario también funciona; si el changeling encuentra un portal dentro del Seto, puede gastar Glamour y abrirlo para huir al mundo humano. Una vez más, no puede determinar en qué parte del mundo se abrirá, pero sigue las mismas reglas para entrar: un portal por el que pueda pasar.

Esto no quiere decir que la fuga no tenga consecuencias. La habilidad no protege a un changeling de sus carceleros. Puede escapar de la custodia policial (esposas y una celda no pueden retenerlo), pero todavía tiene una foto policial, sus antecedentes penales y la policía detrás de él. Escapar solo empeorará todo. El changeling debe sopesar las consecuencias frente a los riesgos del encarcelamiento, en lugar de esperar una tarjeta de "salga de la cárcel, gratis".



Entre los Perdidos, el cautiverio es uno de los peores castigos. Mantener a un changeling encarcelado es relativamente difícil, requiere el uso de magia, hierro o una fragilidad. Algunos dominios tienen una o más jaulas de hierro, aunque muchos creen que esta es una forma inhumana de tratarse unos a otros. Otros mantienen cárceles mundanas y simplemente imponen penas mayores para aquellos que eligen escapar, dando así a los criminales suficiente cuerda para que puedan ahorcarse.







# CAOS

Faerie es un lugar lleno de situaciones emocionales intensas y conflictivas. El miedo lucha contra la alegría, la ira lucha contra la felicidad, y todos los sentimientos intermedios atraviesan el reino mágico. Los Perdidos, aunque ahora han escapado, todavía pueden sentir esas emociones y, a veces, aprovecharlas. Al recurrir a sus propias pasiones fuertes, un changeling puede volver a convertir el Glamour en un torrente de emociones y enviarlas a través de las personas que lo rodean, abrumándolas con respuestas emocionales extremas.

Los impulsos que el changeling ha liberado consumen a los objetivos que no lo logran resistir y abandonan otras actividades en favor de seguir los caprichos de sus emociones incitadas.

## INCITAR AL CAOS

**Coste:** 1 Glamour + 1 Voluntad

**Reserva de dados:** Manipulación + Wyrð vs Compostura + Wyrð (disputado por separado por cada objetivo).

**Acción:** enfrentada; la resistencia es refleja.

### Resultados de la tirada

**Éxito:** Cualquiera que se encuentre dentro del rango sensorial del changeling se ve abrumado por la emoción que canaliza este. La persona debe poder sentir al changeling de alguna manera; incluso las cámaras o los dispositivos de grabación

transmiten los efectos del Caos. El changeling elige una sola Condición en el momento en que Incita el Caos de acuerdo con la emoción que incita. Usando las emociones de las cuatro cortes estacionales como ejemplo, serían: Desenfrenado por el deseo, Competitivo por la ira, Aterrorizado por el miedo y Letárgico por la pena. Aquellos que no logran disputar con éxito este poder obtienen la Condición.

El objetivo racionaliza el cambio de emoción como perfectamente natural mientras está sucediendo, pero después de que terminan los efectos, puede preguntarse por qué se sintió de esa manera. Es muy posible que las criaturas sobrenaturales sospechen de una causa mágica.

**Éxito excepcional:** como el éxito, y el changeling puede elegir una segunda condición para infligir como parte de su Caos.

**Fallo:** el changeling no logra crear una fuerte respuesta emocional.

**Fallo dramático:** Las personas que rodean al changeling no experimentan la emoción deseada, sino que se vuelven contra él, sintiendo una antipatía extrema hacia él.



## MODIFICADORES DE CAOS SUGERIDOS

### Changeling

Mod	Situación
+3	El changeling desata una emoción asociada con su corte.
+1	La emoción proviene de la corte más estrechamente asociada con la propia del personaje (por ejemplo: Primavera/Verano, Otoño/Invierno).
+1	Por cada punto de Glamour adicional gastado, hasta un máximo de cinco.
-1	La emoción proviene de una corte de oposición menor (por ejemplo: Verano/Otoño, Primavera/Invierno).
-3	La emoción proviene de una corte de mayor oposición (por ejemplo: Verano/Invierno, Otoño/Primavera).

### Objetivo

Mod	Situación
+2	El objetivo ya está sintiendo emociones fuertemente opuestas a las desatadas.
+1	El objetivo está relativamente tranquilo y relajado.
-1	El objetivo ya está sintiendo emociones similares a las desatadas.

El Caos es una liberación salvaje y desenfrenada de energía emocional. Nadie llegó a un acuerdo con estas emociones, como un contrato, por lo que todo es posible. Es un instrumento de fuerza contundente, incapaz de enviar instrucciones concretas o incluso órdenes audaces. El changeling puede intentar guiar el comportamiento de los objetivos a través de métodos mundanos, como intentar llamar la atención de una multitud enojada hacia un solo objetivo, o gritar "¡corran por sus vidas!" después de desatar una ola de miedo entre la multitud, pero incluso este método no es perfecto. La muchedumbre se hace cargo y, a veces, llamar la atención sobre uno mismo es más peligroso que simplemente dejar que siga su curso.

Este poder tiene de objetivo a cualquiera que pueda sentir al changeling y no puede distinguir entre amigos y enemigos. El changeling no puede elegir eliminar selectivamente objetivos del efecto, ni dirigir el efecto a un pequeño grupo de objetivos entre la multitud. Una vez por escena, un jugador puede elegir que su personaje incite involuntariamente al Caos para ganar un Hito. Incitar al Caos de esta manera no le cuesta Glamour o Voluntad, pero el changeling no tiene control sobre qué emoción desata, que en cambio queda a discreción del Narrador.



# COMPROMISOS

Cuidado con hacer tratos con los duendes.

Gran parte de la comprensión humana de los seres feéricos, incluidos los changelings, los acechadores, las verdaderas hadas y todo lo demás, se reduce a ese tópico. Y, sin embargo, ten en cuenta la redacción. "Cuidado con hacer tratos" es una advertencia, no una prohibición. No es que la gente no pueda negociar con las criaturas del otro lado del Seto, es simplemente peligroso y generalmente imprudente.

Las promesas, sin embargo, son una parte integral de la vida de los changelings. Están en sintonía con el Wyrđ, y el Wyrđ se toma en serio las declaraciones de intenciones. ¿Cuántas veces al día una persona dice "lo prometo" o "lo juro" o "solo ayúdame", pero sin una creencia real detrás de esas palabras? El Wyrđ se niega a aceptar el uso casual de tales frases, y las hadas pueden hacer que tales declaraciones sean vinculantes.

Los changelings también se hacen promesas unos a otros, haciendo juramentos de lealtad, amor, enemistad o simplemente amistad. Hacen tales juramentos usando el mismo poder que permite al Wyrđ sellar declaraciones de intenciones, pero con un propósito muy diferente. Un juramento entre los changelings se toma con libre albedrío y pleno consentimiento. Hacer lo contrario es un insulto grave e imposible para quienes aún conservan alguna independencia de la voluntad inefable del Wyrđ.

Finalmente, los duendes pueden hacer promesas de servicio, favores o magia a otros. El beneficio de hacerlo es el ocultarse: un changeling que realiza servicios para otros se congracia con el Wyrđ, escondiéndose así de manera efectiva de los Acechadores.

Todas las criaturas feéricas se involucran en alguna forma de hacer tratos, ya sean los changelings que hacen promesas, los hobgoblins cobran deudas o los Lores reclaman la soberanía sobre una Regalía a cambio de limitarse a sí mismos. Lo mejor para ellos es asegurarse de que esta economía tácita continúe a buen ritmo, porque si los duendes no definen los términos de la demanda del Wyrđ de obligaciones resueltas de esta manera, encontrarán otra, una que a nadie le gustaría.

## SELLADO

Es la forma más simple de un Compromiso. Un sellado requiere que un ser feérico vea o escuche a alguien hacer una declaración de intenciones. La intención no tiene que ser sincera, y los duendes se han aprovechado de las promesas hechas apresuradamente o exageradas desde que los seres humanos comenzaron a usar el lenguaje. Un hombre que le dice a su hijo: "Lo juro, la próxima vez que llegues tarde a casa te echaré" probablemente no lo diga en serio, pero para el Wyrđ eso no importa. Un duende puede sellar esa





promesa, y el desafortunado padre debe cumplir su palabra o sufrir las consecuencias.

Cualquier criatura feérica puede sellar una promesa. Los changeling generalmente lo hacen para bloquear a los enemigos humanos o cimentar una posición de negociación. Los Acechadores lo hacen para agregar peones accidentales o involuntarios a su arsenal de herramientas de caza de Perdidos. Los Otros lo hacen por una variedad de razones, siempre maniobrando para sacar algo al final.

Las criaturas del Wyrld (incluidos los changelings) son, en su mayor parte, inmunes a los efectos del sellado. Otras criaturas feéricas pueden intentar sellar sus palabras, pero dado que los seres feéricos saben qué buscar y pueden detectar las ligeras fluctuaciones en el Wyrld necesarias para sellar una promesa, pueden deshacer el sellado tan rápido como se hizo. Un changeling puede permitir que se selle su promesa; por lo general, hace esto para demostrar que tiene toda la intención de cumplir su palabra en un asunto menor. Una declaración seria de intenciones u honestidad merece un juramento (ver más abajo), pero una promesa de algo comparativamente mundano ("Prometo, no

me iré hasta que bailemos") o una promesa hecha si el tiempo es un factor apremiante, no te voy a hacer daño, ahora entra aquí") simplemente se puede sellar.

La mayoría de las cortes no estigmatizan el intento de sellar una promesa, incluso si la otra parte la deshace de inmediato. Para los changeling, un intento de sellar una promesa no es tanto un intento de unir a la otra parte con magia como una promesa tácita de que la parte selladora está prestando atención y espera que el otro changeling cumpla su palabra. Del mismo modo, deshacer el sello no es necesariamente una promesa descarada de que el personaje romperá su palabra, solo que no desea que la retengan mágicamente.

### **BENEFICIOS**

El sellado tiene pocos beneficios para la persona que hace la promesa. En su mayor parte, el sellado simplemente encierra al sujeto en sus palabras; se ve obligado a cumplir lo que ha prometido o sufrir las consecuencias. Si el personaje sigue adelante, sin intentar salir de él, atraviesa la experiencia más sabio y satisfecho; en términos de juego, gana un Hito. Sin embargo, el sellado no proporciona ningún beneficio material o mágico.



Para el personaje que realiza el sellado, el beneficio reside principalmente en poder sostener algo sobre la cabeza del sujeto. El sellador puede liberar el efecto en cualquier momento, desvinculando la promesa y liberando al sujeto de sus palabras.

## CONSECUENCIAS

Un sellado es magia simple y rápida, y romperlo tiene un efecto inmediato y molesto. A veces, el que rompe el juramento se siente cansado o tiene un dolor de cabeza repentino. A veces experimenta una breve racha de mala suerte. Los efectos extremos pueden incluir hemorragias nasales o sutiles efectos sobrenaturales; el reflejo del personaje se invierte durante una hora, por ejemplo, o la leche se cuaja en su presencia.

Sin embargo, el sellador puede aumentar la gravedad de las consecuencias invirtiendo un poco más de magia en el proceso. Si lo hace, el sujeto podría sufrir heridas leves o soportar la magia del sellador sin esperanza de resistencia.

## SISTEMAS

Para sellar una promesa, el changeling necesita escuchar a un sujeto hacer una declaración de intenciones. Esto incluye cualquier frase que exprese un compromiso, promesa o plan para emprender un curso de acción. Sin embargo, la declaración no tiene que ser algo que el sujeto realmente pueda completar.

El changeling no puede sellar una promesa a menos que esté presente cuando el sujeto la haga. Si el changeling viera a una persona mecanografiar o escribir una promesa, podría sellarla. Sin embargo, no puede desplazarse por las redes sociales y sellar cada declaración de intenciones que ve, ni puede sellar una promesa si solo ve u oye una grabación.

Para sellar una promesa, el jugador simplemente gasta un punto de Glamour. Si el sujeto también puede usar Glamour, puede deshacer el sellado contraatacando con un punto propio. Ambas partes están al tanto de lo sucedido. Si un changeling permite que se sellen sus palabras, recibe un Hito. Un changeling solo puede ganar un Hito por capítulo de esta manera.

El jugador puede decidir una penalización por romper el sello cuando este se hace o cuando se rompe. Como se indica en Consecuencias, la pena es bastante menor. El jugador puede elegir entre:

- Pérdida de un punto de Voluntad.

- Un punto de daño contundente.

- Una penalización de un dado a todas las tiradas de una escena.

- Una penalización de dos dados en una habilidad específica para una escena.

- Una penalización de tres dados por una tirada específica.

- Un efecto sobrenatural menor (el reflejo del personaje mira hacia el lado equivocado, el personaje hace que la leche se eche a perder, los gatos arañan o muerden al personaje, etc.) por una escena.

Al crear un sello, el changeling también puede fortalecerlo. Hacerlo requiere gastar un punto de Voluntad y un punto de Glamour. Si el personaje hace esto, el jugador puede imponer una penalización más estricta por romper el sello, que incluye:

- Pérdida de la capacidad de recuperar la Voluntad durante un día.

- Un punto de daño letal.

- Tres puntos de daño contundente.

- Pérdida de capacidad para gastar Voluntad en una escena.

- Una penalización de dos dados en todas las tiradas de una escena.

- Una penalización de tres dados a todas las tiradas con una habilidad específica para una escena.

- Una penalización de cinco dados a una tirada específica.

- Uso de uno de los Contratos del changeling en el objetivo, que se activa cuando rompen el sello. El jugador tira para activar el contrato y anota los éxitos; el efecto se aplica si el sujeto rompe el sello.



Un sello se rompe cuando el sujeto intenta cumplir la promesa y falla o se vuelve incapaz de hacerlo. Por ejemplo, alguien que diga "Voy a patearle el trasero" no cumpliría esta promesa si se pelea con la otra parte y pierde, o si la otra parte muere antes de que ocurra la pelea. Si el sujeto hubiera dicho: "Le voy a patear el trasero si no deja a mi hermana tranquila", el sujeto no tiene ninguna obligación de comenzar la pelea si la otra parte, de hecho, se mantiene alejada de la hermana. Sin embargo, si la otra parte sale con la hermana y el sujeto no intenta pelear con él, rompe el sello y se aplican las consecuencias.

El sujeto puede simplemente negarse a cumplir la promesa, pero mientras sea capaz de hacerlo, el sello permanece intacto. Por supuesto, el sujeto puede hacer una promesa (que luego sella un changeling), y luego hacer otra declaración refutando la primera (que un changeling también sella), colocando al sujeto en una situación sin escapatoria con respecto al Wyrd. Incluso con la magia relativamente inocua del sellado, los Perdidos consideran esto como una mala posición para estar; el sujeto no puede evitar violar una promesa u otra, y el Wyrd se da cuenta (el Narrador se deja llevar a cabo sus propios dispositivos tortuosos, aquí, pero patear las consecuencias hasta el nivel de un Juramento, p. 212, es un buen lugar para comenzar). Los changeling también a veces sellan promesas y luego trabajan para hacer que cumplirlas sea imposible, para obtener una ventaja o simplemente para fastidiar.

**Sellar a un Acechador:** un changeling puede intentar sellar la promesa de un Acechador, pero hacerlo requiere que el jugador tire de forma refleja Presencia + Wyrd contra el Aplomo + Wyrd del Acechador. El jugador todavía necesita gastar un punto de Glamour.

### Resultados

**Éxito:** el changeling sella la declaración del Acechador. Los Acechadores, al ser recipientes para las Hadas Verdaderas, sienten el peso de sus palabras con más fuerza. El changeling puede imponer una consecuencia más grave, como si hubiera reforzado el sello gastando Voluntad. El changeling gana la Condición Paranoico.

**Éxito Excepcional:** igual que el anterior, y el changeling no gana la condición Paranoico.

## SELLAR EN JUEGO

Los jugadores **Changeling** pueden usar el sellado para unir a los personajes a su palabra, pero sin el esfuerzo requerido para hacer un trato o un juramento. Por supuesto, los efectos son proporcionalmente pequeños, pero el sujeto de un sellado no necesariamente sabe que las consecuencias son menores. Si un personaje sabe que el changeling es un ser sobrenatural, capaz de realizar hazañas mágicas impresionantes, y comprende que está comprometido con una promesa "o de lo contrario", el changeling ejerce un poder psicológico considerable sobre él. El Narrador debería permitir que este tipo de poder otorgue beneficios en las maniobras sociales.

Los changeling pueden sellar las palabras de los demás y ganar un Hito por capítulo por permitir que sus aliados sellen las suyas. Si los jugadores abusan del privilegio ("Está bien, vayamos todos alrededor del círculo y prometamos comprarnos una hamburguesa para que podamos obtener un Hito y evitar peores sellados"), el Narrador puede dictaminar que las constantes fluctuaciones menores en el Wyrd atraer a los Acechadores o los Lores, o que romper un sello tan frívolo conlleva una pena mucho más severa debido al insulto al Wyrd.

**Fallo:** el changeling no logra sellar las palabras del Acechador.

**Fallo Dramático:** el Acechador ve y nota al changeling, marcándolo con una mirada malévola. El changeling gana la Condición Paranoico.

**Sellar a las Hadas Verdaderas:** los Lores son demasiado poderosos para que las declaraciones casuales los unan. Un changeling puede intentar sellar la palabra de un Hada, pero esta lo nota automáticamente y puede eliminarlo sin gastar Glamour. Ya sea que se ría del mezquino intento de atraparla con sus propias palabras o que inmediatamente convierta al changeling en una comadreja depende del Hada en cuestión.



## JURAMENTOS

Un juramento entre dos changelings es a la vez un hecho común y especial. Los juramentos son una especie de moneda de cambio para los Perdidos, porque todos ellos entienden que cualquier recompensa temporal puede perder sentido en cualquier momento. Cuando todo se derrumba, todo lo que un changeling tiene es su palabra, y no la da a la ligera. Si dos (o más) changelings están dispuestos a intercambiar juramentos, saben, y el Wyrd lo sabe, que se toman en serio sus sentimientos.

Los changelings, los Acechadores y las Hadas Verdaderas son los únicos seres que pueden hacer juramentos, y los Acechadores no pueden jurar entre sí. Los seres humanos y otras criaturas no feéricas pueden hacer tratos con los Perdidos, pero estos se definen por lo que harán las partes negociadoras, no por lo que sientan. Los juramentos se hacen con corazón, alma, sangre y Wyrd. Las acciones que realiza el juramento demuestran si cumple o viola un juramento.

Los changeling toman una amplia variedad de juramentos formales, que se utilizan para una serie de situaciones diferentes. Los juramentos comunes incluyen unirse a una corte (el changeling hace un juramento a otro miembro de esa corte y recibe su Manto), unirse a una compañía (los juramentos de compañía son infinitamente variados, pero generalmente incluyen un voto de no dañar a los otros miembros), formar o unirse a un feudo (una versión a mayor escala de un juramento variado) y declarar un duelo (ambas partes acuerdan los términos, las armas y las condiciones de victoria).

Hacer un juramento une a los personajes. Esa vinculación es permanente, aunque alguien puede "romper" un juramento, hacerlo simplemente cambia los parámetros del juramento, en lugar de borrarlo. Un changeling puede dejar una compañía, pero no puede retractarse del tiempo que pasó con los otros changelings o del juramento que hizo; una vez que hace la restitución, los términos pueden cambiar para adaptarse a las nuevas circunstancias, pero el juramento no desaparece. Un changeling puede dejar a su amante, pero no puede obviar la relación, y ganarse el perdón solo significa que ahora se deben algo diferente. Al hacer un juramento, el personaje elige

definirse a sí mismo, al menos en parte, por ese juramento.

Ninguna magia puede obligar a un personaje a hacer un juramento. Un changeling podría coaccionar, chantajear o amenazar a alguien para que jurara uno, pero no podía utilizar un contrato para hacerlo simplemente contra la Voluntad de la otra parte; el Wyrd no considera válido ese tipo de trampa.

## BENEFICIOS

Hacer un juramento tiene muchos beneficios potenciales, pero los que se aplican a uno dependen de la naturaleza del juramento y del lenguaje empleado. Los juramentos que unen a varios personajes, como el juramento que hace un changeling al unirse a una compañía, corte o feudo, generalmente otorgan efectos mágicos o refuerzan la relación de un personaje con el Wyrd de alguna manera. Los juramentos que unen armoniosamente a dos duendes, como un voto matrimonial o un pacto de amistad, permiten que los jurados se refuercen o apoyen mutuamente y, a menudo, se encuentren dondequiera que vayan. Sin embargo, los juramentos que los unen en enemistad, como los juramentos de duelo, obligan a ambos personajes a realizar actos siniestros y fatalistas. El Wyrd paga la discordia con la discordia y la armonía con la armonía.

## CONSECUENCIAS

Violar un juramento es una propuesta peligrosa, en gran parte porque un personaje no puede escapar de un juramento. Un juramento, una vez realizado, define su relación con la otra parte para siempre. Como tal, si un changeling hace un juramento a una compañía, luego viola ese juramento y traiciona su compañía, su relación con ellos es "ex miembro de la compañía y traidor". Nunca puede dejar de tener una relación con ellos; sus destinos están entrelazados. El juramento en sí mismo generalmente establece las consecuencias específicas de violarlo, pero algunos changelings demasiado optimistas no se molestan en especificar qué le sucede a un violador del juramento. Estos desafortunados sufren terriblemente. Sin las palabras de un juramento para dirigir su poder, el Wyrd tiene rienda suelta para castigar al infractor.

Las consecuencias específicas por violar un juramento pueden incluir la interrupción de la



magia (si el hada no va a cumplir con sus contratos, ¿por qué debería hacerlo el Wyrd?), Enfermedad, daño de Claridad o mayor atención de otras criaturas feéricas. Para las Hadas Verdaderas, las consecuencias son aún más espantosas (p. 270). El mayor problema para los changelings, sin embargo, es que la marca de un changeling como violador de juramentos lo sigue. Es posible que un infractor del juramento sea perdonado, pero esto requiere que recompense a todas las partes ofendidas... incluido el propio Wyrd.

## SISTEMAS

Cualquier número de personajes puede prestar juramento. Algunos juramentos están cerrados, lo que significa que una vez juramentados, no se pueden agregar nuevos participantes. Otros son abiertos, lo que significa que los nuevos personajes pueden hacer el mismo juramento y recibir los mismos beneficios.

Todos los participantes deben pronunciar el juramento en voz alta o escribirlo y sellarlo con un punto de Glamour. Los juramentos también implican un gesto físico; dos changeling que hacen un juramento de camaradería pueden cortarse las manos y mezclar la sangre, mientras que los changelings que juran amor eterno generalmente se besan. Un changeling que se une a una corte puede estrechar la mano de un miembro de alto rango de esa corte, mientras que un changeling que se une a una compañía puede abrazar a cada uno de los otros miembros por turno.

Una vez que los participantes hacen el juramento, cosechan los beneficios. Los beneficios específicos de un juramento varían, al igual que las consecuencias, pero los juramentos para los changelings se pueden dividir en tres categorías generales: sociales, personales y hostiles. Los juramentos de los Lores son demasiado amplios y extraños para caer en categorías de esta manera.

Todos los juramentos otorgan la Condición de Rompejuramentos persistente (pág. 343) si se violan.

**Los juramentos sociales** incluyen los juramentos que se hacen cuando un changeling se une a una compañía, corte o feudo. El changeling obtiene los beneficios de ser parte de ese grupo. Para una corte, esto significa que el personaje gana el primer punto del Mérito del Manto (pág. 117) sin gastar puntos

de Experiencia, y está sujeto a las restricciones que la corte suele imponer. Para un feudo, el changeling se convierte en una parte reconocida del paisaje sobrenatural local; el jugador recibe un +1 a todas las tiradas para navegar por el Seto dondequiera que lo controle el feudo. Para una compañía, el changeling entra en un pacto con sus compañeros. La naturaleza del pacto varía: algunas compañías son amigos íntimos, otros simplemente aceptan unirse cuando una fuerza externa les amenaza a todos, pero los miembros pueden elegir uno de estos efectos del juego (o crear uno nuevo con la aprobación del Narrador):

- Una vez por capítulo, pueden tratar una tirada de Contrato como una acción de trabajo en equipo (pág. 190). Todos los participantes deben poseer el Contrato para que esto funcione.

- Los miembros de la compañía pueden meditar durante un turno y distribuir su Glamour colectivo de manera uniforme entre los miembros; el Wyrd consume cualquier Glamour sobrante como diezmo.

- Una vez por capítulo, al representar a la compañía, un miembro puede usar la Habilidad Social más relevante que posea cualquier miembro y aplicar los efectos de cualquier Mérito o bendición de amistad presente en el grupo. El personaje no necesita el permiso del grupo para representarlo, pero cualquier consecuencia de la acción de ese personaje recae sobre la compañía en su conjunto.

Las consecuencias por romper los juramentos sociales siempre incluyen la revocación inmediata de todos los beneficios y también pueden incluir:

- Una penalización a todas las tiradas de Contrato dentro de las tierras en poder de un líder del renegado (-3 suele ser apropiado).

- El personaje gana el Declive Enfermo (pág. 331) durante la estación de la corte que traicionó.

- Sanciones sociales o la Condición de Notoriedad (pág. 343) con miembros del grupo o corte traicionado.

**Los juramentos personales** se hacen entre dos changeling en apoyo mutuo: amantes, hermanos de sangre, amigos o protectores. Los changeling que hacen estos juramentos mientras mantienen la membresía en una compañía deben tener cuidado:



al Wyrd no le importa si el changeling debe romper un juramento al servicio de otro (y, de hecho, tales situaciones surgen regularmente para los Perdidos).

Los changeling sujetos a un juramento personal obtienen un Hito cada vez que sufren un revés o inconveniente en el transcurso de cumplir con el juramento, hasta una vez por capítulo. Un changeling que hace un esfuerzo significativo para expresar la emoción que inspiró el juramento de alguna manera obvia puede recuperar toda la Voluntad gastada, como si hubiera reafirmado su Aguja, una vez por capítulo. Además, los compañeros de juramento pueden elegir uno de los siguientes efectos (o crear uno nuevo con la aprobación del Narrador):

- Una vez por capítulo, un miembro puede sufrir una lesión en nombre del otro. El changeling que lo hace sufre todo el daño que tendría su compañero y no puede reducir este daño mediante armadura, magia o cualquier otro medio.

- Un miembro puede sufrir una Condición o Declive destinado al otro. Esto debe decidirse cuando se aplica la Condición o Declive (si un ataque deja ciego a un personaje, el compañero de juramento de ese personaje no puede tomar la Condición de Ciego al día siguiente), pero los dos changelings no tienen que estar en el mismo lugar para que suceda este efecto. Esto no otorga un conocimiento inmediato y detallado de las situaciones de los otros personajes, pero el changeling toma conscientemente la decisión de enfrentarse al Declive. Por ejemplo, si un changeling está peleando con algunos lobos de brezo y sufriría el Declive Brazo roto, un miembro de la compañía a millas de distancia podría sentir que las heridas comienzan a aparecer y optar por hacerse cargo él mismo, pero no sabría dónde estaba su amigo o qué tipo de peligro estaba enfrentando. Los changelings no pueden sufrir Condiciones de Claridad en nombre del otro.

- Una vez por capítulo, los changelings pueden optar por intercambiar sus reservas de Glamour o Voluntad. Esto no afecta sus puntos o máximos de Voluntad, solo los puntos. Una vez intercambiados, los changelings se quedan atrapados con esas nuevas puntuaciones hasta que naturalmente suben o bajan (o hasta el próximo capítulo, cuando los personajes pueden intercambiarlos nuevamente).

- Los changeling sujetos a un juramento personal siempre pueden encontrarse entre sí. Si uno está en las profundidades del Seto, escondido en una nueva ciudad, o incluso, de alguna manera, entre los muertos en el Inframundo, la otra parte puede buscarlo. Esto no cambia el tiempo requerido o las pruebas que soportaron para buscar al otro miembro, pero el juramento permite un seguimiento infalible.

Las consecuencias de violar los juramentos personales tienden a ser comparativamente menores, pero eso es solo porque el changeling probablemente se ha ganado varios enemigos de por vida en el proceso de romper el juramento. Algunas posibilidades incluyen:

- Sentir el dolor de los antiguos amigos de uno; cualquier penalización por herida que sufra un ex miembro de la compañía también se aplica al infractor del juramento, hasta un máximo de -3.

- El personaje sufre un -3 de Iniciativa (p. 182) si entra en una escena de acción contra un miembro de su antiguo grupo.

- Romper un juramento formal es un punto de ruptura para los changelings (p. 104), por lo que algunas compañías simplemente dejan que la Claridad solucione las cosas.

Los changelings también pueden hacer juramentos personales a los Acechadores, aunque hacerlo es extremadamente peligroso. Por lo general, hacen esto cuando intentan restaurar el Corazón del Cazador (p. 264), pero nada impide que los Lores lo recupere nuevamente más tarde si lo ponen en sus manos, y el juramento no termina solo porque una de las partes pierda su libre albedrío y personalidad. Los beneficios y las consecuencias de un juramento con un Acechador dependen en gran medida de las circunstancias. Todas las opciones anteriores son potencialmente válidas, al igual que cualquier otra cosa que se les ocurra a los jugadores, a discreción del Narrador.

**Los juramentos hostiles** indican una enemistad eterna entre dos partes. Una vez prestado el juramento, los participantes deben seguir siendo enemigos. Los juramentos hostiles no suelen durar mucho, ya que los personajes que los juran a menudo luchan a muerte poco después de hacerlo. Los juramentos hostiles no conllevan muchos beneficios mecánicos, excepto que un personaje



involucrado en uno gana un Hito cuando su enemigo lo hiere o lo incomoda, hasta una vez por capítulo. Un participante gana un punto de Voluntad durante cualquier escena en la que hiera o incomode a su enemigo.

Violar un juramento hostil es raro, ya que, de nuevo, no suelen durar lo suficiente. Sin embargo, sucede que, en medio de una pelea, un changeling cambia de opinión o descubre alguna información hasta ahora desconocida que hace que la enemistad sea discutible. Al Wyrd, por supuesto, no le importa. El changeling debe cumplir con la letra del juramento o quedar marcado como infractor del juramento.

Cuando los changeling hacen juramentos a los Acechadores, los juramentos hostiles son los más comunes. Es una apuesta, pero muchos changelings prefieren las probabilidades de una pelea o duelo atropellados y prolongados que las probabilidades de escapar de un captor resuelto. Del mismo modo, algunos Acechadores preferirían correr las probabilidades de una bendita destrucción antes que regresar al servicio de los Lores, pero conseguir ese deseo enterrado bajo el Título Feérico para convencer al Cazador de que acepte el juramento es una perspectiva difícil.

## ACUERDOS

Los cuentos humanos de las hadas están repletos de relatos de hadas que realizan tareas para las personas: hilar paja en oro, fabricar zapatos u otros bienes, limpiar casas, cocinar comidas fantásticas o usar su perspicacia sobrenatural en nombre de la humanidad. Los humanos en estos cuentos a veces tienen que devolver la bondad de las hadas, y el precio a veces los desconcierta.

Sin embargo, la verdad es que los changelings hacen tratos con la gente porque al hacerlo los oculta. Si un changeling tiene una función acordada dentro de la sociedad humana, otras criaturas feéricas tienen muchas más dificultades para encontrarla. Por supuesto, tiene que cumplir con su parte del trato, y para obtener el beneficio del acuerdo, ese trato debe estar en curso.

Sin embargo, los changelings hacen tratos con los seres humanos por otra razón, aparte de la mayor capacidad para esconderse de sus enemigos. Los acuerdos hacen que los changelings sientan que pertenecen a algo. Arrancados de sus familias,

forzados a servidumbre y escapando a través de una pesadilla de espinas, los changelings están, como su sobrenombre lo indica, Perdidos. Un acuerdo con la gente requiere contacto con la gente, y obliga al changeling a redescubrir e interactuar con un mundo que pensó que le habían arrebatado para siempre.

Para hacer un trato con una persona, el changeling debe revelar su verdadera naturaleza. No tiene que ser honesta con el mortal sobre los detalles de su situación, pero tiene que aparecer ante la persona sin su Máscara y proponer los términos del acuerdo. Puede prometerle lo que quiera a la persona, pero para obtener los beneficios del trato, tiene que ser capaz de cumplir su promesa. Por lo tanto, los changelings deben tener cuidado de negociar con los servicios que tienen las Habilidades o los Contratos para cumplir, aunque no es extraño que un changeling negocie con una persona para que le brinde un servicio que otra persona con la que negoció realmente va a proporcionar. Sin embargo, los changelings deben tener cuidado: solo se necesita un paso en falso para que toda la red se rompa.

## BENEFICIOS

Al hacer un trato con un ser humano, el changeling gana una especie de camuflaje con respecto a los Acechadores y los Lores. Esta protección se extiende más allá de la Máscara: todos los changelings tienen cierto grado de ocultación, pero la magia que hace que los seres humanos los vean sin sus rasgos feéricos solo se extiende hasta cierto punto. Un acuerdo le da al changeling un lugar entre los mortales y engaña al Wyrd para que asuma que él debería estar allí. Los Acechadores y las Hadas, por lo tanto, no lo ven necesariamente como humano, sino como una parte natural del paisaje, una característica de las Hadas que es y siempre ha sido. Un acuerdo no es infalible, por supuesto: los duendes son persistentes y poderosos, y tienen muchas formas de descubrir a los Perdidos.

## CONSECUENCIAS

Romper un acuerdo con una persona no tiene grandes consecuencias para el changeling en cuestión, al menos en comparación con romper un juramento. El changeling simplemente pierde los beneficios del trato, lo que significa que vuelve a



estar expuesto a sus enemigos. Esta es, por supuesto, una situación potencialmente tensa, dependiendo de quién la esté buscando en ese momento.

Dependiendo del alcance del acuerdo, el changeling también podría ganar la Condición de Notoriedad (p. 343).

El participante humano también necesita estar a la altura de su fin, o sufrir la ira del Wyrd. El castigo más común para un humano que no cumple con su parte en un acuerdo es tropezar a través de una puerta de entrada al Seto y, por lo tanto, volverse vulnerable a las Hadas. Esto no se debe a una redacción específica en el trato (la mayoría de los changelings no desearían que los Lores se llevaran a sus peores enemigos, y mucho menos a una persona desventurada que simplemente se olvidó de poner un pastel en el alféizar de su ventana), sino por la naturaleza del trato. Así como un trato mantenido protege a un changeling, uno roto arroja una luz dura sobre quien se atreve a engañar al Wyrd.

## SISTEMAS

Los changelings no pueden hacer tratos con otras criaturas feéricas, incluidos los changelings, y prefieren hacerlo con los seres humanos. Los seres mágicos no unidos al Wyrd pueden aceptar acuerdos, pero hacerlo a veces tiene efectos secundarios extraños. No importa la naturaleza de la otra parte, el changeling debe aparecer ante él sin su Máscara y proponer el acuerdo. La mayoría de los changelings observan a los mortales durante días o semanas, discerniendo tareas simples que pueden realizar para llegar a un acuerdo. El trato suele ser una tarea continua: un changeling puede ofrecer limpiar la casa del ser humano una vez a la semana, coserle un vestido una vez al mes o concederle sueños placenteros tres noches a la semana. En ese momento, el changeling gana la Condición Obligado (pág. 343).

El sujeto acepta proporcionar algo a cambio, pero no tiene por qué ser acorde con el servicio que está proporcionando el changeling, ya que el objetivo del trato no es lo que el humano puede proporcionar de todos modos. Algunos changeling simplemente piden dinero u objetos de valor, mientras que otros piden bienes que pueden vender o intercambiar. Los changelings inteligentes

redactan sus tratos para que el sujeto tenga que proporcionar un servicio aparentemente inocuo o un pago indefinido en algún momento en el futuro, y acumular un banco de favores. La mecánica del juego de tales favores, si los hay, depende del Narrador, pero un uso apropiado imitaría el efecto de un Mérito de uno a tres puntos, una vez por historia.





# EL SETO

El Seto está lleno de dolor y alegría. Son zarzas y espinas y cosas horribles que acechan en las sombras; son cumpleaños, música y un beso de un extraño etéreo que recuerdas de alguna parte. Es hermoso y terrible, claustrofóbico pero interminable. El Seto es un millón de cosas alucinantes, y puedes llevarte algunas a casa. El Seto es un atajo entre aquí y allá, y todo lo que costará es la posibilidad de perderse. El Seto se encuentra entre la Tierra y Arcadia, protegiendo al mundo mortal de las Hadas Verdaderas y sus maquinaciones, y viceversa, porque los Lores deben asumir los aspectos de la tierra y el mar para caminar entre los humanos.

El cautiverio de cada Perdido termina con un escape, y el escape siempre los conduce a través del Seto. Aquí, el Perdido recién creado se encuentra con las Espinas, y la parte de su alma que se le arrancó y quedó colgando como un zapato perdido de una línea eléctrica es su Icono. Pero la asociación que el Seto y las Espinas tienen con el cautiverio de un changeling, y el dolor que sufrió para ganar su libertad, no significa que las Espinas se limiten a pinchar a las mascotas que se escapan, o que nadie entre en el Seto por otros asuntos. Algunos seres incluso habitan allí, viviendo sus propias vidas de maravilla y encanto, vendiendo magia para mantenerse un paso por delante de la oscuridad entre las grietas.

El Seto tiene muchas cosas que hacen que valga la pena el viaje. Tiene mercados goblins y frutas

goblins, madrigueras en los que un changeling puede encontrar la paz de un mundo mortal al que ya no pertenece por completo, y caminos que conducen a lugares distantes más rápido que cualquier camino mundano. Lejos del mundo de las facturas y la pequeña corrupción, los problemas que plantea el Seto se sienten mucho más primarios y seductores. Son problemas que un changeling puede afrontar y superar con aventuras y trucos ingeniosos, dignos de volver a contar. El Seto también es un reflejo de lo que hay en el corazón de un viajero, una amalgama nebulosa de lo familiar y lo desconocido.

Es un seto literal, bien recortado y cuidado en algunas partes, salvaje y libre en otras. Son espirales de alambre de espino que atraviesan infiernos urbanos destruidos donde todo es callejones desmoronados y aparcamientos abandonados, y son montañas interminables de nieve que solo ceden a los viajeros que eligen la dirección correcta. Y son jardines románticos, que ofrecen succulentas recompensas y flores vívidas para conocer a un amante muerto hace mucho tiempo, y son bazares de ensueño donde un penique y una promesa compran un boleto de metro de regreso a la infancia, para aquellos que estén dispuestos a regatear. Aquí, los duendes habitan en manzanas ahuecadas y los Acechadores merodean por senderos adoquinados con mármol cubierto de hiedra, e incluso el ocasional señor de Arcadia pasea por los caminos.



## ATRAVESANDO EL SETO

El Seto se moldea a sí mismo de acuerdo con la necesidad, la presencia y el terreno disponible. Tiene algunas constantes. Sus caminos son siempre laberínticos y confusos. El tiempo pasa de acuerdo con diferentes estrellas y la tierra debajo de ti cambia bajo diferentes cielos. El carácter de las obstrucciones que encuentres allí variará según lo que lleves contigo. Incluyendo y, sobre todo, lo que llevas en tu corazón. Los pensamientos, deseos o recuerdos que le dan forma sesgarán el paisaje por el que navegas.

Tallados a través del Seto hay una red de pasos, los senderos que conducen a través del bosque salvaje que se encuentra entre el mundo humano y Arcadia. Van desde calles muy transitadas hasta restos sueltos de caminos medio enterrados en la maleza. Sin embargo, la claridad del camino no es un buen medidor de su seguridad. Algunos senderos cubiertos de maleza pueden ser silenciosos e inadvertidos, protegidos por su oscuridad. Algunos bandidos emprendedores pueden mantener superficialmente despejadas algunas carreteras anchas y transitadas. En muchos pasos se han Hilado por años de uso regular, pero algunos se mantienen. Todo tipo de criaturas pueden optar por mantener un camino: Feudos o goblins que cuidan los caminos que necesitan, changelings individuales que protegen una Madriguera o jardín secreto, o una de los Hadas a quien le gusta un camino para pasear mientras busca una nueva diversión.

Los objetos que llevas al Seto pueden seguir funcionando, pero se volverán temperamentales y caprichosos. Una linterna puede arrojar luz, pero como una linterna o una vela o una llama fría acunada en su palma. Un teléfono puede hacer contacto, pero con la última persona a la que le dijiste un secreto o con tu voz traducida a una lengua olvidada. Un objeto puede optar por obedecer la letra de la ley en lugar del espíritu, o interpretar sus acciones como deseos metafóricos. Un camino iluminado puede brillar con un rayo de sol repentino o encenderse con llamas. Una espada podría convertirse en una serpiente en tu mano, preparada para golpear tanto al guerrero como al adversario.

Senderos misteriosos se entrelazan alrededor del Seto, uniéndolo con las mentes de los soñadores. Estos son los Caminos de los Sueños, y los Bastiones

de los sueños humanos que los bordean varían en fuerza. Incluso los más pobres ofrecen un momento de descanso, un atajo o un escape.

En algún otro lugar, tanto dentro como a lo largo del Seto, brilla un laberinto, desolado y frío, pero no despoblado. A lo lejos, escuchas el canto del cuerno de un cazador o el murmullo de voces detrás de los espejos que recubren los pasillos. En momentos de angustia, duda o dolor, cuando miras tu rostro en el espejo y retrocedes o miras hacia otro lado, incapaz de enfrentarte a ti mismo, creas una persona-espejo. Y estos, los Salones de los Espejos, son su hogar.

## UNA VEZ

La mayoría de los humanos nunca tuvo la intención de entrar en el Seto. Tropezaron, a través de desventuras o engaños, y nunca encontraron el camino de regreso.

Tus primeros pasos fueron fáciles y encantadores. Un toque de locura superpuesto a un lugar familiar, una nota en la distancia que podría haber sido un cuerno o un pájaro cantor, un cosquilleo que sentías debajo de tu piel, una sensación de que tenías tiempo para demorarte. Cuando cruzaste el umbral, las cosas empezaron a cambiar. Los caminos se volvieron más salvajes y los ruidos se volvieron más extraños, incluso lo que supones debe haber sido el sonido de tus propios pasos. Unos pocos afortunados salen por la fuerza antes de haber pasado este punto. Otros, se sintieron atraídos más profundamente. Cuando trataste de regresar, encontraste el camino desconocido y desorientador. Muros de espinas crecieron tras tus pasos. Ráfagas de nieve borraron tu camino incluso cuando mirabas hacia atrás. Caminar hacia adelante fue mucho más fácil que tratar de ubicarse donde habían estado tus pies. No se resistió como lo hizo cuando trataste de irte.

Le Seto se basó en lo que había dentro de ti, evocando tus miedos y sueños secretos para impulsarte hacia adelante. Puso a prueba tu fuerza incluso cuando te atrajo. Te sedujo con la cercanía del escape mientras te empujaba a gastar tu voluntad en su contra. Pero incluso mientras luchabas contra un boceto de un camino hacia la existencia, te adentrabas más en el Seto. Y a través del Seto, llegarás a Arcadia. Dada la oportunidad, ¿por qué te habría dejado ir?



## AHORA

Nunca es fácil, exactamente, moverse por un espacio donde tu percepción de la realidad trabaja constantemente en tu contra. Pero aprendes a negociar (contigo mismo, con los habitantes y con el propio Seto) y participa activamente en la configuración de los caminos que lo recorren. Los changeling tienen una destreza intuitiva con el Seto. Quizás nadie sobrevive a su escape de Arcadia sin un poco de esa habilidad, quizás la extrañeza en ella simplemente llama a la extrañeza en ti. Tienes límites, por supuesto. Incluso los Hiladores de Seto expertos no pueden hacer que el Seto se comporte demasiado fuera de su propia naturaleza. Un río que fluye no puede convertirse en una calle vacía, como tampoco un dragón puede convertirse en un diente de león. Algunas rocas de río pueden volverse de cemento, o las escamas de un dragón desarrollan una capa suave de pelusa, pero su esencia esencial permanece intacta. Debajo de cualquier cambio impuesto por un hada, un changeling o un goblin, el Seto es un desierto peligroso: rocas irregulares, árboles fríos, matorrales espinosos sin fin. Las espinas son lo que mejor recuerdas.

Cuando escapaste por primera vez, cada paso que te llevó de regreso a casa hacía sangrar las plantas de tus pies y rastrillaba tu piel. Cada espina te arrancó un poco. Sin embargo, intentas estás un poco agradecido. Al menos lo lograste con lo suficiente de ti mismo todavía intacto. No todos los que conociste al otro lado lo han hecho. Algunos duendes se ganan la vida recogiendo los pedazos andrajosos que la gente como tú dejó clavados en las zarzas, vendiéndolos a cambio de favores o bienes en especie, tal vez incluso a la persona a la que pertenecían esos Iconos.

Gracias a los fragmentos que le faltan de piel y alma, la experiencia de navegar por el Seto es compleja y tus sentimientos al respecto pueden ser contradictorios. La mayoría de los changeling regresan, por razones prácticas o sentimentales, y descubren que es un poco como su cautiverio y un poco como su escape. La burbuja de alegría que viene con ser solo tú mismo. El Seto no aceptará una Máscara. Quema cualquier ilusión o disfraz que se interponga entre el mundo y tu verdadero rostro. No todos los changeling tenían una familia o un hogar, o quieren uno ahora, pero la parte de ellos que es hada se siente como en casa en el Seto. En el mismo

momento, el dolor de la pérdida te invade de nuevo, sin que el tiempo ni la distancia lo apaguen. Las partes de ti que se separaron, tratando de encontrar las partes de ti que escaparon. Y ese dolor en tu alma es lo menos peligroso que se puede encontrar en el Seto.

Tu Guardián, por ejemplo, y todos los Acechadores y goblins que tienen a mano. En muchos sentidos, un changeling es una criatura de Arcadia. Pero los Acechadores y los duendes estuvieron aquí primero, y su dominio del Seto es superior. El levantamiento de la máscara que siente un changeling cuando entra en el Seto también es literal. Un Acechador que busque un changeling lo reconocerá más completamente y lo rastreará más fácilmente. (Aunque al estar más cerca de su corazón robado, un Acechador también se distrae más fácilmente.) Un duende que obstaculiza a un changeling no tiene Claridad que perder mientras expresa sus temibles poderes. (Aunque son más blandos de corazón y más vulnerables a las contraofertas.) Así que incluso si tu Guardián elige permanecer en la lejana y cercana Arcadia, sus sirvientes pueden estar buscándote a lo largo de los caminos y los Senderos Oníricos y en las caras de los extraños a los que pasas sin verlos nunca.

## CRUZANDO EL PORTAL

El Perdido puede entrar al Seto a través de cualquier puerta (p. 109), reemplazando el mundo mundano con el verde oscuro de otro mundo y convirtiendo esa puerta en un Portal inactivo, o puerta al Seto. Pueden salir de la misma manera. Los humanos solo pueden entrar y salir a través de rituales específicos, en Portales que un hada ya hubiera abierto previamente. Cada puerta tiene una Llave, un método para abrir ese camino particular hacia el Seto. Encontrar una llave está lejos de ser imposible, pero la mayoría de los humanos no se dan cuenta de que no es un asunto de dos vías: una puerta puede tener un ritual independiente para regresar, o puede que no tenga una contraparte en el otro lado. Escapar significa lidiar con los habitantes del Seto o encontrar un changeling que los rescate.

Durante tantos turnos después de que un changeling abra un Portal como su Wyrld, la puerta permanece abierta, para desaparecer una vez el tiempo haya pasado. Una vez que se ha utilizado una puerta de enlace, sigue siendo un Portal inactivo



hasta que cambian las estaciones. Durante ese tiempo, otros Perdidos no necesitan gastar Glamour para abrir el pasadizo, pero una vez que finaliza la estación, deben establecer la puerta de entrada nuevamente. Un Portal inactivo se esconde detrás de la Máscara al igual que lo hace una criatura feérica (p. 83).

Un changeling puede encontrar un Portal inactivo usando su Sagacidad (p. 107), o Prendas y Contratos que identifican fenómenos sobrenaturales.

Los humanos no pueden abrir un Portal con el tacto: el mundo que ven es sólido y la Máscara es realidad. Para entrar en el Seto, necesitan encontrar otra forma de entrar, y existen algunas:

- **Seguir a Otros:** los humanos pueden atravesar una puerta al Seto que ya está abierta sin problemas. Cuando la Máscara de un changeling se desvanece al atravesar un Portal, muchos humanos que ven a uno entrar en el Seto eligen seguirlo, por curiosidad, al menos.

- **Llaves:** las leyendas como los círculos de hadas, las abducciones alienígenas o el leñador cautivado que sigue al hermoso canto hasta la tierra de la gente hermosa pueden convertirse en llaves cuando un corazón humano escucha los cuentos. Estas historias pueden desarrollarse cuando un alma humana en el lugar correcto cree que debería hacerlo, provocadas por esta creencia. Se requiere una tirada de Aplomo + Compostura para abrir un Portal de esta manera, pero la creencia debe ser lo primero.

Las llaves también existen por sí mismas. Pueden ser objetos físicos, como un caparazón de tortuga tallado con los sellos correctos o la estrella rota de un viejo Mercedes. Pueden ser canciones específicas cantadas en ciertos momentos del día, o una confluencia particular de eventos, o la presencia de gemelos pelirrojos; casi cualquier cosa puede abrir una puerta al Seto, pero el viajero potencial debe averiguar cuál es la llave de cada puerta. por separado. Un buscador curioso puede tomar una acción de investigación extendida para hacerlo, con acceso a los tipos correctos de fuentes de información, o puede aprenderlo de un hada que lo sepa. Algunas llaves tienen un uso constante, por parte de individuos o grupos.

- **Vicio:** cada vez que un humano consiente a su Vicio (pág. 174) cerca de un Portal, su jugador puede tirar para resistir el tirón subconsciente del Seto. En

## OTROS SERES LLAMADOS AL SETO

Los personajes que no tienen vicios aún pueden resultar una presa lo suficientemente tentadora para que el Seto los aborde. Vampiros, Rehechos, Prometeos: estos son más difíciles de leer para el Wyrd, y no proporcionan un gancho fácil para atraparlos. Sin embargo, el Narrador puede decidir que el Seto puede llamar a estos seres de otras formas, aprovechando sus debilidades y deseos particulares. Otros seres sobrenaturales que tienen vicios pueden enamorarse de los trucos del Seto con la misma facilidad que los mortales.

su lugar, puede renunciar a esta tirada, lo que da como resultado los efectos de fallo habituales, a continuación, tira.

**Acción:** refleja.

**Tirada:** Astucia + Compostura.

### Resultados

**Éxito:** la tentación se enciende, pero el personaje resiste. Permanece inconsciente del Portal, excepto por una leve sensación de alivio y decepción en lo profundo de su subconsciente.

**Éxito excepcional:** en un destello borroso de visión sepia, el personaje ve su futuro como el Seto lo habría moldeado, y se da cuenta de que un camino hacia otro lugar lo atrae, y que hoy ha escapado de una fatalidad.

**Fallo:** se abre el Portal, presentando una tentación que atrae al Vicio del personaje como se indicó anteriormente. Puede contestar la llamada o no; si lo hace, gana otro punto de Voluntad por cumplir de nuevo con su Vicio, más allá del límite normal de uno por escena, y su jugador recibe un Hito. La puerta de entrada se cierra de golpe detrás del personaje una vez que pasa.

**Fallo Dramático:** el Seto llama y el personaje responde. La puerta se abre ante ella, y dentro ve el deseo de su corazón manifestado. El tirón es tal que ni siquiera necesita acercarse a él; el Seto se acerca y la envuelve inmediatamente, cerrándose detrás de él.



El objeto de su deseo puede resultar una ilusión. Cuando no es así, la historia se vuelve aún más oscura.

Modificadores Comunes	
Ha visitado el Seto antes.	+1 por visita anterior, hasta un máximo de +3
La Voluntad actual es 8 o más.	+1
La Voluntad actual es 3 o menos.	-1
Tiene Ocultismo 2+ o un Mérito sobrenatural.	-1
La Virtud también admite entrar.	-1
Una aspiración apoya la entrada.	-2
Ha perdido amigos o familiares misteriosamente	-2

Otros Setos también existen dentro del Seto, acordonando algunas áreas del resto. La Puerta de Cuerno (p. 217) que separa los Caminos del Sueño del Seto propiamente dicho es un ejemplo; las innumerables entradas ocultas al espacio espejo son otra. Encontrar y atravesar estas puertas funciona de la misma manera.

## CLARIDAD Y SEMBLANTE

Para un changeling, el Seto es la frontera entre los dos mundos a los que pertenece, y resuena con su verdadera naturaleza. Aquí, más que en ningún otro lugar, debe enfrentarse a sí mismo y a su pasado, por lo que el Seto borra las ilusiones y la verdad de lo que es se vuelve visible para que todos la vean: los seres y objetos feéricos no tienen Máscara dentro del Seto. Al mismo tiempo, El Seto puede ser un alivio: en el mundo de los mortales, la gente intenta decir a las hadas que no existen, y en Arcadia, los Lores intentan reescribirlas para que coincida con sus caprichos. Pero El Seto las acepta a ellas y a sus experiencias como son. Aquí todo es tan real como lo haces, o tan efímero como quieres que sea.

El jugador de un changeling reduce la reserva de dados para todos los ataques de Claridad en uno dentro del Seto, a menos que algo dentro del Seto lo haya causado, como un cambio abrupto de escenario o un duende aterrizándolo.

## MADRIGUERAS

Una Madriguera es un santuario, creado a través de la naturaleza y la intención de los Perdidos o descubierto después de alejarse de la competencia, y moldeado en la forma deseada. Las Madrigueras son relativamente seguras, pero nada lo es del todo. A muchas cosas les encantaría abrir una Madriguera como un huevo y sacar las entrañas, con Perdidos y todo. Los Acechadores conocen bien los trucos que puede usar un changeling para ahuyentar a los intrusos y, a veces, simplemente esperan afuera, pacientemente, dejando que sus heraldos susurren entre las grietas hasta que emerge el changeling. Después de todo, el renegado tiene que salir en algún momento.

Las ventajas de reclamar una Madriguera se pueden encontrar en el Mérito Madriguera, en la p. 116.

## VIAJANDO POR EL SETO

En el Seto, un viajero puede ver ecos de analogías al mundo humano. Si deambula por el Seto de Detroit, verá indicios de edificios, automóviles y fábricas incluso cuando las zarzas los cubren y los consumen; o quizás las zarzas son vendedores entrometidos y hoscos supervisores de fábrica, todos con largas narices rojas y voces como silbidos estridentes. Algunos objetos y lugares se corresponden directamente con cosas del otro lado, especialmente cuando se está cerca del mundo mortal. Pero más a menudo, los objetos en el Seto reflejan la forma en que el viajero piensa en ellos cuando se siente fantasioso o asustado. Si siempre pensó que los rascacielos de la ciudad parecían guardianes amenazantes acercándose a él, aquí son exactamente eso: más altos y siniestros, acercándose poco a poco segundo a segundo. Si le encanta viajar en tren y desea que los viajes sean más largos, las vías del Seto se extienden hasta el horizonte, dejándolo viajar todo el tiempo que quiera. Los lugares perdidos y olvidados en el mundo de los mortales aún pueden tener reflejos en el Seto, si alguien que entra los recuerda o ha mirado con amor sus fotos en blanco y negro en periódicos viejos.

Los Pasos (p. 201) no son los únicos caminos a través del Seto, aunque son los únicos que permanecen en su lugar. La mayoría de las personas que viajan por el Seto lo hacen por carreteras menos confiables, a través de valles bajo un vuelo de brujas





montadas en búhos gigantes y luego a través de un centro comercial acosado por maniquíes vivos animados por el anhelo de una niña por su hermana muerta hace mucho tiempo. Te deja vagando en círculos incluso mientras te acerca a tu objetivo (o al Hada), y te lleva a un bulevar largo y recto bajo árboles llenos de linternas de papel encantadas. El tiempo tiene aquí una extraña forma. Cada pequeño rincón, cada camino, cada habitación, tiene un concepto de tiempo diferente. En algunos lugares, pasa rápidamente. En algunos, no pasa en absoluto.

El Seto se configura alrededor de un viajero de acuerdo con algunos factores: lo que hay cerca del otro lado, en el mundo mortal; lo que ha estado en un lugar en particular antes; las propias necesidades, miedos y sentimientos del viajero, y los de los que le rodean; y la fuerza del Wyrd de un viajero. Los dos primeros factores dependen del Narrador. Cada lugar en El Seto debe tener su propia personalidad y, aunque las cosas cambian con frecuencia, volver al mismo lugar y reconocerlo como tal funciona a menos que un personaje lo haya cambiado drásticamente deliberadamente.

Para hacer cualquier otra cosa que no sea vagar sin rumbo fijo, los personajes deben hacer tiradas de navegación dentro del Seto. Empiezan por indicar un objetivo, que podría ser una ubicación específica: "Quiero tomar un atajo a San Francisco" o "Quiero encontrar el mercado Goblin más cercano", o un objetivo más general, como "Quiero encontrar un Icono" o "Quiero alejarme de este leal". La navegación dentro del Seto funciona como una persecución, usando las reglas de la p. 195. Incluso si los personajes no tienen oposición, el Seto mismo funciona como un "oponente", representando la miríada de peligros y tentaciones que enfrentan todos los viajeros allí.

Los personajes deben participar en una nueva persecución cada vez que tengan un nuevo objetivo.

## TÉRMINOS DE LA PERSECUCIÓN

Cuando los personajes tienen una oposición clara, como dejar atrás a un Acechador o perseguir a un goblin ladrón, determina los términos de la persecución como de costumbre, pero el Seto en sí siempre cuenta como un "personaje" y tiene sus propios turnos y reservas de dados. Su objetivo es siempre desviar a los viajeros del camino hacia las Espinas, o más cerca de Arcadia, y el Narrador debe

determinar dónde terminan los personajes si pierden y el Seto gana. Esto no impide que alguien más gane también, solo porque el Seto los atrajo a una cueva, eso no significa que el Acechador haya perdido su rastro.

Ten en cuenta que acercarse a Arcadia es una cuestión de distancia relativa. El Seto es demasiado fluido y psicoactivo para tener un sentido firme del espacio; nadie podría mapear, por ejemplo, qué tan lejos está un claro en particular hasta las puertas de Faerie. Pero las rutas existen, y esas rutas conducen a lugares con identidades propias y a lo largo de caminos que un viajero podría recordar y tratar de repetir, asumiendo que nadie moldeó el Puente del Árbol Silbante y sus troles de pantano mientras tanto y forzó que la ruta cambiara. Los personajes que fallan en una persecución en el Seto generalmente terminan en un lugar donde un movimiento en falso podría abrir una puerta que conduce directamente a los Otros. El seto tiene una velocidad efectiva de 10 o 15 en las espinas. En un Paso, su Velocidad es (10 - puntuación del Paso). Su modificador de Iniciativa es igual a (10 - la Claridad actual más alta entre los personajes), a un mínimo de 0; si no hay changelings presentes, su modificador es 10. El Seto comienza con una reserva base de cinco dados para todas las tiradas (incluso para determinar el Seto), independientemente del Atributo + Habilidad que saquen los personajes. Modifique esta reserva según la siguiente tabla.

Si un solo personaje tiene una Condición relevante tanto positiva como negativa, la bonificación y la penalización se cancelan para ese personaje. El Narrador también puede sumar o restar dados debido a otras circunstancias apropiadas.

El número base de éxitos necesarios para que un personaje determinado prevalezca en el Seto es ocho, en lugar de cinco. Utiliza la tabla a continuación para determinar los modificadores de este número, así como los siguientes modificadores adicionales.

Circunstancia	Dados de Bonificación del Seto
Los personajes están en un Paso.	- (nivel del Paso).



Un personaje tiene al menos una Condición mental o emocional positiva.	-1 por personaje.
Un nuevo turno comienza.	+1 (acumulativo).
Un personaje tiene al menos una Condición mental o emocional negativa .	+1 por personaje.
La Claridad actual de cualquier personaje (o equivalente) es inferior a la mitad de su máximo.	+1
Los personajes tienen un límite de tiempo.	+2
El Seto tiene la ventaja.	+2
Cualquier changeling incitó el Caos esta escena.	+2
Cualquier changeling incitó el Caos esta escena con éxito excepcional.	+3
Los personajes están en las Espinas.	+3

Circunstancia	Modificador del número objetivo
Puntuación de Wyrld del personaje.	-1 por punto.
El personaje acepta un punto de Deuda Goblin por la ayuda de un duende.	-1 por punto aceptado hasta un máximo de -3.
El personaje es un Acechador.	-1, o -2 en las Espinas.
La Claridad actual del personaje es 3 o menos.	+1 a 3, +2 a 2, +3 a 1.
Los personajes viajan por un Paso.	+1 por Lugar de interés deseado.
Los personajes tienen límite de tiempo.	+1 algo urgente, +2 urgente, +3 muy urgente.

Resuelve la Persecución como de costumbre. El éxito significa que los personajes logran su objetivo dentro del límite de tiempo (si lo hubo), y cualquier oposición directa no logró el suyo. Sin embargo, es posible que algunos personajes tengan éxito y otros fracasen, por lo que a veces los changeling renuncian a sus victorias para ayudar a los compañeros que se quedan atrás o se llevan rápidamente. El Fallo con oposición directa suele significar una pelea o alguna

otra confrontación. El Fallo sin oposición directa significa que los personajes terminaron en algún lugar que el Seto decidió que debían estar, en lugar de donde estaban tratando de ir. Si El Seto gana a todos los involucrados, todos terminan dondequiera que El Seto los condujera. Cualquier personaje que no tenga éxito gana la Condición Perdida (p. 342)

## PASOS

El Seto tiene caminos que lo atraviesan, creados y mantenidos por duendes, Lores, Acechadores y los mismos Perdidos. Son senderos a partes iguales desgastados en la estructura del lugar por el uso frecuente, a largo plazo, y la carretera deliberadamente trazada. La mayoría de los feudos mantienen algunos pasos a lugares útiles, y muchos changelings tienen sus propios senderos privados. Algunos Pasos son secretos, conocidos solo por unos pocos entre los Perdidos y habitantes locales del Seto. Estos son comparativamente seguros, en la medida en que la seguridad significa algo en las tierras fronterizas de Arcadia, pero es probable que un viajero vea bandas de duendes acosando a la vieja nix gruñona que vive en el pozo, como lo es ver a un Acechador liderando una jauría de perros de caza, y algunos son incluso los paseos privados o los senderos de caza de un Hada Verdadera. Cuáles son cuáles, un Paso por sí solo no revela, por lo que los Perdidos saben que deben estar atentos cuando viajan por una ruta desconocida.

Los Pasos tienen una puntuación de 1 a 5, lo que representa lo bien cuidados que están y lo lejos que llegan, pero no necesariamente su seguridad. Los Pasos establecen puntos finales, que podrían existir en el mundo de los mortales, dentro del Seto o incluso en Arcadia. El área intermedia puede cambiar de un viaje a otro, aunque sigue siendo más o menos reconocible. El paisaje alrededor de un camino siempre mantiene una apariencia de similitud, pero puede cambiar su naturaleza: un muro de zarzas espinosas puede convertirse en un amasijo de alambre de púas, o un bosque de cristales de hielo afilados como navajas, o un muro de llamas y lo hará, pero nunca será un terreno abierto. Ciertos puntos de referencia permanecen constantes, y cuanto más alta es el nivel del Paso, menos cambiante es el terreno.

El Narrador debe determinar la puntuación de un Paso comenzando con la tabla a continuación, determinando qué tan lejos llega y luego



modificando la puntuación hacia arriba o hacia abajo dependiendo de qué tan bien sus cuidadores hacen su trabajo, o si incluso tiene más cuidadores. Un Paso cuidadosamente podado mantenido por un goblin meticuloso o un feudo changeling podría dar +1 a su nivel o incluso +2 puntos, mientras que un Paso atendido al azar daría -1 o -2, y uno completamente abandonado podría dar -3 a su nivel.

Un Paso puede unir puntos en el mundo de los mortales, pero también une varios lugares de interés en el Seto igual a su puntuación, además de sus dos extremos. Por lo tanto, un camino de dos puntos pasa por dos lugares relativamente estables a lo largo de su ruta, como la casa de Madam Thimblestitch o el mercado Goblin de Filadelfia South Street.

#### Nivel del Paso    Distancia mundana conectada

•	Menos de una milla (NdT. 1 milla = 1,6km).
• •	De 1 a 10 millas.
• • •	De 10 a 100 millas.
• • • •	De 100 a 1000 millas.
• • • • •	Une dos lugares cualesquiera en el mundo.

Al navegar por el Seto en un Paso, los jugadores no necesitan participar en persecuciones para alcanzar Lugares de Interés o sus objetivos (siempre que no se desvíen del camino para lograrlos) a menos que tengan una oposición directa o un límite de tiempo.

El mérito de Paso estable (pág. 119) otorga a los personajes acceso regular a un Paso. Los jugadores pueden definir los Lugares de Interés de sus pasos al comprar el Mérito, o pueden introducirlos en el juego de acuerdo con lo que tenga sentido en sus viajes.

## LAS ESPINAS

A pesar de que el Seto es un lugar fronterizo, refleja el toque del temperamento devorador de los Lores como cualquier cosa de la naturaleza de las hadas. Aquellos que se desvían demasiado del camino se encuentran entre las Espinas, representaciones metafísicas de la codicia del Seto. Mastica y traga, rompe huesos y chupa médula, y se lleva cosas preciosas. El Seto es generoso con su miseria, extendiéndola y recogiendo, arrancando las manzanas de los ojos de los vagabundos y

maravillándose de su belleza. El Seto es generoso y amable, pero por todo lo que da, quita algo. Sobre todo, El Seto cambia a las personas.

Sin embargo, atribuir una motivación a El Seto es una floritura poética, dar un significado y un patrón a algo ineludiblemente más allá de aquellos que lo experimentan. Aunque tiene literalmente espinas en rosales y campos infranqueables de zarzas, el Seto también tiene muchas otras púas para pinchar algo más que los dedos, desde carámbanos afilados que recubren todas las superficies de las paredes de una cueva, hasta enjambres de insectos feéricos que pican y muerden, hasta bosques de desesperación y terrores nacidos de pesadillas. No todas las espinas son espinas, y no todas son amenazas tangibles en absoluto. "Las Espinas" es simplemente el término que usan los changelings para describir las partes más peligrosas del Seto, donde es más fácil perderse y las cosas que viven allí son menos amigables.

Para los Perdidos, las Espinas son dolorosas y horribles, un viaje changeling a través de la memoria y la fantasía que actúa como un recordatorio constante de sus ordalías a manos de sus Guardianes. Para un humano mundano, el efecto es más sutil, un letargo y confusión progresivos. Su habla se vuelve confusa e inconexa a medida que pierde la capacidad de concentrarse. Su entorno se vuelve más absurdo, reaccionando en proporción directa a su miedo e inestabilidad. Cualquier condición mental o emocional negativa que sufra un personaje aquí se manifiesta en el entorno como metáforas y paisajes oníricos, que generalmente provocan puntos de ruptura.

Al navegar por las Espinas, rastrear o buscar algo o alguien específico entre ellas, o investigarlas de tal manera que aleja a un personaje del camino, los fallos dramáticos pueden resultar en una amplia variedad de destinos horribles, que van desde Condiciones como Perdido o Loco, a Declives como Irracional o Demente, a tropezar a través de una puerta en Arcadia o la guarida de algún duende que no ha visto otra alma en años.





## ICONOS

Todos los Perdidos deben pasar por las Espinas al menos una vez, para regresar al mundo que dejaron atrás. Allí dejan algo de sí mismos, y ese algo es un Icono. Es este pasaje el que les quita los últimos jirones de su integridad humana y los deja solos con la claridad. Incluso un changeling que es rescatado pasa por las Espinas y pierde parte de sí mismo. Un alma destrozada por el dolor y curada solo imperfectamente sale del Seto, con trozos arrancados que dejan cicatrices en su psique por el resto de su vida; pero un changeling puede reparar su alma si los parches perdidos regresan.

Los iconos pueden parecerse a cualquier cosa, desde brillantes fragmentos de cristal, hasta relojes de bolsillo, trozos de tela o hueso, o incluso criaturas vivientes. La forma de un icono representa algo sobre el changeling, una parte de su personalidad o un momento de su pasado. Un icono de pájaro puede representar el espíritu libre del changeling o una mascota amada perdida hace mucho tiempo, mientras que un icono de roca puede representar su terquedad o la estabilidad de su código ético. Son

pequeños y fáciles de transportar, y cuando un changeling recupera uno, vuelve a formar parte de él en el momento en que regresa al mundo mortal. (Por supuesto, primero tiene que conseguirlo).

**Sistema:** la recuperación de un icono repone por completo los puntos de Voluntad de un personaje y aumenta permanentemente su Claridad máxima en un círculo. También restaura esa parte de su mente o corazón que le faltaba, que puede contener dolor, pero también puede contener buenos recuerdos. Quizás recuerde obligaciones olvidadas, como el amable marchito mayordomo que la ayudó a escapar a cambio de la promesa de no olvidarlo nunca, y podría impulsarlo a un intento de rescate u otra acción. Cada personaje changeling tiene al menos un Icono esperándolo en el Seto en algún lugar (o en el bolsillo de un Acechador), y el Narrador puede brindar oportunidades para recuperar tantos Iconos como desee.

Sostener el ícono de un changeling le da a alguien acceso a partes de su mente y alma, a los recuerdos y sentimientos perdidos hace mucho tiempo que las Espinas robaron. Cualquier ser feérico que esté



tocando un ícono puede gastar un punto de Glamour para ver una visión de uno de los recuerdos del changeling de su cautiverio, o de su vida anterior. Puede otorgarle al poseedor material de chantaje y la oportunidad de extorsionarle grandes favores a cambio de la promesa de devolverlo. Puedes darles el conocimiento de Pasos olvidados y las Madrigueras que el changeling ni siquiera se dio cuenta de que tenía, o una idea de sus deseos y debilidades. Al tener éxito en un Choque de voluntades (p. 126) contra el changeling, incluso si no lo sabe y no está presente, alguien que ve las visiones del Ícono gana la Condición Informado (p. 342) con respecto a él.

### EL VALOR DE UN ÍCONO

Devolver el Ícono de otro changeling es una fuente importante de buena voluntad y respeto entre los Perdidos, y puede llevar a ganar puntos de Mérito como Aliados, Manto o Favor de Corte. Los changelings ricos o influyentes a veces envían a otros a recuperar sus Íconos por ellos, ya sea a fuerza de su autoridad o a cambio de una recompensa.

A veces, un ícono permanece donde el changeling lo perdió, en un territorio salvaje y mortal. Otras veces, serpentea a través del Seto, llevado por el viento o moviéndose por su propia voluntad. Incluso puede terminar desempeñando un papel en el sueño de algún mortal, encontrando su camino hacia un Bastión. Pero con la misma frecuencia, algo lo encuentra. A veces, ese algo es feérico y, a veces, es un Hada.

Para un Hada Verdadera, un ícono es un objeto de valor sentimental, un recuerdo para recordar a su amado esclavo o posesión valiosa, una moneda de cambio para intercambiar con aquel cuyo sirviente perdió el ícono, o simplemente una curiosidad. Puede dar el ícono a un Acechador o a un corsario como señuelo para su presa. Si bien a los Lores no les faltan las cosas perversas que pueden hacer con un Ícono, estas palidecen en importancia al lado del dibujo del objeto en los Perdidos. El alma de un changeling nunca está completa sin sus Íconos, y la pérdida es muy profunda: los Perdidos siempre parecen volver a por sus Íconos, por lo que son un excelente cebo.

Un Ícono también es un pequeño tesoro para que el tesoro de un dragón o una Reina Goblin lo guarde en caso de que necesite negociar con los Perdidos.

Tiene un buen precio en un mercado de goblins y se ve bien como trofeo; a veces, las Espinas también pueden ser goblins y les gusta presumir. Una bruja podría esconderlo en los túneles más profundos y oscuros bajo el pantano más apestoso de las tierras solo para fastidiar a un changeling que la lastimó una vez.

### HILAR EL SETO

Los viajeros inteligentes entienden cómo El Seto responde a sus pensamientos y sentimientos, y pueden aprender a darle forma deliberadamente al alterar la mentalidad de las personas, incluida la propia. El Seto es cualquier cosa menos simple: cualquier cambio puede tener consecuencias imprevistas y potencialmente peligrosas. Pero dominar el arte significa ganar cierto control sobre el paisaje, facilitar un viaje o dificultar el de otra persona. Las Espinas pueden estallar y liberar goblins armados con dagas y malicia, pero los chamuscados changeling despejan el camino con pura y ardiente rabia.

Cualquier criatura feérica puede dar forma sutil al Seto, pero solo los changeling, Lores y Acechadores pueden realizar cambios de paradigma. El Seto también se moldea a sí mismo: cada vez que un personaje hace una tirada para navegar o investigar un lugar, tratar con un habitante del Seto interactuar con el Seto, el Narrador lanza ocho dados de Hilar el Seto. Esta tirada pierde la cualidad de repetir los 10 si está en un Paso, gana la capacidad de repetir los 9 si no, y gana la capacidad de repetir los 8 si está en las Espinas. El Narrador puede usar cualquier éxito más allá de uno para representar cambios, sutiles o de paradigma, en reacción directa a lo que sea que los personajes acaben de hacer. Un cambio de paradigma que el propio Seto promulga otorga un Hito a cada jugador cuyo personaje sufre efectos adversos.

### CAMBIOS SUTILES

No es suficiente simplemente pensar en algo aterrador o usar los contratos para cambiar las emociones por arte de magia. Un viajero debe participar en una toma y daca con el Seto que lo rodea y las personas cuyas mentes refleja, empujando y tirando poco a poco hasta que cada uno cambie al otro. Por ejemplo, si quiere crear un puente para atravesar un abismo, debe guiar los eventos hacia la armonía o el progreso, quizás convenciendo a las





personas (o goblins) de que trabajen juntos para lograr algo, o luchando físicamente con un enemigo que representa una lucha interna que él desea dejar atrás.

Cualquier acción mundana que realice un personaje en el Seto puede ayudar a allanar el camino hacia el Hilado del Seto, aunque dado que los cambios reflejan las emociones y el estado mental general de todos los involucrados, los resultados pueden tener efectos secundarios impredecibles en éxitos excepcionales y fallos dramáticos. Antes de cada acción, el jugador decide si quiere que generen éxitos de modelado o no. Si lo hace, la acción tiene una penalización de dados dependiendo de dónde se encuentre: -3 en un Paso, -2 en las Espinas o -1 en cualquier otro lugar. Si genera éxitos en exceso de los necesarios para tener éxito en la acción, puede gastar inmediatamente un punto de Glamour y asignar esos éxitos adicionales a Hilar el Seto. Puede gastar los éxitos de Hilar el Seto para cambiar detalles sobre tu entorno o aprender secretos y atajos. Un fallo dramático en una tirada designada para Hilar el Seto incita al Caos (p. 110) en todos los presentes.

Un jugador solo puede asignar cualquier éxito obtenido a un propósito, por lo que en las acciones para las que los éxitos son importantes, debe elegir si asignar cada éxito a su resultado habitual o a la configuración. Por ejemplo, si el changeling realiza un ataque exitoso contra un leal y obtiene cuatro éxitos, puede infligir cuatro puntos de daño (más el modificador de su arma como es normal), cambiar el valor de cuatro éxitos de los detalles de cobertura o comprometerse entre ellos para hacer frente, algunos al daño y algunos a cambiar detalles. El jugador solo puede asignar los éxitos obtenidos a Hilar el Seto, no los éxitos agregados automáticamente por el modificador de un arma u otro método.





## HILAR EL SETO — CAMBIOS SUTILES

Costo de Éxitos	Efecto
1+	Dar a cualquier personaje una bonificación de equipo a su siguiente tirada igual a los éxitos gastados, hasta un máximo de +5; representa la creación o el hallazgo fortuito de uno de los cinco tipos de equipos (p. 196) sobre la marcha.
1+	Otorgar a cualquier personaje una puntuación de armadura general y balística igual a los éxitos gastados durante un turno, hasta un máximo de +5.
1+	Crea una o más armas hiladas, con una Disponibilidad total igual a los éxitos gastados.
1+	Aumenta o reduce la Durabilidad de un objeto o estructura del Seto en tantos puntos como los éxitos gastados durante un turno, hasta un máximo de +5.
1	Realiza un pequeño cambio estético en un objeto, estructura o característica del terreno del Seto, como convertir una casa en púrpura o poner un arco iris en el cielo.
1	Disminuye el modificador de Velocidad o Iniciativa de un oponente en 1 punto para la escena (acumulativo).
1	Descubre en qué dirección viajar para llegar a un tipo de ubicación determinada que no esté deliberadamente oculto (pero no una ubicación específica; "cualquier Hueco" o "una entrada a la Puerta de Cuerno", no "La Madriguera de Julieta" o "la entrada que usó mi Guardián").
1	Introducir un pequeño golpe de suerte beneficioso o una complicación para cualquier personaje.
2	Otorgar un Declive personal para cualquier personaje.
2	Introducir un peligro en la escena, como hierba carnívora o un enjambre de abejas.
3	Aprender en qué dirección viajar para llegar a una ubicación específica indicada que no se oculta deliberadamente.
3	Realizar un pequeño cambio de ubicación, como mover la acción al aire libre desde dentro o al techo desde el suelo.
3	Crear una nueva característica de terreno localizada, como un puente, un árbol o un pantano.
4	Introducir una Condición temporal para cualquier personaje siempre que una característica del Seto actual en el entorno pueda imponerla, que se desvanece sin resolución cuando el objetivo abandona el Seto.
4	Convertir el fallo de cualquier personaje en un fallo dramático que no otorga un Hito, siempre que una característica del Seto actual en el entorno pueda causarla.
4	Llegas automáticamente al borde en el próximo turno mientras navegas por el seto.
4	Cambiar una propiedad física de un objeto, estructura o característica del terreno del Seto que no esté en uso actualmente, como aumentar o disminuir su Tamaño en 1 o convertir una casa de ladrillos en una de pan de jengibre.

Debido a que el número de éxitos obtenidos siempre es importante para Hilar el Seto, trabajar junto con los aliados es de vital importancia para lograr cambios importantes en el Seto; un jugador puede obtener de manera más confiable un gran número de éxitos mientras realiza acciones de trabajo en equipo con su compañía. Las acciones extendidas en el Seto también pueden asignar éxitos a Hilar el Seto, pero cada tirada debe aplicar inmediatamente su exceso de éxitos a la formación durante ese intervalo; no se acumulan durante el transcurso de la acción.

Los efectos sutiles de modelado de seto pueden ser tan fantásticos como le gusta al changeling, siempre que sean cambios relativamente pequeños. Los jugadores deben describir sus cambios en términos de lo que realmente está sucediendo en el escenario; por ejemplo, crear un arma a través de las acciones de Supervivencia puede hacer que un árbol brote hojas de espada que un changeling pueda recogerlas, o podría tomar una acción de Apañar para golpear dos rocas unidas, hasta que se fusionen y formen un martillo. Aprender información sobre el área a través de turnos implica acciones que confunden o persuaden al Seto para que abra caminos que antes



no existían; por ejemplo, podría hacer un dibujo de una puerta en un muro de piedra en blanco y convencer a todos los presentes de que es una puerta real a través de la cual puede llegar una amenaza en cualquier momento, convirtiéndola en una que conduce a una Madriguera que ni siquiera sabía que estaba allí. Por supuesto, hacerlo de esa manera podría llevar a una Madriguera habitada por alguien hostil, pero esa es solo una oportunidad para obtener ganancias potenciales.

Ver pág. 204 para ver una lista de ejemplos de efectos de Hilar el Seto en el que un jugador puede gastar sus éxitos individuales. El Narrador puede permitir a otros según el caso.

## CAMBIAR PARADIGMA

Si un jugador logra un éxito excepcional en cualquier acción designada para Hilar el Seto, puede gastar dos puntos de Glamour para realizar un cambio de paradigma, gastando no solo el exceso de éxitos en la tirada, sino todos ellos. Si lo hace, pierde la condición habitual que pondría en juego por su éxito excepcional. Puede gastar estos éxitos en efectos sutiles como se indicó anteriormente, pero también puede gastarlos en cambios más drásticos.

Si el personaje tiene un Contrato, Prenda u otro poder que le permitiría hacer un cambio normalmente, el jugador no necesita gastar éxitos para hacerlo. Por ejemplo, usar Furia Elemental para provocar una tormenta no requiere un cambio de paradigma y no le da una Condición emocional.

Una vez por escena, si un cambio de paradigma se alinea con el hilo del changeling, obtiene un éxito adicional para agregar a su próxima acción de Hilar el Seto durante la escena.

Realizar un cambio de paradigma en el Seto requiere que el changeling deje que lo que sucede a su alrededor la afecte profundamente. Al final de cualquier escena en la que un changeling realizó al menos un cambio de paradigma en Hilar el Seto, gana una Condición emocional que refleja la dirección general y el resultado de los cambios que hizo. Por ejemplo, si invoca un fuego ardiente, es probable que obtenga la Condición Enloquecido; pero si ese fuego ardiente se sale de control y mata a algunos transeúntes goblin inocentes, podría ganar la Condición Culpable en su lugar. Sacar estas emociones de lo más profundo de él para cambiar la

realidad podría sacar a la luz recuerdos de su cautiverio o hacerlo sentir demasiado feo como para sentirse cómodo, lo que podría provocar un punto de ruptura a discreción del jugador.

Los cambios de paradigma también alertan a los lugareños del Seto de que se está produciendo algún suceso poderoso cerca, y que inevitablemente vienen a echar un vistazo, o castigar a quien haya convertido su manzano en un espantapájaros. Cuantos más cambios de paradigma representa un personaje en una escena, más atención atrae hacia sí mismo.

Un changeling puede usar su Sagacidad (pág. 107) con una bonificación de dados igual a sus puntos de Empatía para leer la naturaleza de cualquier cambio de paradigma que haya ocurrido en el área durante la última semana.

## LUGARES EN EL SETO

El Seto no es un monótono laberinto de zarzas envueltas en niebla. Esas partes existen, pero el Seto también tiene otras cosas dentro.

**Las Cuevas Profundas** son una característica traicionera del Seto, un conjunto de túneles estrechos bordeados de piedras preciosas afiladas que se enrollan, retuercen y cambian a medida que avanza el viajero. Rara vez son usadas y pocos seguirían a un fugitivo por allí, porque pocos regresan. Algunos changelings dicen que las Cuevas Profundas están vivas, una bestia depredadora con piedras preciosas por dientes, un duende antiguo y poderoso que ha crecido a un tamaño enorme y está al acecho para darse un festín de carne y sangre. Otros dicen que son un pasaje al inframundo, donde moran las almas de los muertos, y el barquero le debe tres deseos a cualquiera que los desafíe con éxito. (Los rasgos de las Cuevas Profundas están en la p. 257).

**Los Caminos del Ensueño** es la parte del Seto que se conecta con los sueños de la humanidad. Se ramifican desde puertas ocultas y llevan al viajero al reino de los sueños, donde las mentes dormidas se aferran al asombro dentro de los Bastiones parecidos a fortalezas. Más de un vagabundo ha huido de un lobo de brezo solo para encontrarse de pie bajo puertas negras y un cielo siempre iluminado por la luna. (Consulte Oneiromancia, p. 220, para obtener más información).



## HILAR EL SETO — CAMBIOS DE PARADIGMA

Costo de Éxitos	Efecto
2+	Acumula una cantidad de éxitos para agregar a un cambio posterior dentro de esta escena (sutil o de paradigma) igual a los éxitos gastados menos uno, hasta un máximo de cinco éxitos acumulados.
3	Transforma un objeto, estructura o característica de terreno del Seto que no esté en uso actualmente en algo completamente diferente de aproximadamente el mismo tamaño o masa, como convertir una pared en una enorme pila de piedras preciosas o un arroyo en un tallo de judías.
3	Introduce un gran giro de suerte o una complicación beneficiosa para cualquier personaje.
5	Crea cualquier fruta goblin.
5	Introduce un Declive ambiental.
5	Obliga a otro personaje a participar en un Choque de Voluntades contigo si intenta realizar una acción de Hilar el Seto; el fallo significa que desperdicia su Glamour y éxitos adicionales.
6	Descubre en qué dirección viajar para llegar a un tipo de ubicación determinado o una ubicación específica que está deliberadamente oculta o protegida misticamente, como el Bastión de un soñador específico o la salida a un laberinto (pero no cómo navegar en el medio); Si la magia de otro personaje oculta o protege la ubicación, el changeling debe ganar un Choque de Voluntades.
7	Introduce una condición persistente para cualquier personaje siempre que una característica del Seto actual en el entorno pueda imponerla, que se desvanece sin resolución cuando el objetivo abandona el Seto.
7	Cambia completamente el escenario, como transformar un estacionamiento en una alcantarilla o hacer que un volcán se eleve desde debajo de una calle de la ciudad.
8	Ignora los efectos de un solo ataque o ignora los efectos de un Declive durante un turno.
8	Realiza una acción imposible que el changeling normalmente no podría realizar mientras interactúe con el entorno, como saltar 30 metros en el aire en un trampolín de lona, respirar bajo el agua o lanzar una lanza de espinas para derribar una estrella del cielo.
9	Agrega una mejora a una Madriguera en la que te encuentras actualmente (pág. 116), o agrega una habilidad a tu Montura Feérica (pág. 113), durante la escena; puede comprarlas con Puntos de Experiencia para que sean permanentes si hacerlo no excede el máximo de puntos de mérito.
9	Mueve tus alrededores inmediatos, con un radio de hasta (su Wyrld x 10) yardas/metros, hacia arriba o hacia abajo un escalón en la escala de Paso a Seto normal a Espinas.
9	Transfiere una Condición emocional a otro personaje presente en la escena.

**Maderasombría** se ve desde fuera como un pequeño grupo de árboles de presagio que bloquean el camino hacia adelante a través del Seto. En el interior, es un bosque de pesadilla lleno de niebla, con telarañas gigantes colgadas entre las ramas. Aquí es donde se lleva a cabo la feria de Maderasombría, un mercado goblin regular, cada solsticio y equinoccio, y aquí es donde la araña la Duquesa de las Arañas tiene su corte. Un hada monstruosa, los mayores entre los Perdidos dicen que la Duquesa fue una vez uno de ellos, pero vendió su cordura hace mucho tiempo y se convirtió en la reina de

Maderasombría. Ahora mantiene su propia corte llena de sus engendros. Dentro de Maderaoscura, la Duquesa vive en una fortaleza llamada el “Alcázar de Pesadillas” en el centro de Villasombría, un pequeño pueblo cuyos habitantes secuestró, uno por uno, del mundo de los mortales cuando eran niños. Villasombría es el lugar de la Feria de Maderasombría, y la Duquesa hace todo lo posible para que parezca una pequeña ciudad normal, pero en realidad es solo una fachada. Sus hijos arañas corren por la ciudad para atrapar y comerse a los viajeros desprevenidos, y la población humana es



poco más que figuras aterrorizadas. Los prisioneros desventurados acaban en el Alcázar de Pesadillas, donde la Duquesa los mata y los consume a menos que la derroten en un concurso de su elección.

**El Tejón Durmiente** es una posada en la que los vagabundos del Seto tropiezan de vez en cuando. Los viajeros lo han encontrado en muchos lugares, muchas veces; algunos perdidos especulan que el Tejón Durmiente en realidad acecha a los viajeros interesantes a través del Seto y se les aparece en el momento de necesidad. Las Hadas y sus sirvientes nunca se acercan a la posada, pero cuando están cazando a alguien, se le puede aparecer a su presa. Existe poco conocimiento al respecto: siempre está vacío de clientes, pero ofrece comidas deliciosamente preparadas, baños calientes ya preparados y acogedoras camas listas para usar. Los changeling que han encontrado al Tejón Durmiente a veces dicen que comieron y durmieron profundamente y se fueron sin problemas; otros cuentan historias de cosas de pesadilla que suceden por la noche, de sus propias sombras cazándolas y de cómo se ven impotentes a sí mismos comiendo moscas y carne humana. Quizás lo soñaron, o quizás los que hablan de una estadía placentera simplemente lo han olvidado... o se les ha hecho olvidar. Quizás ocurra algo diferente cada vez. Quizás no todo el mundo se vaya.

## FRUTAS GOBLIN

El Seto es un lugar fértil, y aquí y allá sus ramas dan frutos, crecimientos extraños, pero extrañamente familiares que llevan el aroma de la risa y saben a arrepentimientos agridulces. Aquí se encuentran manzanas envenenadas y frutos del árbol de la sabiduría, cada uno con su propia forma perfeccionada y murmurando con sus colores y aromas dulces, "cómeme". Los Perdidos obedecen.

Son la fruta que los duendes comen, y la fruta que son ellas mismas duendes. Son un millón de fantasías, que reflejan todos los dulces manjares de la Tierra y mucho más. Son una parte favorita de la cocina de los Perdidos, con una variedad u otra que encaja en cada plato. Llevan dentro de sí la esencia del lugar donde los engendraron, y consumir uno otorga Glamour y otros beneficios feéricos al consumidor.

## VARIEDADES

No es posible que exista una lista completa de frutas goblin. Son demasiadas y demasiado individuales. A continuación, se muestra una lista de ejemplos excepcionales. La mayoría de las frutas goblins simplemente restauran un punto de Glamour cuando se consumen; las variedades excepcionales que se enumeran a continuación brindan efectos únicos, además.

Un changeling solo puede mantener una cierta cantidad de fruta goblin fuera del Seto, según su nivel de Wyrd. Cualquier extra se pudre, empezando por la más vieja. Sin embargo, siempre que no lleve más de la puntuación permitida, solo las frutas específicamente indicadas para estropearse lo hacen.

Wyrd	Frutas Goblin Mantenidas
1	3
2-3	7
4-6	13
7-8	29
9	101
10	Ilimitadas

## AMARANTINA

Una pequeña berenjena en el suave rojo de compasión, el amaranto crece donde la desesperación tiñe el seto más profundamente y huele a esperanza y canela. Cuando se come, cura instantáneamente un solo punto de daño agravado. Es una de las frutas goblin más deseables y se vende a precios elevados en los Mercados Goblin.

## MELOCOTÓN FEÉRICO

Gordos y jugosos, frágiles hasta el punto de la transparencia, los melocotones feéricos se alimentan del resplandor de las Verdaderas Hadas, y solo brotan donde los Lores pasan con frecuencia. Eso los hace peligrosos cuando se buscan y una clara señal de advertencia cuando uno de los Perdidos se tropieza con ellos. Cuando se consume, su semblante adquiere la grandiosa y terrible majestad de las propias Hadas, y el Seto se aleja de él. Viaja por las Espinas como si fuera el Seto normal y por el Seto normal como si fuera un Paso, pero todos los seres feéricos cercanos sienten su presencia con fuerza y lo ven por lo que es, y cualquiera que conozca su rostro todavía lo reconoce. Este



fenómeno intriga a los Lores, y si se revela al impostor, puede esperar que más Hadas que solo su Guardián se interese por él. El efecto dura hasta que el changeling abandona el Seto o durante un día y una noche, lo que ocurra primero.

### **MANZANA DEL MENTIROSO**

Deliciosas, rojas y redondas, las manzanas del mentiroso crecen solo en las arboledas más engañosamente agradables del Seto. Cuando se comen, saben a cenizas y regocijo, y dejan al comedor incapaz de decir la verdad hasta el amanecer después del siguiente, lo que también la hace inmune a los interrogatorios, pero no a las consecuencias de sus mentiras.

### **RAÍZ DE ODÍN**

Rígida y extraña, la raíz de Odín crece solo en la roca desnuda donde ha caído la sangre extraída por las Espinas. Tiene un aspecto estoico y poco confiable, y cuando se mastica cruda, el sabor amargo de la realización permite al comedor recuperar un punto de Voluntad junto con el de Glamour. Sufre un ataque de Claridad con una reserva de un dado.

### **PIMIENTO DE ORO**

Los pimientos de oro, que crecen en espirales de madera con púas, apretados y sin hojas, son pimientos pequeños, irregulares y de aspecto cruel que se forman a partir de la ira justa y la culpa bien ganada en una combinación igual. Son ácidos y picantes en extremo, mucho más allá de lo que la mayoría de las bocas pueden soportar. Consumir uno deja la boca del comedor con llagas sangrantes, la sangre se filtra por los labios y baja por la barbilla, aunque no causa daño. Los pimientos de oro dejan al consumidor sin miedo hasta la siguiente medianoche, siempre que persiga un objetivo en el que realmente crea; automáticamente tiene éxito en todos los intentos de disputar o resistir el miedo en sus muchas variaciones, pero sufre una penalización de dos dados en todas las tiradas para mantener el autocontrol. De los pimientos de oro, los changeling también extraen capsaicina roja, un líquido idéntico en apariencia a la sangre que es muchas veces más fuerte que el aceite de capsaicina mundano.

### **VID DE BACO**

Las vides de Baco son un manjar raro, regordete y alegre, con flores de colores y un aroma embriagador. Cuando se machacan, forman una pasta de arcoíris que va bien en ensaladas y puede inducir una neblina profética en quienes la fuman. Su efecto más apreciado es que tienen un sabor increíblemente desagradable para cualquiera que desee hacer daño a las personas que los rodean, lo que significa que son útiles para erradicar a los infiltrados leales en un Feudo.

### **RESTOS**

No todas las frutas goblins son comestibles. Algunas son herramientas o armas. Cosas extrañas crecen en las profundidades enloquecidas de niebla del Seto, cosas que una fuerza desconocida hizo con propósito y deseo. Pueden tener su origen en Faerie, pero los Lores los encuentran demasiado débiles para ser útiles.

### **DIENTEHOJA**

Hojas metálicas brillantes en forma de pequeños dientes, los dientes de hoja yacen en el suelo, como si se desprendieran de un árbol que no se encuentra por ningún lado. Si bien contienen el mismo Glamour que cualquier fruta goblin, están hechos de metal y la mayoría de los changeling no pueden digerirlos. Una dentehoja es una pieza de repuesto universal para cualquier cosa rota. Siempre que la parte rota sea pequeña y esté oculta a la vista, un dispositivo con una dentehoja funciona, ya sea que reemplace una placa base rota o una cuerda faltante de una pioleta. Un dispositivo reparado con una dentehoja también pasa desapercibido para cualquier ser sin un rasgo de Tolerancia Sobrenatural: los seres mundanos ven el objeto, pero no mantiene su interés o atención en absoluto, y rápidamente se desliza de sus recuerdos. Cualquiera que sea inmune a este efecto, en cambio, inmediatamente siente que hay algo extraño en ese dispositivo.

### **PIEDRA DE JENNY**

Algunas plantas son extrañas porque no son muy apetecibles. Se dice que las piedras de Jenny son los dientes perdidos de la leyenda popular Jenny Dientesverdes, pero sea cierto o no, generalmente crecen como semillas en el arbusto de Piedra de Jenny. Son una rareza debido a su olor: apestan más allá de lo creíble, con un toque casi malicioso.



Apestan con tanta fuerza que cualquier criatura lo suficientemente desafortunada como para olerlas sufre una penalización de un dado en todas las acciones no reflejas mientras el olor está presente. Las Piedras de Jenny son balas de honda populares para los changeling que desean contener la respiración o usar máscaras de gas. Alguien lo suficientemente desesperado puede tragarse una para recuperar un punto de Glamour si puede mantenerlo dentro, lo que requiere una tirada de Resistencia exitosa.

### REMOLACHA DE LANZA

Una rareza llena de alegre abandono, la remolacha de lanza es una verdura larga, delgada, parecida a la

remolacha que se estrecha hasta una punta afilada. Sabe a una manzana moderadamente dulce y poco excepcional cuando se come. Quienes lo cosechan pueden lanzarla como arma, que busca ansiosamente a su objetivo, sumando tres dados a la tirada de ataque. Después de dar en el blanco, rápidamente se desvanece en nada más que la vaga sensación de pérdida y la confianza juvenil traicionada.

Tipo	Daño	Rango	Inic.	Fue.	Tam.
Remolacha de Lanza	2	Lanzado	-2	2	2







# ONIROMANCIA

Una moneda cayendo en un montón de crujientes hojas. Una cara familiar que se quita una máscara para revelar a un extraño, para luego quitarse otra máscara y revelar una cara familiar una vez más. La sensación de piernas plomizas cuando un camión avanza por una carretera en el desierto, viniendo a por ti. Aquellos que llevan consigo una pizca de Arcadia saben estas cosas y más. El sueño lúcido es el arte de controlar el propio sueño, y los Perdidos sobresalen en eso, sus sueños se vuelven más vívidos y reales cuanto más se convierten en criaturas de Wyrld. Alterar los sueños, manipular esos símbolos y leer los significados en metáforas tan profundamente personales que ninguna otra alma entendería: este es el arte de la oniromancia, la hechicería de los sueños.

Entrar en un sueño es como entrar en un mundo nuevo, poblado por monstruos de pesadilla y gente común como cualquier otro mundo. Pero aquí todo tiene dos significados. El portero de tu edificio de apartamentos no es solo un portero, también es tu frustración con tu monótona rutina diaria. Él no lo sabe, pero si lo presionas, insistirá en que entres antes de que oscurezca, y si no lo haces, podría convertirse en otra cosa. Cuando estos dos significados entran en conflicto, uno pasa a un segundo plano. Por eso, cuando se habla de un sueño en voz alta, es posible que sus eventos no tengan sentido para la mente despierta. Un sol sale

a medianoche, o un perro habla chino, o una puerta conduce a donde no debería. Estas son las transiciones entre símbolo y significado, la traducción entre el subconsciente y algo que la conciencia puede recordar claramente.

Todos los changeling vivieron durante un tiempo en el mundo de las hadas, que en cierto modo se parece mucho al mundo de los sueños. Su realidad es maleable en manos de seres que la moldean como arcilla. Un evento puede tener dos significados: uno que la mente humana puede comprender y otro que solo las Hadas comprenden. Aprender a pensar como los Lores, incluso de una manera pequeña, ha cambiado la forma en que los Perdidos interactúan con los sueños.

Pintar sobre el lienzo de un sueño es una tarea delicada. Un oniropompo, uno que camina en los sueños de los demás, debe nadar contra la corriente de la mente del soñador, comprometiéndose con su imaginación para generar dinero con el que pagar los cambios que desea hacer en su subconsciente dormido. La gente sueña con luchar con sus demonios, sus miedos y preocupaciones, sus más entrañables deseos y sus más frágiles esperanzas. Un invasor aquí debe tener cuidado de no pisotear demasiado fuerte, no sea que se convierta en el mismo demonio que el sueño está destinado a eliminar.



## LAS PUERTAS DE CUERNO Y MARFIL

Los Perdidos conocen dos caminos hacia el reino de los sueños: la Puerta de Cuerno y la Puerta de Marfil. La Puerta de Marfil está en la mente del oniropompo, la Puerta de Cuerno en su cuerpo.

### LA PUERTA DE MARFIL

La Puerta de Marfil es el camino más fácil de encontrar. Un changeling dormido cruza esta puerta en forma de sueño, entrando en sus propios sueños y volviéndolos lúcidos. Su jugador simplemente necesita tener éxito en una tirada de Aplomo + Compostura para que su personaje medite mientras se duerme para alcanzar este estado. El jugador puede hacer esta tirada incluso si el changeling ya está dormido, lo que representa la capacidad del personaje para darse cuenta de que está durmiendo y tomar las riendas, a menos que sufra la Condición Comatoso (pág. 334). Los Contratos y otras habilidades funcionan de la misma manera en los sueños que en cualquier otro lugar. El changeling puede tener como objetivo a sus propios eidolones y a cualquier aliado o intruso que encuentre allí. También puede practicar la oniromancia en sus propios sueños. Si deja su propio Bastión para vagar por el Seto u otros Bastiones, no recupera Voluntad debido al descanso de esa noche.

El Perdido (y cualquier otra persona que traiga consigo) manifiesta una forma de sueño, en lugar de su cuerpo físico, después de pasar por la Puerta de Marfil. La forma del sueño no tiene Máscara, apareciendo en su semblante feérico. Usa esta forma para interactuar con cualquier cosa en los sueños mientras su cuerpo permanece en el mundo de vigilia, vivo pero inconsciente.

En lugar de los nueve Atributos que usan los personajes físicos, los personajes en forma de sueño usan los tres rasgos simplificados de Poder, Precisión y Aguante, como sigue:

- **Poder:** igual a Presencia para los changeling, Inteligencia para los demás. Se utiliza para tareas de Inteligencia, Fuerza y Presencia.

- **Precisión:** igual a la Manipulación para los changeling, Astucia para los demás. Se utiliza para tareas de Astucia, Destreza y Manipulación.

- **Resistencia:** igual a la Compostura para los changeling, Aplomo para los demás. Se utiliza para tareas de Aplomo, Resistencia y Compostura.

- **Salud Onírica:** este rasgo reemplaza a la salud normal. Para los changelings, es igual a la Claridad actual + el Atributo máximo normal basado en Wyrd del personaje (por ejemplo, 5 en Wyrd 3, o 6 en Wyrd 6, según la tabla de la p. 101). Para otros, es igual a la Resistencia + el Atributo máximo normal de ese personaje. Perder la Salud onírica impone penalizaciones por heridas al igual que para la salud estándar. Cuando una forma de sueño dentro de su propio Bastión es "asesinada" debido a la pérdida de Salud Onírica, como por el ataque de un eidolon, el personaje simplemente se despierta físicamente. Una forma de sueño "asesinada" en el Bastión de otra persona o en el Seto también despierta, pero sufre la Condición Letárgico (p. 342). Si su "muerte" es el resultado directo de una acción de tejer los sueños u otra magia feérica dentro de cualquier Bastión, sufre la Condición de Alma Conmocionada (p. 345) cuando se despierta; la intrusión del capricho arcadiano impone una gravedad de otro mundo sobre un sueño, arrastrando las almas de todos sus habitantes mucho más cerca de Faerie durante un tiempo. Cuando un changeling recibe más daño de Salud Onírica en un solo ataque que su Atributo máximo, el exceso de daño también se aplica a su medidor de Claridad (p. 105).

Un changeling puede llevarse a otras personas con él cuando atraviesa la Puerta de Marfil, siempre que estén durmiendo. Debe estar en contacto físico con todos los invitados potenciales y gastar un punto de Glamour por invitado, y aún debe tener éxito en la tirada habitual de Aplomo + Compostura y quedarse dormido para pasar por la Puerta. Aquellos que lleva consigo no necesitan tirar. Los changelings y otras hadas pueden gastar inconscientemente un punto de Glamour propio para resistir esto si lo desean, mientras que otros pueden gastar un punto de Voluntad para hacerlo. Otros seres con rasgos de Tolerancia sobrenatural pueden participar en un Choque de voluntades para evitar este costo. Cualquiera que el changeling traiga a través de la Puerta de esta manera termina en forma de sueño, viajando en sus sueños con ella. Pueden dejar su Bastión encontrando la salida y saliendo a los Senderos Oníricos o despertando físicamente; pero a menos que sean capaces de





realizar oniromancia por sí mismos, encontrar la salida requiere pasar por alto la narrativa del sueño.

Los changelings y otros soñadores lúcidos pueden despertar físicamente de sus propios sueños a voluntad. Despertar del sueño de alguien requiere encontrar la salida del Bastión, que cuenta como un Accesorio importante, y hacer una tirada de Aplomo + Compostura, enfrentada contra la Fortificación del Bastión (p. 221) si el soñador no quiere que se vaya. La tirada es suficiente para un personaje que deambula por los Senderos Oníricos en forma de sueño. Los oniropompos en forma de sueño no pueden tirar para despertar de forma segura desde ningún otro lugar, incluso en cualquier otro lugar del Seto, ya que se encuentra a una distancia demasiado grande del Paisaje Onírico y la forma mental.

Un changeling con el Contrato Pasos Oníricos (p. 144) puede pasar a través de la Puerta de Marfil directamente a los sueños de otra persona.

### LA PUERTA DE CUERNO

La Puerta de Cuerno es más esquivia. Existe como un Paso dentro del propio Seto. Un viajero debe navegar normalmente por el Seto (pág. 200) y

encontrarlo para pasar. Todas las rutas a Senderos Oníricos son la Puerta de Cuerno, refractada a través del tejido del Seto para aparecer en muchos lugares y conducir a muchos Senderos Oníricos.

El personaje que atraviesa la Puerta de Cuerno no está dormido, sino despierto y físicamente presente en el Seto. Utiliza sus atributos y rasgos normales, en lugar de los de una forma de sueño. Alguien que esté físicamente presente en un sueño debe encontrar la salida del Bastión, como se indica arriba, y pasarlo con éxito para salir, pero no se requiere la tirada de Aplomo + Compostura.

### TEJER LOS SUEÑOS

El origen de la palabra "oniromancia" radica en la adivinación a través de la interpretación de los sueños, pero los changelings pueden dar forma a un paisaje onírico de la misma manera que dan forma al Seto, empujando y tirando del tejido del entorno psicoactivo a través del poder de su Wyrd para hacer cambios en la mente de una persona. No pueden impactar directamente en la psique de alguien de esta manera, pero los sueños son la forma en que las personas procesan las emociones y lidian con los impulsos y traumas subconscientes.



Un changeling que cambia el sueño de un durmiente también cambia la forma en que su mente se enfrenta a sus pensamientos subliminales.

## **EIDOLONES Y ACCESORIOS**

Un eidolon es un actor onírico, un personaje que es parte de un sueño y no existe fuera de ese contexto. La mayoría de los eidolones son simplemente atrezzo, extras en la obra que se desarrolla a medida que avanza el sueño. Algunos de ellos son más importantes y representan pensamientos con los que el soñador lucha o emociones fuertes específicas. Un eidolon puede ser un símbolo del miedo de la persona que duerme de que su madre la ridiculice frente a sus amigos en una fiesta próxima, pero no por miedo a su madre o al ridículo en general. Los changeling pueden interactuar con los eidolones como si fueran personas o criaturas comunes y, de hecho, deben hacerlo si quieren cambiar algo dentro del sueño.

Los objetos y las criaturas de los sueños son Accesorios que tienen rasgos idénticos a las versiones reales de sí mismos. Al igual que los eidolones, pueden ser importantes o no importantes. La línea entre los eidolones y los Accesorios puede ser difusa; algunas cosas que parecen utilería podrían ser eidolones si se parecen más a personajes. Un perro que habla, un monstruo de pesadilla alborotado y una computadora inteligente pueden ser eidolones.

La importancia de un eidolon o Accesorio no se basa en su papel en la escena actual, sino más bien en si representa o no algo de la mente del soñador. Una puerta cerrada puede parecer crucial para un changeling que intenta irrumpir en una casa, pero a menos que represente la incapacidad del soñador para permitir que nuevos amigos se le acerquen, es un Accesorio sin importancia.

Los eidolones usan los rasgos de los Fantasma del Seto (p. 246), excepto que no tienen debilidades ni ninguno de los cuatro poderes comunes que poseen todos los Fantasma del Seto, y sus Numen están más enfocados en sus identidades y funciones dentro del sueño. Los eidolones importantes tienen una puntuación de Wyrd igual a la puntuación de Fortificación del Bastión del soñador (p. 221). Los Eidolones que son solo extras tienen una puntuación de Wyrd de

1 y no tienen Voluntad o Glamour para gastar en Numen o cualquier otra cosa.

El soñador mismo no es un eidolon, sino un oniropompo por derecho propio con una forma de sueño, aunque los soñadores que no son changelings no pueden participar en la oniromancia ni siquiera en sus propios sueños. “Matar” al soñador pone fin al sueño inmediatamente, destruyendo el Bastión; ver p. 222 para obtener más información sobre esto.

## **REPRESENTAR UN PAPEL**

Dar forma a un sueño es un poco como dar forma al Seto (p. 204). Un changeling oniropompo debe comprometerse directamente con la escena en curso dentro del sueño antes de poder hacer cambios o recoger secretos, y debe asumir un papel que coincida con lo que ya está sucediendo allí cuando llega. Necesita influir en la situación dentro del sueño para que le presente la oportunidad simbólica que necesita para lograr sus objetivos. Por ejemplo, si quiere obligar a la mente del soñador a escupir un recuerdo reprimido, debe guiar la escena a través de acciones normales (maniobras sociales, exploración, asesinato de eidolones, etc.) para encontrar la oportunidad de descubrir el conocimiento perdido. Podría hacerse pasar por una arqueóloga que busca financiación para una nueva excavación, una investigadora privada que ofrece sus servicios a un amante abandonado o un ladrón de guante blanco que roba secretos de estado de la oficina del presidente. Luego debe convencer al sueño de que ha logrado ser lo que dice ser, persuadiendo a los eidolones para que le otorguen fondos, resolviendo el misterio del amante o arrebatándose los archivos.

Un sueño responde a estas acciones de la manera esperada a menos que un changeling se entrometa en ellas. Si intenta asumir el papel de oficial de policía en la fiesta de cumpleaños de un niño, los asistentes reaccionan como lo harían en la realidad. El changeling podría entonces interrogar a los padres del niño o arrestar a alguien, pero no podía actuar como el payaso entreteniéndolo a los niños y esperar que los eidolones simplemente siguieran el juego; al menos, no sin cambiar el paradigma del sueño de forma más directa y llamar la atención sobre sí mismo de forma poco natural.



## CAMBIOS SUTILES

Sin el tejido de sueños, la narrativa existente del sueño limita la influencia del changeling, como se indicó anteriormente. Sin embargo, puede gastar Glamour para modificar sutilmente los hechos sobre el sueño y empujar los eventos en la dirección que mejor se adapte a su propósito.

En términos de juego, el tejido de sueños funciona como Hilar el Seto (p. 204), con algunas excepciones. Un personaje que teje sueños toma las acciones mundanas como normales, dependiendo de cómo planea crear oportunidades simbólicamente, pero a diferencia del Seto

propriadamente dicho, todas esas acciones que realiza sufren una penalización de dados igual a la Compostura del soñador. Esto es cierto incluso en sus propios sueños: debe luchar contra su propia mente subconsciente si quiere entrometerse. Siempre que su jugador genere éxitos más allá de lo necesario para tener éxito en cualquier acción mundana, puede gastar inmediatamente un punto de Glamour y asignar esos éxitos adicionales a tejer sueños. Puede dedicar sus éxitos a tejer sueños para cambiar hechos sobre el sueño o aprender cosas sobre el sueño en sí o sobre el soñador. Los fallos dramáticos no incitan al Caos, como lo hacen en el Seto.

### ONIROMANCIA — CAMBIOS SUTILES

Costo de Éxitos	Efecto
1+	Dar a cualquier eidolon u oniropompo una bonificación de equipo a su siguiente tirada igual a los éxitos gastados, hasta un máximo de +5; representa la creación o el hallazgo fortuito de uno de los cinco tipos de equipos (p. 196) sobre la marcha.
1+	Otorgar a cualquier eidolon o oniropompo una puntuación de armadura general y balística igual a los éxitos gastados durante un turno, hasta un máximo de +5.
1+	Crea una o más armas tejidas, con una Disponibilidad total igual a los éxitos gastados.
1	Descubrir si un eidolon es un extra o es importante.
1	Descubrir todos los rasgos de un eidolon extra, o un rasgo de un eidolon importante.
1	Reemplazar un tipo de eidolon extra por otro del mismo tipo general, como reemplazar un niño por un anciano o un conductor de autobús por un soldado; o eliminar uno por completo de la escena.
1	Reemplazar un tipo de Accesorio sin importancia que no esté actualmente en uso por un eidolon o oniropompo importante por otro del mismo tamaño, como reemplazar un automóvil por un unicornio o un par de pantalones con una espada; o eliminar uno por completo de la escena.
1	Introducir un pequeño golpe de suerte beneficioso o una complicación para cualquier eidolon o oniropompo.
2	Otorgar un Declive personal para cualquier eidolon o oniropompo.
2	Introducir un peligro en la escena, como hierba carnívora o un enjambre de abejas.
3	Aprender algo sobre el soñador que no sea un secreto deliberadamente oculto, como uno de sus rasgos, su dirección, algo que sepa sobre un tema determinado o el nombre de su amigo más cercano.
3	Realizar un pequeño cambio de ubicación, como mover la acción al aire libre desde dentro o al techo desde el suelo.
4	Otorgar una condición temporal a cualquier eidolon o oniropompo, que se desvanece sin resolución cuando el objetivo abandona el sueño o deja de existir.
4	Convertir el fallo de cualquier eidolon o oniropompo en un fallo dramático.

Los efectos sutiles del tejido de sueños pueden ser tan fantásticos como le gustaría al changeling, siempre que sean cambios relativamente pequeños en el sueño. A diferencia del Seto, no se limitan a

cambios en el entorno físico. Los jugadores deben describir sus cambios en términos de lo que realmente está sucediendo con los personajes y los accesorios en la escena; por ejemplo, otorgar una



armadura puede hacer que aparezca un chaleco antibalas en la persona del changeling, o puede hacer que una mano gigante brote del suelo para agarrar una bala en el aire. Aprender información sobre el soñador a través de los turnos implica acciones que incitan a los eidolones o al sueño mismo a revelar cosas; por ejemplo, un oniropompo puede tejer el sonido de una alerta de mensaje de texto en el sueño y esperar a que el soñador ingrese instintivamente una contraseña en su teléfono inteligente, que el changeling puede observar.

A continuación, se muestra una lista de ejemplos de efectos de tejido de sueños para los que un jugador puede gastar éxitos individuales. El Narrador puede permitir a otros según el caso.

## CAMBIOS DE PARADIGMA

Los cambios de paradigma en la oniromancia utilizan el mismo sistema que en Hilar el Seto (p. 204), excepto que toda acción mundana se considera una acción de Tejer los sueños, como se indicó anteriormente. Los changelings no reciben éxitos adicionales en el tejido de sueños por los cambios de paradigma que se alinean con su hilo, ni obtienen Condiciones emocionales al final de la escena. Los habitantes del Seto no pueden sentir lo que sucede dentro de un Bastión. Sin embargo, un changeling puede usar su Sagacidad (p. 107), con una bonificación de dados igual a su Empatía, para detectar si el Bastión de un soñador ha sido el objetivo del tejido de sueños durante la última semana.

ONIROMANCIA — CAMBIOS DE PARADIGMA	
Costo de Éxitos	Efecto
1+	Puntos de cosecha de glamour de la mente del soñador igual a (éxitos gastados + 2).
2+	Acumula una cantidad de éxitos para agregar a un cambio posterior dentro de la escena y Bastión actual (sutil o paradigma) igual a los éxitos gastados menos uno, hasta un máximo de cinco éxitos acumulados.
3	Reemplaza un eidolon extra o un accesorio sin importancia con algo drásticamente diferente, como reemplazar a una persona con un gigante arrasador o una silla con un dinosaurio.
3	Introduce un gran giro de suerte o una complicación beneficiosa para cualquier eidolon o oniropompo.
5	Introduce un Declive Ambiental.
5	Obliga a otro oniropompo a participar en un Choque de Voluntades contigo si intenta despertar físicamente en el siguiente turno; el fallo significa que no se despiertan.
6	Descubre un secreto deliberadamente oculto sobre el soñador, como para quién trabaja, qué tipo de criatura sobrenatural es o la ubicación de su posesión más preciada; Si la magia de otro personaje oculta el secreto, el changeling debe ganar un Choque de voluntades.
7	Introduce una Condición Persistente para cualquier eidolon u oniropompo, que se desvanece sin resolución cuando el objetivo abandona el sueño o deja de existir.
7	Cambia completamente el escenario, como mover la acción de un estacionamiento a una alcantarilla o de una ciudad al interior de un volcán.
8	Ignora los efectos de un solo ataque o ignora los efectos de un Declive durante un turno.
8	Realiza una acción imposible que el changeling normalmente no podría realizar, como volar a un solo destino, sobrevivir a la decapitación si ocurre en el siguiente turno o convertir a alguien en una cucaracha.
9	Encuentra algo importante, como el corazón oculto de un Acechador, la representación del soñador de una emoción o pensamiento específico, etc.
9	Transfiere una Condición de Cambio a otro oniropompo presente en la escena.

En sus propios sueños, una changeling con Wyrd 6+ logra un éxito excepcional con tres éxitos en lugar de cinco con el propósito de promulgar

cambios de paradigma (pero no con el propósito de aplicarlo en los resultados habituales de cualquier acción que generó los éxitos del tejido de sueños).



## VENTAJAS DE LA ONIROMANCIA

Muchos de los efectos que un changeling puede lograr mediante la oniromancia podrían realizarse de manera más eficiente de otra forma, como mediante contratos o maniobras sociales cara a cara. Sin embargo, el uso de la oniromancia otorga ciertas ventajas. Lo primero y más importante es no tener que dejar que tu objetivo sepa quién se está metiendo con ellos y poder manipular a las personas desde la comodidad de tu hogar. Conocer a un Lord o a un Acechador en un campo de batalla onírico ayuda a igualar las probabilidades para ti, especialmente si traes amigos. Incluso puedes convertir a los eidolones (¡jo al soñador!) Contra tu enemigo con Caos, Contractos o efectos de cambio. También puede valer la pena derrotar a otro oniropompo en batalla e imponerles la condición Letárgico o Alma Conmocionada.

Algunas cortes adoptan el combate onírico, o su nombre más anticuado, oniromancia, para resolver disputas internas o determinar el orden jerárquico sin tener que infligirse violencia real entre sí. Finalmente, usar la oniromancia en ti mismo o en tus aliados puede lograr cosas que serían difíciles de hacer el uno por el otro de otra manera, y puede generar confianza a medida que los compañeros de compañía exponen sus pesadillas más oscuras entre sí.

## CONDICIONES DE CAMBIO

Cualquier tonto con un cuchillo podría posiblemente apuñalarle el corazón a alguien, pero solo un cirujano puede dejar al paciente listo para un trasplante y capaz de recuperarse después. Realizar un cambio de paradigma en un sueño es discordante para la mente del soñador y atrae la atención de los eidolones hacia el changeling más allá del papel que está desempeñando actualmente, infligiendo Condiciones de cambio (p. 336).

Si tu personaje no tiene Condiciones de cambio, el siguiente cambio de paradigma que realice inflige la Condición Infiltrador Onírico. Si ya la tiene, el próximo cambio de paradigma que realice lo actualiza a la Condición Intruso Onírico. Si ya

tiene esa Condición, el próximo cambio de paradigma que realiza lo actualiza a la Condición de Agresor Onírico.

Un changeling que tiene la Condición Agresor Onírico y trata de realizar otro cambio de paradigma corre el riesgo de despertar violentamente al soñador. Cuando lo haga, tira su Claridad + Compostura actual, contra la Voluntad + Aplomo actual del soñador. Si el changeling gana, el sueño continúa como está y puede gastar sus éxitos para realizar el cambio de forma normal. Si el soñador gana, se despierta inmediatamente, destruyendo el Bastión; ver p. 222 para más información sobre esto. El changeling puede renunciar a esta tirada para destruir deliberadamente el Bastión, si quiere.

Un changeling que realiza cambios de paradigma en su propio sueño nunca inflige Condiciones de Cambio a menos que de alguna manera no sea consciente de su propia situación (como cuando sufre la Condición Comatoso, p. 334). Hacerlo en los sueños de otros soñadores lúcidos tampoco puede infligirlos, a discreción del Narrador.

## LOS CAMINOS DE ENSUEÑO

El Seto es la barrera que separa la piedra y el agua del tejido de los deseos desatados, y tiene caminos ocultos que conducen a los sueños. Estos pasos encantados y furtivos se abren camino a través de maravillas y peligros, conduciendo a paisajes oníricos justo cuando el Seto se desvanece en Faerie. Nadie está seguro de por qué el Seto se conecta con los sueños de la humanidad, aparte de citar las asombrosas similitudes entre sus propiedades psicoactivas y el subconsciente humano. Estos pasos son los Caminos de Ensueño, y los duendes saben cómo llevarlos a los sueños de la Tierra. Un oniropompo descuidado o desafortunado podría encontrarse desviándose hacia la propia Arcadia a través de una de las muchas puertas ocultas de las hadas, si encuentra la adecuada en el Seto y camina hacia el mundo de la vigilia.

Un cielo siempre iluminado por la luna cubre un Camino de Ensueño a medida que pasa bajo los árboles temblorosos, a través de prados relucientes y sobre rocas irregulares con forma de dientes. Los pasos del vagabundo y los susurros murmurados de las mentes dormidas son el telón de fondo del



paisaje sonoro fracturado de los fragmentos de sueños, mezclándose con los ocasionales aullidos plateados de los perros de guerra de un Acechador. A veces, una gran y poderosa bestia cruza el camino en su paso por senderos donde las Hadas no pueden ir. A veces, un mortal perdido y confundido recorre los caminos ocultos por su cuenta.

Los Caminos de Ensueño son avenidas misteriosas donde deambulan las pesadillas escapadas y los fragmentos de la fantasía humana, por lo que atravesar uno requiere velocidad y atención. Los goblins hacen las rondas aquí, recolectando baratijas oníricas para venderlas en carros de obsidiana y marfil. Los Acechadores a veces recorren las principales vías de los Senderos oníricos en busca de su presa, e incluso los Lores consideran oportuno pasear entre las orillas del olvido. El sueño de cada Bastión se extiende a los alrededores, por lo que un viajero tiene una idea de en qué se está metiendo cuando se acerca a tal tramo: un soñador atrapado en un ataúd de vidrio en el bosque impone un bosque oscuro lleno de los siniestros ojos amarillos de los ocultos depredadores, mientras que un soñador que vuela entre rascacielos crea una metrópolis brillante donde el sol brilla a través de vigas de acero infinitamente altas.

## NAVEGANDO POR LOS CAMINOS DE ENSUEÑO

Todos los Caminos de Ensueño son Pasos con un nivel entre 3 y 5 (p. 201), y los personajes viajan por ellos con normalidad. Sin embargo, El Hilado de Seto no funciona aquí; Los Perdidos creen que es porque los Caminos son un remanente del tiempo antes de la llegada de los Lores, desviados hacia el Seto desde la vieja Arcadia, pero no realmente una parte de él.

Justo al lado del camino, el terreno se extiende solo una corta distancia antes de derrumbarse en la lógica lunática de los extraños sueños. Estos lugares salvajes proporcionan algo de refugio, lo que lleva a los viajeros por misteriosas madrigueras de conejos a lugares más allá del Seto, tal vez incluso más allá de Arcadia. En verdad, los Bastiones son los únicos escondites fiables cuando las trompetas suenan y la risa como cenizas y óxido resuena bajo un cielo que nunca cambia. Incluso el Bastión mortal más débil proporciona algo de refugio, o al menos un atajo a

## SENDEROS EXTRAÑOS

Los bordes de un Camino de Ensueño son oportunidades inusuales para que el Narrador introduzca cruces en reinos asociados con otras líneas de juego, en cualquier lugar donde un ilimitado camino de ensueño pueda encontrarse. Algunos destinos potenciales incluyen los rincones salvajes de la antigua Arcadia, donde las Hadas no tienen poder; una pesadilla mecánica de la industria oculta del Dios-Máquina, donde ángeles de carne y metal guardan enormes engranajes lubricados por la sangre de los pobres; las cámaras ocultas del Sueño Primordial, donde habitan cosas antiguas y terribles; el reino astral de los Temenos o Anima Mundi, donde deidades arquetípicas e ideales encarnados habitan en estructuras ciclópeas y paisajes místicos; o las profundidades de un mítico inframundo, donde los muertos caminan y el susurro de las olas del océano atrae en cada esquina. Un changeling puede incluso llegar a un Oneiros, el reino astral que reside dentro del alma de una persona, si las circunstancias son las adecuadas; pero no es un sueño, y la oniromancia feérica no funciona allí, a pesar del nombre.

otro lugar. Los changelings desesperados pueden huir al caos circundante, pero un viajero que se desvíe de los Pasos corre el riesgo de adentrarse en un paisaje de ensueño inhumano o en un reino alienígena existente. Trata cualquier cosa fuera del camino que no sea parte del territorio de un Bastión como Espinas (p. 202).

## BASTIONES

Entrar en los sueños requiere encontrar y asaltar Bastiones, la santidad metafórica de la mente humana traducida en fortalezas literales a lo largo de los Caminos de Ensueño. Estos santuarios toman muchas formas, desde sarcófagos de cristal hasta puertas de plata donde otro mundo se asoma entre las rejas, desde pequeñas cáscaras de nuez hasta grandes palacios de ébano y bronce. El Bastión de un soñador puede tomar una forma completamente diferente de una noche a otra, dependiendo de lo que sueña.

Un Bastión siempre permite entrar a un oniropompo si tiene una invitación activa, que toma la forma de una promesa (p. 209). Los



bastiones mortales también tienen llaves, al igual que las entradas al Seto (p. 199), que permiten que alguien entre como si tuviera permiso. Tal Llave refleja la personalidad del soñador, la naturaleza de su Bastión y el contenido de su sueño en ese momento. De lo contrario, un changeling debe irrumpir en el Bastión, luchando contra sus defensas utilizando el tejido de sueños, como se indicó anteriormente: una vez que un changeling sale del Camino de Ensueño al territorio de un Bastión, se encuentra al margen del sueño y la oniromancia se vuelve posible. Un Bastión mortal que contiene el corazón de un Acechador (p. 264) no tiene otra Llave que el propio Acechador.

Un Bastión tiene una puntuación de Fortificación igual a la Aplomo + Tolerancia Sobrenatural del propietario. Tejer el Sueño puede aumentar el nivel de Fortificación más allá de este índice básico (pág. 337). Un intruso puede abrirse camino en un Bastión con un cambio de paradigma, pero los éxitos gastados en el cambio deben superar la puntuación de Fortificación del Bastión, lo que puede requerir trabajo en equipo para lograrlo. De lo contrario, se debe romper a la antigua, y todas las tiradas para hacer que un eidolon no compita activamente son enfrentadas por el nivel de Fortificación como una reserva de dados. Un changeling dentro de su propio Bastión puede gastar un punto de Voluntad para ganar +2 a su nivel de Fortificación durante un turno, lo que afecta los rasgos de todos los eidolones importantes dentro de forma normal.

Dado que los Bastiones pueden proporcionar refugios improvisados contra peligros inesperados en los Caminos de Ensueño, los oniropompos frecuentes aprenden a juzgar rápidamente la fuerza de cualquier Bastión en particular. Al igual que otras acciones mundanas, leer la fortificación de un bastión puede generar éxitos en el Tejido de sueños siempre que el changeling esté dentro de su territorio.

**Reserva de dados:** Manipulación + Empatía.

**Acción:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** el changeling determina el nivel de Fortificación del Bastión, midiendo sus defensas y observando sus eidolones.

**Éxito Excepcional:** como éxito, y el changeling puede representar un cambio de paradigma, como de costumbre.

**Fallo:** el changeling no puede determinar el nivel de Fortificación.

**Fallo Dramático:** el changeling no puede determinar el nivel de Fortificación y alerta a los eidolones de su intención de infiltrarse. Intensifican su juego, ganando la cualidad de repetir los 8 en todas las tiradas hasta que el changeling irrumpe con éxito en el Bastión o se rinde y se va.

Los bastiones cuentan con eidolones desde adentro que toman la forma de guardianes afuera. La naturaleza de santuario de un lugar así les permite defenderlo de los intrusos. Las formas de estos eidolones reflejan la forma del Bastión y adquieren una apariencia siniestra cuando hay intrusos cerca. Los eidolones de un Bastión en el patio de la escuela pueden aparecer como estudiantes problemáticos con ojos vacíos o maestros tiránicos que hacen silbidos estridentes, mientras que los eidolones de un Bastión en una zona de guerra pueden asumir la forma de oponentes sin rostro y con casco o abominaciones retorcidas erizadas de armaduras y armas. Los eidolones de un polimorfo incluso pueden imitar a su Guardián.

## EL FIN DE UN BASTIÓN

Un bastión solo existe durante el lapso de un solo sueño. Cuando el soñador se despierta, ya sea de forma natural o porque un cambio de paradigma lo ha despertado, el Bastión se desmorona y desaparece, su territorio cede de nuevo al paisaje onírico circundante. Un oniropompo todavía dentro del Bastión tiene poco tiempo para encontrar la salida y escapar antes de que eso suceda. Algunos Bastiones tienen más de una salida, que se abren a diferentes Caminos dependiendo de cómo sus sueños armonicen con los fragmentos de pesadilla o ensueño que se encuentran a lo largo de cada uno.

Cuando un soñador se despierta, un changeling tiene un número de turnos igual a (10 - los puntos de Voluntad del soñador) para encontrar la salida. Un soñador con una voluntad fuerte se despierta rápidamente, mientras que los de voluntad débil tienen problemas para separar los sueños de la



realidad con presteza. Los oniromantes pueden encontrar la salida instantáneamente con un cambio de paradigma, como se indicó anteriormente, o pueden buscarla dentro de la narrativa del sueño, aunque a medida que pierde cohesión rápidamente, la penalización de datos que aplican a las acciones mundanas se convierte en la Compostura del soñador o el número de turnos que han pasado desde que comenzó el desmoronamiento, el que sea mayor.

Un changeling en forma de sueño tiene una última oportunidad de despertar físicamente si no logra escapar antes de que el Bastión se derrumbe; puede aceptar voluntariamente la Condición Letárgico (si el soñador se despertó naturalmente) o Alma Conmocionada (si un cambio de paradigma lo despertó) para hacerlo de inmediato. Un

changeling que atravesó la Puerta de Cuerno no tiene ese recurso.

Cualquier oniropompo que no se escape es arrojado a otra parte. Los detalles están en manos del Narrador para decidir, pero generalmente esos desafortunados terminan en algún lugar entre las Espinas, en el Bastión de otra persona o incluso al otro lado del umbral de Arcadia. Ocasionalmente, un oniropompo regresa al mundo de los mortales: si estaba en forma de sueño en ese momento, existe en Crepúsculo y debe regresar a su cuerpo antes de que su jugador pueda hacer la tirada para despertarse. Algunos changelings cuentan historias de terminar en lugares más extraños, poblados por cosas más allá incluso del conocimiento de las hadas.







# PRENDAS

Los changelings no son los únicos portadores de la magia de Arcadia. Si dejas una moneda demasiado tiempo en el Seto, se convertirá en el mejor amigo de un jugador. Jura suficientes promesas sobre una piedra-bruja y le permitirá al portador discernir la verdadera naturaleza del mundo que lo rodea. Se han convertido en Prendas, la representación física de pactos milenarios entre lo material y las hadas.

Las Prendas son extremadamente valiosas en la sociedad changeling. Otorgan poderes a los que los Perdidos no tendrían acceso, mantienen promesas y, en ocasiones, conceden un deseo del corazón. Sin embargo, como ocurre con todas las cosas feéricas, esto no es gratis. Los changelings se despiertan sin zapatos, piel o Claridad después de usar Prendas. Usar una pide un punto de Glamour, o un poco de sangre del corazón si el gasto de Glamour no le conviene.

Un changeling gasta una acción instantánea y un punto de Glamour para activar una Prenda, de forma predeterminada, y permanece activa durante la escena a menos que se indique lo contrario. Una Prenda tiene tres partes: el efecto, el truco y el inconveniente. El efecto también incluye su máscara y semblante; a diferencia de los changelings, las Prendas parecen especialmente mundanas incluso para los seres feéricos hasta que se activan, revelando su verdadera naturaleza feérica a cualquiera que pueda ver a través de la

Máscara. Una cartera simbólica podría aferrarse al hombro de su portador con una miríada de pequeñas manos de duendes y abrirse en una enorme mandíbula dentada, para los ojos sagaces. El truco de una Prenda es una alternativa a gastar Glamour, que exige un sacrificio personal; funciona de forma muy parecida a la laguna de un contrato, pero cualquiera puede usar la Prenda con el truco, no solo las criaturas feéricas. Los mortales inteligentes siempre preguntan: "¿Cuál es el truco?" Por lo tanto, los changelings se refieren a él de esta manera. El inconveniente es lo que sucede como consecuencia del uso de la Prenda. Ninguna cantidad de trucos o magia puede evitar el inconveniente: usar una Prenda significa aceptar sus términos de quid pro quo, y el Wyrđ siempre exige su precio. Esa es la magia de Faerie.

Un changeling puede crear o adquirir una Prenda deliberadamente dejando un objeto en el Seto durante un periodo de tiempo, haciendo suficientes pactos sobre un objeto o robando un objeto de las Hadas Verdaderas o sus sirvientes. Sin embargo, cualquier cosa que haya pasado tiempo en el Seto o en Arcadia puede convertirse en una Prenda si termina siendo lo suficientemente importante para alguien. Para empezar, no podía ser nada más especial que la hierba en la que dormía un changeling cuando estaba demasiado exhausta para huir, pero los pedazos que se adherían a su ropa cuando escapó se convirtieron





en símbolos porque se habían convertido en algo personal para él. Los jugadores y los narradores deben decidir juntos cómo encaja cada Prenda que usa un personaje en la historia.

Para los que no son hadas, descubrir cómo usar una Prenda en ausencia de una visión mágica (o que se le diga) requiere una tirada extendida de Inteligencia + Ocultismo, que requiere el doble de la puntuación de la Prenda en éxitos totales, y cada tirada representa una hora de investigación. y experimentación. Un fallo dramático en cualquier momento significa que la Prenda se hace añicos. Si bien averiguar cómo usar deliberadamente una Prenda lleva horas o incluso días, activar una accidentalmente es algo común. La magia de las hadas tiene una extraña atracción sobre los mortales, por lo que uno puede tomar una "moneda de la suerte" solo para descubrir que de hecho cambia tu suerte si la frota tres veces. Un personaje no necesita ser un ser sobrenatural para usar una Prenda. Ella simplemente tiene que poder pagar el precio.

El contacto con el hierro destruye completamente una Prenda.

## FORJADO EN LAS ESPINAS

La forma más fácil y común de crear una Prenda es dejarlo reposar en el Seto durante un cierto período de tiempo. Este proceso, al que algunos changelings se refieren en broma como "marinar", simplemente requiere que el changeling lleve un objeto a las Espinas, en algún lugar fuera del camino. Cuando los changelings crean Prendas a sabiendas con este método, deben usar objetos que signifiquen algo para ellos: su moneda de la suerte, los zapatos de graduación de su madre, un mechón de pelo de su amante. Sin embargo, cualquier elemento personalmente significativo podría convertirse en una Prenda, si se le da suficiente tiempo en las Espinas. Algunos changelings informan que regresaron al Seto meses después de su vuelo hacia la libertad y descubrieron que un trozo de ropa que se enganchó en un arbusto espinoso se ha convertido en un estandarte de guerra.

Si bien este método no requiere que el changeling haga nada más que dejar la Prenda en el Seto, presenta dos dificultades. Primero, debe evitar que la Prenda se pierda o se la roben. Aunque es poco



probable (pero no inaudito) que alguien se desvíe de los caminos para agarrar un zapato gastado o una página de un libro, un collar o una moneda brillante podrían tentarlo. Los goblins buscan cosas para vender o intercambiar. Los corsarios podrían robarlo como un medio de alimentar contratos para cazar una presa. Un changeling en fuga podría agarrar la Prenda, confundiéndola con un mensaje de casa. Además, si el changeling decide mantenerlo en secreto en algún lugar lo suficientemente alejado del camino como para limitar la posibilidad de ser descubierto, corre el riesgo de perderse a sí mismo o a la Prenda dentro de las Espinas.

En segundo lugar, si el changeling deja la Prenda para marinar el tiempo suficiente, recoge las energías ambientales del Seto. Esto, combinado con los recuerdos que el changeling asociado con el objeto, determina qué tipo de Prenda resulta. El changeling tiene algo de voz en lo que hace al elegir el objeto, pero más allá de eso, el Wyrd hace lo que quiere. El cuchillo que el changeling usó para su primera muerte nunca puede sanar, pero un cuchillo que la Reina de la Primavera usó para sacrificarse para evitar que su Guardián encontrara el feudo sí podría. Una carta de amor de cuarto grado probablemente no mejorará mucho la expresión del lector, pero una carta de amor de la esposa que murió antes de que el changeling regresara es mucho más poderosa, o podría hacer algo completamente diferente. Aunque el personaje está en gran parte a merced del Wyrd, el jugador y el Narrador deben trabajar juntos para diseñar una nueva Prenda o elegir una de la lista de Prendas que se muestra, a continuación.

**Sistema:** una Prenda creada de esta manera tiene una calificación de puntos igual al número de capítulos completos que un personaje deja el elemento en el Seto. El Narrador lanza una reserva de dados igual a ese número de capítulos al final para representar si los transeúntes lo dejaron sin ser molestado o si alguien lo recogió; agrega un dado si el changeling falló en una tirada para esconder u ocultar con cuidado el objeto (o no se molestó en intentarlo), o dos dados si falló dramáticamente en tal tirada. Si el Narrador tiene éxito, el personaje descubre que su Prenda se ha ido cuando regresa. El jugador toma un Hito y debe investigar el robo y rastrear al culpable. Las tiradas de investigación fallidas deberían llevar al personaje a encontrar la

Prenda de todos modos, pero presenta desafíos más peligrosos o complicados para recuperarla. Los narradores pueden usar el sistema de investigación completo (p. 194) si lo desean.

### EJEMPLO DE PRENDA FORJADA EN EL SETO: LA BRÚJULA DEL ALMA (...)

Esta brújula podría haber sido una herramienta de los Scouts, una antigüedad o un preciado regalo del programa de verano del centro de naturaleza local. Parece ser un juguete barato y no operativo hasta que se le infunde Glamour. En su verdadera forma, es una brújula plateada brillante con una cara iridiscente y una única aguja que parece una espina, perversamente afilada. La esfera de la brújula está en blanco, a excepción de las decoloraciones que sugieren sangre vieja. La aguja apunta hacia el Icono más cercano del portador, o hacia el Icono de cualquier changeling que derrame sangre por valor de un punto de daño letal en su superficie. La brújula del Alma no indicará la distancia, la altitud ni el peligro; simplemente la dirección en la que el portador debe ir para encontrarlo.

**Truco:** el usuario debe pincharse la mano con la aguja de la brújula, tomando un punto de daño letal (además de la sangre utilizada para calibrarlo si se usa para encontrar el Icono de otro changeling).

**Inconveniente:** una vez que el usuario encuentra un Icono, gana la Condición Perdido (p. 342).

### POR ESTO LO JURO

Poner suficiente magia residual de Wyrd en un objeto lo convierte en una Prenda, pero el Seto no es la única fuente. Vincularse a compañías changelings o cortes, o simplemente hacer pactos de amistad mutua, es un uso antiguo y poderoso del Wyrd. Los changeling pueden hacer juramentos sobre un objeto hasta que se convierta en un objeto de pactos en sí, creando un símbolo forjado de promesas.

Un juramento no es suficiente para crear una Prenda. Algunos requieren hasta 15. Muchos Perdidos prefieren este método al Forjado en el Seto, ya que los participantes pueden dirigir activamente la creación de la Prenda y determinar cuál será el resultado. Los tipos de juramentos que se hacen sobre el artículo definen lo que puede



hacer, por lo que muchos changelings se preocupan de solo hacer juramentos de naturaleza similar sobre la futura Prenda, para evitar resultados impredecibles. Un pacto de compañía jurado sobre una cuerda crea una Prenda vinculante, mientras que los juramentos hostiles son buenos para las armas. Sin embargo, este método de creación puede llevar más tiempo y muchos changelings desconfían de participar en la creación de una Prenda forjada por juramento. Dichas Prendas sirven como enlaces a los involucrados en el juramento, que algunos seres pueden usar para encontrarlos o afectarlos más fácilmente: cuanto más fuerte es la prenda, más fuerte es el vínculo.

Los Perdidos no hacen juramentos a la ligera, y las compañías o incluso cortes enteras guardan celosamente las Prendas creadas de esta manera. Los juramentos adicionales realizados sobre una Prenda forjada por juramento otorgan beneficios especiales a todos los involucrados, y la prenda en sí es más resistente. La desaparición de una Prenda puede provocar un alboroto en un feudo, ya que los changelings se acusan entre sí de conspiración, robo y cosas más oscuras. Permitir que alguien nuevo use una prenda forjada juramento es a menudo una cuestión de gran confianza o urgencia.

**Sistema:** para convertirse en una Prenda, el objeto debe tener (puntos deseados x 3) juramentos sobre él. Por ejemplo, una Prenda de cinco puntos debe tener 15 juramentos, una Prenda de cuatro puntos debe tener 12, y así sucesivamente. Estos juramentos no tienen por qué involucrar necesariamente a los mismos participantes cada vez.

Los juramentos realizados sobre tal prenda recompensan a sus participantes por cumplir con sus términos. Una vez por capítulo, cada vez que un personaje realiza una acción peligrosa o arriesgada para cumplir el espíritu del juramento, recupera puntos de Glamour iguales a la puntuación de la Prenda. Una Prenda forjada por juramento agrega su calificación de puntos a su Estructura.

Cualquiera que tenga una Prenda forjada por juramento puede gastar un punto de Glamour para aprender los términos y las identidades de los participantes del último juramento que no conozca. Una criatura feérica que tenga la prenda puede gastar un punto de Glamour para agregar datos iguales a su puntuación en puntos a una tirada que haga para rastrear o encontrar cualquiera de los

juramentos involucrados en su creación, o para afectarlos con Contratos y otra magia.

Una prenda forjada por juramento comprada como Mérito cuesta un punto más que su nivel.

### EJEMPLO DE PRENDA FORJADA POR JURAMENTO: LA PIEDRA QUE VE ☺

Creada por una compañía en una ciudad donde las sombras escondían más que a leales, esta roca del tamaño de un puño parece nada más que una pieza de pizarra gris suave. Sin embargo, cuando se activa, aparece un agujero perfectamente redondo en el medio, con sellos arcanos rayados en el interior. La piedra revela si alguien al que el usuario puede ver a través de ella es un ser sobrenatural, sin más detalles.

**Truco:** el usuario debe contar un secreto importante sobre sí mismo a alguien que aún no lo sabía.

**Inconveniente:** ya sea porque se siente amenazado por los monstruos que lo rodean o porque se siente abandonado sabiendo que no hay compañeros hadas cerca, el usuario gana la Condición Conmocionado (p. 344).

### LAS LLAVES DEL MAESTRO

Algunas Prendas son creadas por manos extrañas, por criaturas que ven a los humanos como poco más que juguetes desobedientes creados para pasar una tarde lluviosa. Las Hadas Verdaderas crean Prendas de increíble valor y rareza. Estas Prendas son siempre algo sobre lo que los Otros hicieron juramentos extraños y bizantinos, aunque no siempre se preocupan por estos objetos o incluso recuerdan que existen hasta que se pierden. Por lo tanto, una Prenda robada de un Guardián podría ser fácilmente un marco de fotos vacío que se dejó acumulando polvo en un ático o el grillete roto de la muñeca de un changeling como una espada preciosa guardada en la armería real.

Las Prendas robadas son poderosas, pero extremadamente peligrosas. Un Hada Verdadera no se detendrá ante nada para recuperar una, incluso si no se da cuenta de lo que tenía antes de que se fuera. Tomada por un esclavo que huye o por una compañía conspiradora, el premio robado lleva a las Hadas a realizar un nuevo juramento, a castigar a aquellos que se atrevan a burlar su



hospitalidad. Poblaciones enteras han soportado una Cacería Salvaje porque algunos Hermosos decidieron robar el cepillo de pelo de su Guardiana al salir.

Alternativamente, un Hada Verdadera podría darle una Prenda a un changeling. Esto siempre es un regalo envenenado. Las razones del Guardián rara vez están claras, pero planea recuperar el tesoro de su pequeño juguete, de una forma u otra.

**Sistema:** una Prenda robada a las Hadas cuesta un punto de Mérito menos que su puntuación, hasta un mínimo de un punto; sin embargo, cada vez que un personaje usa la prenda, gana la Condición Paranoico (pág. 344). Si ya tiene esta Condición, actualízala a la Condición Cazado (pág. 342).

### EJEMPLO DE PRENDA ROBADA: EL CUERNO DE URO (.....)

Un cortesano de verano robó este objeto de pavor y terrible poder de un Cazador que vino a reclamarlo. En su estado inactivo, parece un cuerno de buey agrietado, bueno para exhibir, pero no mucho más. Cuando se activa, se convierte en un enorme cuerno de carnero curvado, hueco y con incrustaciones de oro. El interior está nudoso y cubierto con hojas de aspecto perverso, más parecido a un arbusto espinoso hecho con el hueso del cuerno que a cualquier otra cosa. El usuario debe gastar el Glamour requerido, luego tocar el cuerno. Emite un sonido espantoso, como trompetas de batalla y gritos de niños, y abre todas las puertas del Seto en un radio de una milla (NdT: 1'6Km). Las criaturas de cualquier tipo pueden pasar en cualquier dirección sin tener que gastar Glamour, aunque es posible que no vuelvan a encontrar el camino de regreso.

**Truco:** el usuario debe clavar su lengua con las protuberancias internas de la ficha, recibiendo un punto de daño letal. Obtiene la condición de Silencio (pág. 343) hasta que el daño se cura.

**Inconveniente:** los Cazadores de la zona saben exactamente quién tocó la bocina. El usuario gana la Condición Cazado (pág. 342) hasta que alguien más haga sonar la bocina (terminando la Condición sin otorgar un Hito) o la Condición se resuelve normalmente.

## OTRAS PRENDAS DE EJEMPLO

A continuación, se muestra una lista de Prendas de ejemplo. Podrían ser creados, jurados o robados, según las necesidades de la historia y los jugadores. Siéntase libre de usarlos también como modelo para crear sus propias Prendas.

### OBJETO DE SETOHILADO (• A .....)

Aunque son una especie de Prenda, los objetos de Setohilado no requieren activación; por lo tanto, no tienen coste de Glamour ni Truco, y siempre están activos. La máscara de un artículo de SetoHilado siempre aparece como algo encantador o impresionante. Una capa forrada con luz de estrellas parece ser un fino abrigo negro con un forro brillante. Un vestido hecho de llamas danzantes es un hermoso vestido de noche decorado con llamativos patrones de lentejuelas. La armadura glamurosa siempre se asemeja a algún tipo de equipo de protección, como almohadillas de fútbol o una chaqueta antibalas de soldado. Una espada cuya superficie refleja un amanecer brillante en su semblante se esconde detrás de una Máscara que siempre parece captar la luz de la misma manera.

Por cada punto de su calificación, el artículo obtiene uno de los siguientes beneficios. El mismo beneficio puede acumularse hasta tres veces.

- **Equipo Extraordinario:** una bonificación de equipo +1 apropiada, nivel de armadura o modificador de daño de arma.

- **Rapidez Mejorada:** +2 a la Iniciativa y Velocidad del usuario.

- **Mayor Durabilidad:** +1 a la Durabilidad.

**Inconveniente:** los objetos Setohilado son atractivos y llaman la atención, y cualquier tirada para pasar desapercibido a simple vista o desviar la atención del personaje mientras usa uno falla automáticamente, otorgando un Hito a su jugador. Los objetos de Setohilado se vuelven irritables y se niegan a cooperar si los usan seres que no son hadas. Se enfadan, funcionan de forma errática o se interponen en el camino durante cualquier tarea que requiera concentración o interacción social, imponiendo una penalización de -1.



## AS EN EL ACUJERO (◡)

Esta Prenda aparece como una carta de juego gastada cuando está inactiva. Activa, se convierte en una carta de tarot resplandeciente con espinas que crecen desde la parte posterior. Usada con una cerradura, degrada el resultado de la tirada de cualquier intento de forzar esa cerradura en un nivel (un fallo a un fallo dramático, un éxito a un fallo, etc.). Incluso si un changeling que huye solo lo aplica a una cerradura en una puerta con múltiples cerraduras, una activación se aplica a todas. El efecto dura hasta que un perseguidor o ladrón abre la cerradura con éxito, pero solo puede afectar a un portal u objeto bloqueado a la vez.

**Truco:** el usuario debe partir la carta por la mitad antes de aplicarla. Si bien todavía funciona, se convierte en un artículo de un solo uso.

**Inconveniente:** la activación de este elemento hace que el usuario falle dramáticamente una tirada futura basada en la Destreza, a elección del Narrador. Cuando lo haga, adquiere un Hito.

## EL PEQUEÑO AYUDANTE DEL CONDUCTOR (◡)

La movilidad es una preocupación importante para los changelings, por lo que es útil una Prenda que pueda llevarlos de un lugar a otro fácilmente. Normalmente, esto aparece como un ambientador rancio, un juego de dados borrosos y andrajosos, un GPS roto o incluso detritos de la guantera, cualquier cosa que aparecería naturalmente en un automóvil. Una vez activada, esta prenda se vuelve un poco más brillante y útil. El GPS cobra vida, el ambientador emite el aroma de rosas azules congeladas, etc. El pequeño ayudante del conductor permite al conductor lograr un éxito excepcional con tres éxitos en lugar de cinco en las tiradas para manejar el vehículo, y elimina la penalización por falta de entrenamiento.

**Truco:** el usuario debe robarle el vehículo a alguien que lo conduzca activamente en ese momento.

**Inconveniente:** al final de la escena, el vehículo se sobrecalienta. Sale humo del capó y, aunque el conductor no encuentra ningún otro daño, el automóvil no se puede usar hasta que haya pasado una escena completa. Si el fallo del vehículo le causa al personaje un daño o inconveniente significativo, adquiere un Hito.

## HORQUILLA DORADA (◡)

La mayoría de la gente no recogería un lazo para el cabello que haya quedado en el suelo. Los changelings saben la verdad. En su verdadera forma, esta prenda aparece como un hermoso adorno dorado para el cabello que se entrelaza perfectamente con cualquier estilo que el usuario use en ese momento. Obtiene +1 a sus tiradas de Presencia, y una vez por Escena, el éxito en tal tirada impone la Condición Suspirando (p. 345) a su objetivo, mientras la Horquilla Dorada brilla y brilla de forma seductora en su cabeza.

**Truco:** el usuario debe realizar un favor significativo para otra persona sin obtener nada de ello para activar la Prenda, dentro de la misma escena.

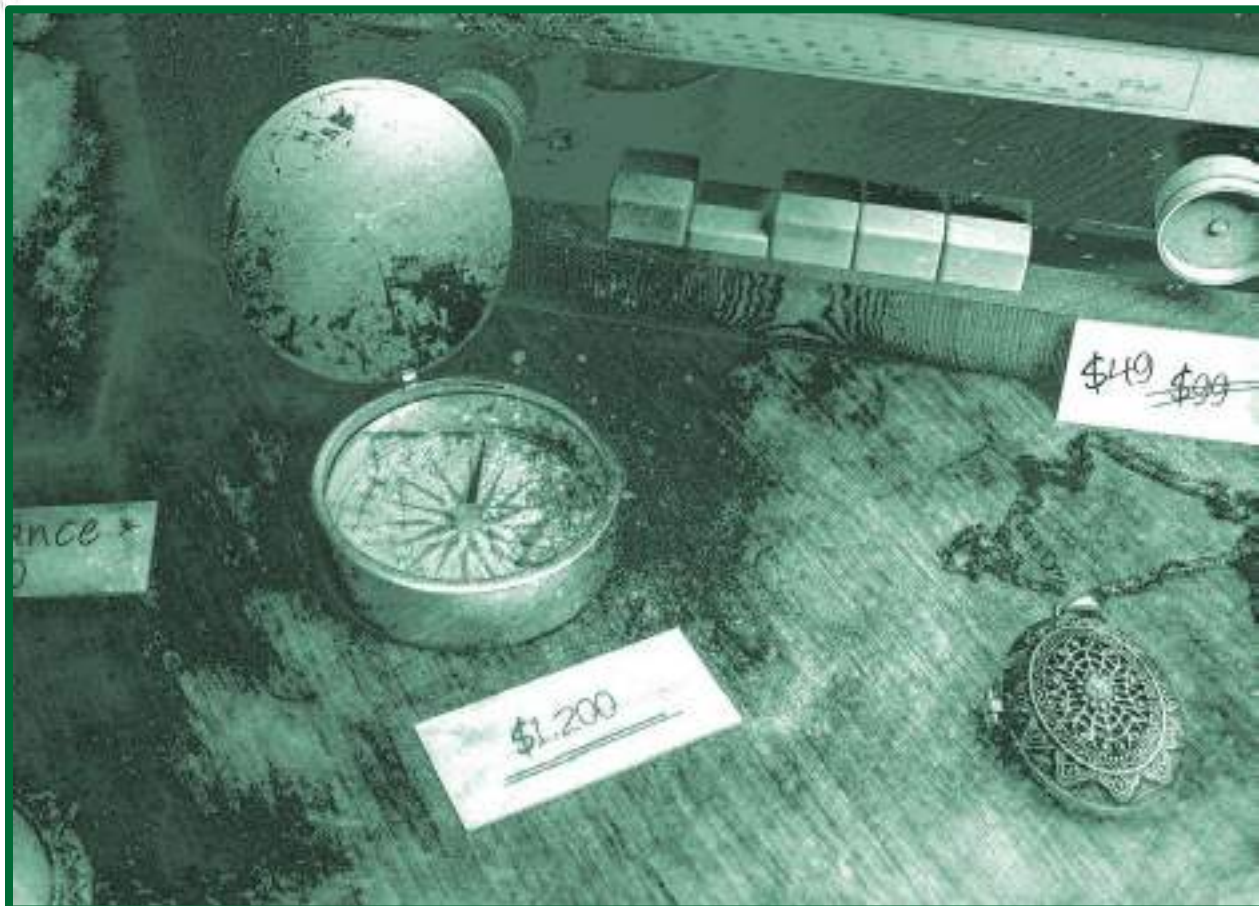
**Inconveniente:** el usuario atrae la atención incluso cuando no lo desea. Su jugador aplica un penalizador -2 a todas las tiradas para pasar desapercibido o ser sigiloso hasta que falle una; ella puede fallar a una deliberadamente. Cuando lo haga, adquiere un Hito.

## LIBRO DE COSAS EXTRAÑAS Y MARAVILLOSAS (◡)

A veces, un changeling no puede simplemente ir a la biblioteca o llamar a un amigo para obtener la información que necesita. A veces, necesita preguntarle al propio Wyrd. Esta Prenda normalmente parece una novela romántica de bolsillo, como la que encontrarías en cualquier tienda de segunda mano que se precie. Activado, se convierte en un grimorio masivo, lleno de extraños dibujos y lenguajes muertos. Hojear el libro le otorga al usuario una tirada de Inteligencia + (una Habilidad Mental relevante), que logra un éxito excepcional con tres éxitos en lugar de cinco. Si el usuario tiene éxito, obtiene el conocimiento que buscaba, sobre cualquier tema que elija. Con un éxito excepcional, obtiene la Condición Informado con respecto al tema y aprende más detalles, incluidas cosas que no están escritas en otro lugar, como un mapa de trampas explosivas en un edificio que de otro modo estaría desierto o el Título del Verdadero Hada que secuestró a su amigo.

**Truco:** el conocimiento que el usuario busca debe ser para darle la vuelta a alguien que tiene una ventaja significativa sobre él, como a través de la





Condición Secreto Embarazoso (p. 338) o Presionado (p. 342).

**Inconveniente:** la siguiente persona que lea el libro sabe exactamente quién lo leyó por última vez y qué estaba buscando. Esto es por usuario, no por uso: si un changeling usa el libro tres veces seguidas, y el goblin que se lo robó lo usa a continuación, ese goblin sabe exactamente lo que estaba buscando esas tres veces. Si esto causa daño o peligro para el personaje, dale un Hito.

## EL VALS FANTASMA (..)

Los fantasmas de los setos son espinas en el costado de la mayoría de los changelings, que los persiguen por su Glamour y sus vidas. Esta Prenda los ahuyenta. Viene en muchas formas diferentes: un CD, un reproductor de mp3 con una sola canción, un montón de música escrita para los usuarios que tienen más inclinaciones musicales. Tocado o vocalizado dentro del Seto, el Vals fantasma suena como un canto fúnebre ruso, pero da a los fantasmas del Seto que lo escuchan la Condición Desorientado (p. 336).

**Truco:** el usuario debe cantar, sin importar cuán mal o fuera de tono. Esto inflige un -2 en cualquier tirada de Sigilo que intente mientras el Vals fantasma está activo.

**Inconveniente:** el usuario gana la Condición Conmocionado después de usar esta Prenda, ya que las melodías son extrañas y desconcertantes.

## PAGARÉ (..)

Esta Prenda es mucho más valiosa de lo que parece. Inactiva, es un trozo de papel sucio. Activado, es un certificado adornado con oro y plata que lleva el nombre de quien lo activó, y huele levemente a pan caliente. Siempre que la Deuda Goblin del personaje vence, como cuando el Narrador la cobra para imponer una penalización o gana la Condición de Habitante del Seto, puede entregar el pagaré a otra persona de una manera relevante a la situación para evitar las trampas en ese momento. Aún conserva toda su Deuda, pero elude temporalmente sus consecuencias. Regalar el pagaré significa que el personaje pierde la capacidad de usarlo nuevamente hasta que haya pasado un mes lunar.



Los Feudos en los que circula un pagaré están plagados de movimientos y tratos constantes, ya que todos intentan engañar al sistema de los goblins el tiempo suficiente para sacarle una ventaja.

**Truco:** el usuario debe firmar su nombre con sangre en el contrato, haciéndolo visible para siempre para cualquiera que lo use después de él.

**Inconveniente:** el personaje gana la Condición Notoriedad entre los habitantes de Seto, que lo catalogan como alguien que no paga lo que debe.

### ARISAEMA (...)

El nombre de una planta mortal más comúnmente conocida como "raíz de dragón", esta prenda no parece gran cosa a primera vista. Su máscara es un machete roto o un cuchillo de cocina sin filo. Para alguien que puede ver su verdadera forma, parece un kukri de dos pies de largo (NdT: 60 cm) con una hoja reluciente e iridiscente. El portador gana +3 dados a las tiradas de Esquivar (después de doblar la Defensa) mientras lucha por su vida. Siempre que esquiva con éxito un ataque cuerpo a cuerpo, su atacante siente un dolor ardiente que sube y baja por sus brazos, ganando el Declive Envenenado Moderado. Hacerlo por segunda vez contra el mismo atacante dentro de la misma escena lo actualiza a Grave.

**Truco:** el usuario debe lograr un éxito excepcional en una tirada basada en Destreza o Astucia mientras empuña el Arisaema.

**Inconveniente:** ver a alguien retorcerse en agonía por el veneno de sueño diluido nunca es agradable; el usuario gana la Condición Espantado.

### ZAPATOS ROJOS (...)

No todos los changelings son terriblemente elegantes o ágiles. Algunos son francamente torpes. Los Zapatos Rojos parecen zapatos incómodos, pasados de moda y demasiado pequeños a primera vista. Cuando se activan, se ajustan al usuario como un guante y, además, se ven increíblemente favorecedores, pero siempre tienen un tono de rojo. Cualquiera que active y use los Zapatos Rojos gana un +2 a cualquier tirada que involucre Destreza o Presencia, y sufre un -2 a las tiradas que involucren Fuerza o Manipulación.

**Truco:** para lucir hay que sufrir. Para caber en los Zapatos Rojos, el usuario debe contorsionar los pies

dolorosamente, recibiendo tres puntos de daño contundente por ampollas y lesiones.

**Inconveniente:** los zapatos no quieren soltar a un usuario, deseando mantenerlo hermoso y elegante. Al comienzo de cada escena en la que los use, debe gastar un punto de Voluntad para evitar activarlos; si no tiene Voluntad para hacerlo, dale un Hito. Quitarlos requiere una tirada de Fuerza + Atletismo. Alguien más puede ayudarlo con el trabajo en equipo (p. 190), pero si fallan, el usuario patea involuntariamente a su aliado con un ataque desarmado, mientras los zapatos protestan.

### PENDÓN SANGRIENTO (....)

A veces, una simple llamada a las armas contra los Otros o los Cazadores no es suficiente. La batalla contra la Cacería Salvaje la muerte, o peor aún, volver a ser capturados. Esta Prenda parece un banderín barato de un equipo deportivo, pero cuando se activa, se despliega para convertirse en un enorme estandarte escarlata, manchado con la sangre de enemigos muertos hace mucho tiempo y ondeando en una brisa que puede o no estar allí. Cualquier changeling a la vista del Pendón Sangriento ignora todas las penalizaciones por heridas, y su jugador logra un éxito excepcional con tres éxitos en lugar de cinco en las tiradas de ataque. Los feudos, las cortes e incluso algunas compañías acomodadas llevan el estandarte de sangre a batallas que no pueden evitar.

**Truco:** el usuario debe dar un poco de sangre de su corazón apuñalándose con el bastón afilado del Pendón Sangriento; en su lugar, puede tomar la sangre de un sacrificio voluntario. Esto inflige un punto de daño letal e inflige la Condición Enloquecido (pág. 334) a aquel cuya sangre derramó.

**Inconveniente:** la violencia engendra violencia. Cualquier grupo que empuñe el Pendón Sangriento es inmediatamente obvio, lo que inflige una penalización de dos dados a las tiradas de Sigilo. Además, una vez que termina la batalla, los secuaces y aliados del enemigo persiguen a los changeling con una furia asesina y resuelta, dando a todos en el grupo la Condición Cazado.

### HILO DE PLATA (....)

Delgados, pero increíblemente fuertes, los hilos de plata arcadiana unen a todos los Buceadores del Infierno cautivos a sus amos feéricos.



Coleccionados por Oscuros, Bestias y Ogros, elaborados por Marchitos y Elementales, y trenzado por el Justo, un Hilo de Plata es el grito colectivo de sufrimiento de los Perdidos. No se desvanece simplemente cuando un Buceador del Infierno descarriado lo rompe. Más bien, las piezas de hilo de plata que se encuentran en el seto son valiosas prendas. Cuando dos duendes hacen un juramento sobre un trozo de Hilo de Plata, los une mientras el juramento permanezca intacto, y el Hilo se divide en una sola pieza para cada uno. Una vez por capítulo, si uno de ellos activa la Prenda y tira de su hilo plateado, el otro puede tirar hacia atrás, llevando al primer usuario a su ubicación. El proceso tarda cinco turnos completos (o 15 segundos) en completarse y puede interrumpirse si cualquiera de las partes pierde contacto con el hilo.

Si el usuario no es actualmente parte de ningún juramento ininterrumpido, no puede usar el hilo de plata para rescatar a otros del peligro. Sin embargo, tiene otro propósito importante. Cualquier tirada de Política o Sociedad realizada para negociar con un Hada Verdadera gana un +1, ya que las Hadas Verdaderas están desesperadas por recuperar propiedades valiosas.

**Truco:** ambos usuarios deben gritar su intención, llamando inmediatamente la atención de cualquier persona (o cualquier cosa) en la escena.

**Inconveniente:** el Hilo de Plata está literalmente hecho de plata y es extremadamente notable ya que brilla en el bolsillo del usuario. Cualquiera que vea al usuario mientras lo lleva debe tener éxito en una tirada de Aplomo + Compostura para evitar intentar adquirirlo de cualquier forma que pueda, haciendo una nueva tirada durante cada escena en la que lo vean. Incluso si no saben que el hilo está ahí, saben que lleva algo que quieren. Si el usuario pierde el hilo de esta manera, o sufre otro daño o pérdida por los intentos, adquiere un Hito.

### CORONA DE ESPINAS (....)

Para muchos changelings, la idea de usar despiadadamente a otra persona equivale a convertirse en un Hada Verdadera. Para otros, sin embargo, ningún poder es suficiente: deciden convertirse en cazadores, no en cazados. Esta Prenda parece una corona de oropel barato. Cuando un changeling se lo coloca en la cabeza y lo

activa, se convierte en una magnífica corona de enredaderas, flores y espinas feroces.

Cada vez que la corona está activa, el changeling debe realizar una de las siguientes acciones como acción instantánea:

- **Drenar:** el usuario extrae el poder de los seres sobrenaturales presentes en la escena, ganando un punto de Glamour por cada uno, mientras que cada uno pierde un punto de sus respectivos recursos de energía. No obtiene Glamour de aquellos que no tienen poder para dar. Los usuarios que no son changeling obtienen puntos de su propio recurso de poder, o Voluntad si no tienen tal recurso. Esta capacidad no permite que un recurso exceda el máximo habitual del usuario. Si la reserva de recursos de un personaje se vacía de esta manera, su jugador recibe un Hito, hasta una vez por escena.

- **Ordenar:** el jugador del usuario tira Presencia + Aplomo + Wyrd, enfrentado por Aplomo + Tolerancia sobrenatural del objetivo, para obligar a alguien a realizar una sola acción que no le haga daño. Si un personaje daña a alguien que le importa, rompe una promesa o incumple un trato debido a una orden que siguió, su jugador recibe un Hito, hasta una vez por escena.

- **Destierro:** el usuario lanza su Wyrd como una reserva de dados, enfrentada por la Tolerancia sobrenatural del objetivo (o un dado de oportunidad, si no tiene ninguno), para desterrarlos al Seto inmediatamente. Un fallo dramático evita que el objetivo regrese sin la ayuda de otra persona que pueda abrir las puertas de Seto, incluso si pudieran hacerlo ellos mismos normalmente.

- **Herida:** el usuario se inflige un punto de daño letal, que también se inflige a todos los demás presentes en la escena, ignorando la armadura. Ninguna magia puede curar el daño que el usuario se inflige a sí mismo con esta Prenda. Si un personaje cae inconsciente por el daño infligido de esta manera, su jugador recibe un Hito, hasta una vez por escena.

Esta prenda solo permite que los seres con puntuación de Claridad u otros rasgos equivalentes que midan la estabilidad mental o metafísica, como Integridad, la usen. Los changelings sospechan que



los juramentos que lo crearon fueron indescriptiblemente espantosos.

Tratar deliberadamente de engañar al espíritu del trato de la prenda, como dar órdenes triviales a los aliados o pasar la Corona por una compañía para robarse el Glamour de los demás y los Hitos propios, incita al Wyrd a tomar represalias; el Narrador decide los efectos, que pueden variar desde un Cazador que aparece fuera del Seto hasta que toda la compañía obtenga una Condición o acumule cinco puntos de Deuda Goblin a la vez.

**Truco:** el usuario debe aceptar un punto de deuda de goblin a cambio de activar la corona, ya que le debe al propio Wyrd el uso de su poder destructivo.

**Inconveniente:** la Corona de Espinas no distingue al amigo del enemigo. Como se señaló anteriormente, el usuario debe usar una de las

cuatro habilidades cada turno mientras está activa. No puede desactivarlo antes del final de la escena a menos que acepte la Condición Loco (p. 343); si ya la tiene, no puede activar Prenda hasta que se resuelva.

Además, una vez que la Prenda se desactiva, sufre un ataque de Claridad con una reserva de tres dados (o un punto de ruptura equivalente, para los no changeling). Si el usuario sufrió daños o pérdidas significativas mientras usaba la Corona, por ejemplo, desterrando a un compañero de la compañía involuntariamente al Seto, cayendo inconsciente por un daño autoinfligido o dañando una relación al ordenar algo a un aliado, adquieres un Hito.





# JURAMENTOS DE SUSTANCIA (PRENDAS)

*Para ver un Mundo en un Grano de Arena  
Y un Cielo en una Flor Silvestre,  
Sostén el Infinito en la palma de tu mano  
Y la Eternidad en una hora.*  
William Blake, “Augurios de Inocencia”.

Las Prendas son juramentos encarnados: pactos congelados en el tiempo y el espacio, a los que los changelings pueden recurrir cuando quieran. Infundido con Wyrd, incluso lo inanimado se somete a su tiranía recíproca.

Sin embargo, no todas las Prendas siguen las mismas reglas. A veces, un changeling encuentra un susurro en un fragmento de hielo, y cuando lo habla al aire, el hielo se derrite y desaparece para siempre. A veces, los Lores arrancan pensamientos y miedos de los sueños humanos para adornar sus cuerpos reales o colgarlos sobre sus camas. A veces, un changeling se arranca el corazón y lo reemplaza con un huevo de piedra que no eclosionará hasta que le conceda tres deseos a un niño inocente.

Este capítulo cubre tipos especiales de Prendas y formas de usarlas, así como pautas para que los jugadores y los Narradores diseñen sus propias Prendas.

## BARATIJAS

Los Perdidos se refieren a las Prendas débiles de un solo uso como Baratijas. Usar una Baratija la despoja de su magia o la daña irrevocablemente.

Sin embargo, las Baratijas no tienen otros inconvenientes, lo que las hace atractivas para los changelings que desean evitar las secuelas. Las Baratijas también carecen de trucos, lo que evita que los no feéricos las usen, una bendición para aquellos que no quieren que su magia caiga en manos mortales o en las garras de criaturas sobrenaturales maliciosas.

La diferencia entre las baratijas y frutas goblin a veces confunde a los changelings que visitan el Seto con poca frecuencia. Las frutas goblin pueden ser usadas directamente de la vid; Las baratijas, incluso las que ocurren naturalmente, requieren refinamiento o preparación antes de cosecharles su magia, incluso si la preparación equivale a "arrancar un diente de la boca de un troll". Las frutas goblin también poseen Glamour innato, mientras que las baratijas necesitan una infusión para funcionar.

Las baratijas no se pueden producir en masa, pero las hadas pueden crearlas en lotes. Los seres sin escrúpulos venden baratijas sin advertir que son de un solo uso. Esto tiende a suceder en los feudos más sombríos o con comerciantes ambulantes, ya que desarrollar el hábito de vender baratijas como prendas adecuadas es una excelente manera de





destruir la credibilidad de uno. En el teatro político del Feudo, sin embargo, un changeling podría tener que mortificar a alguien para salir adelante.

## SISTEMAS

Las baratijas carecen de trucos; la activación siempre requiere 1 Glamour. Las baratijas también carecen de inconvenientes individuales, ya que el solo poder usarse una vez es su inconveniente.

Las baratijas pueden ser forjadas por el Setos o por Juramentos, y se pueden crear hasta tres baratijas a la vez; la creación de más de una en un lote los hace idénticos en función, si no en forma. Si sus formas e historias difieren lo suficiente el proceso produce una extraña amalgama de temas y habilidades en las baratijas resultantes. Se necesitan tres escenas para Fabricar un lote de baratijas, y el Narrador lanza un dado de probabilidad para determinar si la prenda permanece intacta. Se necesitan dos juramentos para fabricar un lote. Las baratijas no pueden ser prendas robadas; cualquier cosa robada a un Guardián tiene demasiada importancia.

Un punto del Mérito Prenda otorga tres baratijas. Usar las tres, cuenta como perder el punto de

Mérito a los efectos de la Santidad de los Méritos (*Changeling*, p. 111).

## EJEMPLOS DE BARATIJAS

A continuación, se muestra una lista de baratijas de muestra para usar en una crónica o como guías al crear nuevas.

### MONEDA DE TRUEQUE

Esta moneda no parece gran cosa, con verdín empañando su superficie. Cuando se activa, la moneda se vuelve de un color esmeralda brillante antes de desaparecer en una nube de humo dorado. Hasta el final de la escena, el usuario de la moneda se beneficia de +1 y la capacidad de repetir los 8 en todas las tiradas para intercambiar o regatear.

### TINTA DE KRAKEN

Los Krakens no solo acechan las profundidades acuosas del Seto, sino que también deambulan por sus costas y sus cielos. A diferencia de la tinta de calamar, la tinta de kraken funciona tanto en el aire como en el agua, sublimando en humo. Los changelings y los goblins estabilizan la tinta kraken refinándola hasta convertirla en un polvo liviano y fácil de transportar que permanece inerte hasta que se infunde con Glamour. Cuando un changeling



lanza un puñado de polvo activo, explota en un humo como la tinta, infligiendo el Declive Cegado (**Changeling**, p. 327) a todos los presentes hasta el final de la escena.

### CANCIÓN DE ASPECTO

Las canciones de Aspecto consisten en un sonido mágico, concentrado para más tarde. Cualquier partitura o grabación puede dar lugar a una canción de aspecto, aunque la mayoría de las melodías insignificantes reflejan el Aspecto, la Corte u otra característica definitoria de su creador. Una canción de Aspecto sin embotellar infundido con Glamour agita el corazón y Wyrde de cualquiera que lo escuche. Durante una escena, cualquier changeling que escuche la melodía puede utilizar el beneficio del Aspecto del usuario para cualquier Contrato Arcadiano que invoca, incluso si no lo has aprendido. Si un hobgoblin u otra criatura feérica sin un Aspecto activa la canción, seguramente tendrá extrañas consecuencias.

### BREBAJE DEL HECHICERO

Para los mortales, este brebaje aparece como agua vil y fangosa recogida de algún pantano o tubería de efluente. Infusionada con Glamour, no es menos repugnante, pero adquiere vibrantes colores neón, con globos oculares y corazones de tritón flotando en su interior. El sabor revuelve el estómago y algunos changelings tienen problemas para retenerlo. Para aquellos que pueden soportarlo, el usuario logra un éxito excepcional con tres éxitos al usar cualquier poder feérico, como incitar el Caos, invocar Contratos y usar su Sagacidad, durante una escena.

### DIENTES DE TROL

Estas baratijas aparecen como terrones alargados de piedra caliza, pero los changeling las reconocen como colmillos y colmillos rotos. Los dientes de los troles son frágiles cuando se quitan y se abren fácilmente cuando se les infunde Glamour. Los gusanos retorcidos con cara de duende y la descomposición ennegrecida pudren sus entrañas. El usuario de la baratija elige un personaje que pueda ver y rompe el diente para activarlo. El objetivo experimenta todos los dolores leves, dolores articulares y espasmos musculares que haya tenido, todos a la vez. Si bien esto no causa daño, el dolor incapacita a la víctima, infligiendo penalizaciones por heridas como si su casilla de

salud más a la derecha estuviera llena de daño hasta el final de la escena. Las penalizaciones por heridas adicionales del daño real se acumulan hasta un máximo de -5.

### BOLETO CANADOR

Los billetes de lotería provocan un tesoro de supersticiones modernas. Este boleto tiene su parte justa de suerte; una planta rodadora de enredaderas espinosas brota de él cuando se activa, desgarrándolo. Para la escena, cada conjetura aleatoria que hace el usuario es completamente precisa. Puede adivinar el código de acceso de un teléfono celular en el primer intento, llamar a una persona específica sin saber su número y elegir la bifurcación correcta en la carretera sin ninguna investigación. Esto no imparte ningún conocimiento ni facilita la navegación por el Seto, y el changeling no recuerda la información específica que adivinó después de que expira el poder de la baratija.

### ABALORIOS

Los filósofos en la Corte de Mármol de Roma argumentan que las Hadas Verdaderas son la codicia manifestada, sin preocuparse por la autonomía o los derechos de otros seres. Cuando los bondadosos desean algo, lo toman y dejan una falsificación de mala calidad en su lugar, ya sea un objeto o una persona. Todo changeling vive esta experiencia.

Sin embargo, no todos los robos son tan descarados como para requerir un Simulacro. A veces, los Lores se arrastran a los sueños como arañas y arrancan los pedazos más jugosos para crear joyas y trofeos. La mayoría de las víctimas se despiertan sintiendo que les falta algo, pero felizmente ignorantes de la criatura solipsista que saquea sus mentes; Los changelings pueden saber cuándo se ha saqueado algo de esta manera, y no están seguros de que saberlo sea mejor. Los Lores llevan estos recuerdos robados a Arcadia, moldeándolos en objetos sólidos. Ya sean eidolones, accesorios, recuerdos o emociones, cada uno se convierte en un símbolo que acentúa la ropa o el hogar de las Hadas con un toque de terror o un destello de amor perdido hace mucho tiempo. Los Perdidos suelen llamar **Abalorios** a estas prendas de los sueños.



Los Lores usan Abalorios como ornamentos o juguetes, pero para los changelings son mucho más valiosos. Un Abalorio es un catalizador que permite que un changeling doble el mundo despierto a sus caprichos como si fuera un sueño. Los hechiceros otoñales aprecian especialmente estas prendas, pero cualquier corte o Mercado Goblin guarda cuidadosamente cualquier Abalorio que se las arregle para tener en sus manos. Con investigación y un poco de suerte, las chucherías también son herramientas poderosas en las manos de un mortal.

Alguien lo suficientemente desafortunado como para alimentar el Abalorio de un Hada Verdadera está estrechamente relacionado con ese Abalorio a través de lo que los changeling llaman **dramaturgia**, lo que otros podrían llamar magia simpática o una efigie. Está íntimamente familiarizada con los pensamientos y las emociones que representa, y es particularmente susceptible a sus efectos. Consulta **Parientes y Amigos**, Capítulo 2, para más información sobre la dramaturgia.

## SISTEMAS

Los Abalorios permiten la oniromancia en el mundo de los mortales. El usuario designa una acción mundana para tejer sueños que resuena temática o simbólicamente con el Quid del Abalorio (ver más abajo) y gasta 1 punto de Glamour antes de tirar. Esta tirada sufre una penalización igual a (6 menos del nivel en puntos del Abalorio). Si genera un exceso de éxitos, el jugador puede gastarlos en efectos de tejer los sueños sin gastar Glamour adicional, aunque la oniromancia alimentada por Abalorios solo puede crear cambios sutiles. Si la tirada de acción falla, el Glamour gastado se pierde. Cumplir con el Truco del Abalorio anula el coste de Glamour al igual que en una Prenda estándar, lo que permite que los personajes que carecen de Glamour también puedan usar Abalorios.

Cada Abalorio tiene un **Quid**: una frase descriptiva que personifica el sueño original del que se elaboró el Abalorio. Su portador solo puede realizar cambios de oniromancia que reflejen el Quid de la Prenda. Un Abalorio creado del eidolon de una mascota querida puede generar las emociones positivas necesarias para otorgar la Condición Inspirado, pero no puede infligir Aterrorizado a menos que el Quid se refiera explícitamente a estar asustado por su seguridad o

algo similar. Del mismo modo, un Abalorio creado por el miedo a ser observado puede hacer que a una pared le crezcan los ojos, pero no puede transformar una casa en un volcán.

A los efectos de la oniromancia del Abalorio, trata los objetos y los animales ordinarios como accesorios importantes, los personajes mortales como eidolones importantes con Wyrđ efectivo igual a su Aplomo y los personajes sobrenaturales como oniropompos. Apuntar a aquel cuyos sueños crearon el Abalorio otorga la cualidad de repetir los 8.

Los changelings no pueden usar la oniromancia en el Seto ni siquiera con un Abalorio, pero, no obstante, el Seto es psicoactivo y responde a los recuerdos preservados del Abalorio. Mientras realiza una acción designada para el Hilado del Seto, el usuario puede activar el Abalorio con Glamour antes de tirar para disfrutar de una bonificación igual al nivel en puntos del Abalorio siempre que la acción se alinee con el Quid del Abalorio; este Glamour gastado se suma al costo habitual de gastar el exceso de éxitos en el turno, pero Hilar el Seto de esta manera puede producir cambios de paradigma. Cumplir con el Truco de la Prenda elimina el coste de Glamour por completo, lo que permite a los personajes sin Glamour dar forma al Seto, aunque usar el Truco para Hilar el Seto solo puede producir cambios sutiles sin importar quién lo haga.

Todos los cambios introducidos a través del tejido de sueños o el hilado del Seto con la destrucción de Abalorio al final de la escena; Las Condiciones introducidas de esta manera finalizan sin generar Hitos, si no se resuelven primero.

Todos los Abalorios son prendas robadas; sólo los Lores puede producirlos, salvo alguna magia desconocida y excepcionalmente poderosa. Por lo tanto, generalmente solo se encuentran en Arcadia. Sin embargo, suficientes de ellos se han filtrado para darlos a conocer y son ferozmente codiciados y peleados. Como cualquier Prenda robada (**Changeling: los Perdidos 2e**, p. 225), un changeling podría robar un Abalorio en su escape, llevándolo a casa o cayendo de su bolsillo para perderse en el Seto. Su Guardián podría darle uno como regalo o entregárselo como premio por algún gran logro. Un Hada Verdadera puede cambiárselo



a un goblin o perderlo, lo que haría que termine en el mercado.

## SUEÑOS OSCUROS

Lo Abalorios pesan sobre la mente, sus cargas emocionales se escabullen incluso en los sueños del oniromante más hábil mientras duerme. El usuario del Abalorio puede convertir este efecto en un arma, clavando sus garras en los sueños de una víctima para hacerla dar vueltas y vueltas durante toda la noche. Estos sueños no son necesariamente pesadillas, pero son extraños e inquietantes, llenos de imágenes del sueño original del Abalorio. El mismo efecto, en menor grado, persigue al portador del Abalorio; encuentra que su simbolismo infesto vagamente los bordes de sus sueños, se refleja en los espejos y se esconde en su visión periférica.

## SISTEMAS

Una vez por capítulo por objetivo, un Abalorio puede infligir un sueño perturbador que refleja su Quid y el sueño original. El usuario gasta 1 punto de Voluntad y una cantidad variable de Glamour con el Abalorio en la mano para activarla, luego toca el objetivo. Si el total de (la puntuación del Abalorio + los puntos de Glamour gastados) es más alto que el (Aplomo + Tolerancia sobrenatural) del objetivo, no recupera ningún punto de Voluntad la próxima vez que duerma y gana la Condición de Obsesión temporal (**Changeling**, p. 344) relativo al Quid del Abalorio. El usuario del Abalorio puede reducir el coste de Glamour en uno (hasta un mínimo de cero) cumpliendo con el Truco del Abalorio, pero siempre debe pagar la Voluntad. El Abalorio no proporciona información sobre los rasgos del objetivo; el changeling debe descubrirlos por su cuenta o adivinar cuánto Glamour gastar.

Si el sueño del objetivo produjo el Abalorio, también gana la Condición Adicto persistente (**Changeling**, p. 333), lo que lo lleva a recrear repetidamente el sueño en su vida de vigilia y lo atrae a situaciones difíciles y peligrosas. No importa cuán agradable fue el sueño original, revivirlo a través del Abalorio siempre es extraño y desconcertante.

Un personaje capaz de hacer cambios de paradigma en los sueños puede decir definitivamente si un Bastión en el que está dentro

pertenece al soñador original del Abalorio con un cambio de paradigma de 9 éxitos, como si encontrara algo importante (**Changeling**, p. 219). De lo contrario, debe investigar al soñador basándose en las pistas del contexto de los recuerdos oníricos del Abalorio, que puede ver claramente mediante un sueño lúcido mientras se inflige el sueño oscuro a sí misma; debe superar su propio Aplomo + Wyrd para hacerlo.

El contacto con la gravedad emocional de un Abalorio deforma los sueños de su portador. Cada Abalorio posee el mismo inconveniente: duplica la cantidad de sueño necesaria para recuperar la Voluntad y aumenta la Fortificación del Bastión del usuario según el nivel en puntos del Abalorio cuando el usuario mismo es el oniropompo, lo que hace que sea increíblemente difícil para él cambiar sus propios sueños. Un changeling con un Abalorio recupera 1 punto de Voluntad cada dos noches de sueño, un changeling con dos Abalorios recupera uno después de cuatro noches, y así sucesivamente. Bloquear el Abalorio no ayuda; el Wyrd sabe quién reclama la propiedad y, de todos modos, hace cumplir el peaje. Una vez por capítulo, si un personaje no tiene Voluntad restante cuando se va a dormir y no puede recuperarla debido a que posee un Abalorio, o si su jugador falla dramáticamente de manera involuntaria mientras intenta tejer sus propios sueños, su jugador recibe un Hito.

## ABALORIOS DE EJEMPLO

A continuación, se muestra una lista de Abalorios de muestra para usar en una crónica o como guías al crear otros nuevos.

### MÁSCARA SIN NOMBRE (6)

Creadas a partir de eidolones extras, las máscaras sin nombre son anodinas, están talladas en madera y carecen de características distinguibles. Un Lord que crea estas Máscaras nunca se las pone; en cambio, obligan a sus sirvientes a usarlas, para asegurarse de que nada distraiga del esplendor de las Verdaderas Hadas. Los más inteligentes de esos sirvientes usan sus Máscaras Sin Nombre para escapar a través del Seto, aunque algunos de sus compañeros propietarios argumentan que sus Guardianes podrían haberlos dejado escapar a propósito.

**Quid:** me pierdo solo entre las masas sin rostro.



**Truco:** el usuario permanece anónimo para todos los demás presentes durante la totalidad de la escena mientras hay personas presentes que podrían reconocerlo. Si es reconocido después de usar el Abalorio, pero antes de que termine la escena, debe pagar inmediatamente cualquier coste de Glamour que haya negado.

### CHAL DE ARAÑA (..)

Telarañas plateadas y patrones de arañas negras entrecruzan este chal rojo de seda finamente hilada. Uno de los Buenos Primos lo tejió a partir de sueños de aracnofobia aguda.

**Quid:** *las arañas se arrastran por todas partes con demasiadas patas, tejiendo telarañas.*

**Truco:** el usuario se come una araña viva justo antes de activar el chal.

### EL CUCHILLO DELICADO (...)

Las Hadas Verdaderas que crearon este Abalorio no cambiaron el accesorio original en absoluto. En sueños, era el arma favorita de un asesino, rápida y letal. La Bondadosa tenía que poseer un estilete tan elegante, así que lo sacó y tejió una celosía de metal a su alrededor. Ahora los sueños de muerte súbita

la siguen dondequiera que vaya.

**Quid:** *la mayor amenaza es la que no se ve.*

**Truco:** una vez puesto en escena, el cuchillo debe saborear la sangre desde la hoja hasta la empuñadura antes de activarse.

### COLGANTE DE PÁNICO (....)

Todos tienen ese sueño. Ella está en el escenario en el centro de atención, pero no memorizó ninguna de las letras de la canción. Su tesis sin comenzar vence en una hora. Tienen una entrevista en el otro lado de la ciudad para la que se olvidaron de prepararse y no pueden llegar a tiempo. El soñador se encuentra en el precipicio de una condenación creada por él mismo. Los Gentiles adoran a los ciegos, el pánico agitado que provocan estos sueños, que forjan en piedras de calcedonia oscura engastadas en oro rosa.

**Quid:** *una fecha límite olvidada me deja realmente bien jodido.*

**Truco:** el usuario pierde deliberadamente su propia fecha límite importante mientras usa el colgante de pánico.





## LLAVÍN PARA NIÑOS (....)

Esta llave de la casa manchada se forjó a partir del eidolon del padre del soñador, que estaba constantemente en al otro lado de una puerta que se cierra o se aleja en su elegante automóvil cada vez que se acerca el soñador. El Hada Verdadera se desmayó ante la exquisita angustia provocada por esta figura de abandono y amor indiferente, y la llave gastada que hizo se sintió como soledad y resentimiento.

**Quid:** *incluso los que más te aman te dejarán en poco tiempo.*

**Truco:** el usuario abandona deliberadamente a un compañero o ser querido a un destino terrible cuando lo necesita, dentro de la misma escena.

## CORAZONES VACÍOS

Un Icono es una parte del alma de un changeling que quedó en el Seto durante su alocada huida desde Arcadia. Pero ¿qué es un alma sino un pacto entre lo espiritual y lo material? Si es un juramento que el mundo soñó, bueno, los juramentos pueden romperse; ¿Por qué no jurar uno nuevo? Un changeling vacío reclama su agencia al jurar que nadie jamás volverá a arrebatarse, su libertad, su hogar o incluso su vida. El llena el agujero en su alma con una prenda, atándola a su Wyrd para hacer su vida inviolable.

Otros Perdidos tratan a los Vacíos con asombro y miedo, preguntándose qué podría llevarlos a usar una magia tan desesperada. Algunos cayeron en sus cautiverios porque sus Guardianes los "rescataron" de las puertas de la muerte y ahora toman medidas extremas para evitar estar en esa posición nunca más. Algunos tenían Guardianes que se llamaban a sí mismos como la Parca o Thanatos; estos Vacíos evaden la muerte para alejar la mirada de los Gentiles. El terror demasiado humano de la muerte consume a muchos vacíos, llevándolos a aferrarse a la vida mucho después de que se marchiten como rosas en invierno.

Algunos vacíos no evitan la muerte en absoluto. En cambio, sienten que sus almas están incompletas sin más Iconos, pero no les queda ninguno o no pueden encontrar más. Desesperados, atan una Prenda en la herida abierta, con la esperanza de perfeccionar su alma y eliminar la desolación que sienten por dentro. Algunos

changelings se vacían por pura sed de poder, como una forma de conectar a su Wyrd con poder mágico.

## COSTILLAS HUECAS

Los Vacíos son raros y posesivos de sus ritos secretos. Sus corazones ocultos son vulnerables y la paranoia los convence de que cualquier conocimiento de su historia o prácticas podría dejar su única debilidad en manos de sus enemigos. Los aspirantes a vacíos deben hurgar en textos antiguos y diarios personales en busca de fragmentos de la tradición, o negociar con las Reinas Goblins, los Acechadores o incluso con la Gente Justa para aprender el método adecuado.

**Sistemas:** el changeling debe poseer una Prenda con un nivel de puntos igual o inferior a su Wyrd. Él viaja a las Espinas del Seto y pasa al menos una escena completa allí antes de arrancarse el corazón, como un cambio de paradigma que requiere siete éxitos. Las espinas destrozan los pedazos de su alma, dejando espacio para la Prenda. Coloca la Prenda sobre el agujero de su pecho, gasta 1 punto de Glamour y recibe un punto de daño letal mientras la Prenda le quema la carne para cauterizar la herida y adherirse a su alma. A partir de ese momento, Es imposible de matar, aunque el Wyrd cobra un alto precio por la invencibilidad.

La Prenda atada no está literalmente dentro del tórax del Vacío; su forma física se desvanece cuando completa el proceso. Se convierte en parte de él y persigue sus sueños como un eidolon importante. Nadie puede robarle la Prenda (excepto quizás un Hada Verdadera que la convierta en un Abalorio), y nunca necesita gastar Glamour para activarla, con o sin el Truco. La Prenda también fija su alma en su lugar, evitando que sea robada o alterada por cualquier medio.

Una vez por capítulo, el changeling puede gastar 1 punto de Voluntad y tocar un objetivo para pasar los efectos del inconveniente de la Prenda a ese objetivo en lugar de sufrirlos él mismo, aunque no gana Hitos de esta forma. Puede atar una Baratija, pero usarla aún la destruye, por lo que es un movimiento puramente desesperado. Los Abalorios no se pueden atar.

Quitar su corazón le permite al Vacío almacenar más Glamour en el espacio dejado atrás. Aumenta tanto el Glamour máximo total que puede tener



como los puntos de Glamour máximo que puede gastar en un turno según la puntuación de la Prenda.

Puede revertir el proceso de unión realizando otro cambio de paradigma de siete éxitos después de pasar otra escena en las Espinas y tomar otro punto de daño letal para liberar la prenda de nuevo a su forma física y empujar su corazón hacia la cavidad. Sin su corazón en la mano, está atrapado con la Prenda en su lugar, o nada en absoluto, si decide liberar la prenda de todos modos. Dejar el agujero en sí mismo vacío inflige la Condición Alma Conmocionada (**Changeling**, p. 345), que no puede resolverse hasta que primero llena ese agujero.

## CÁSCARAS INMORTALES

Los changeling Vacíos no pueden morir, pero están lejos de ser invulnerables. Pínchalos y sangrarán. Infectarlos y enfermarán. Nuclearlos y nunca encontrarán sus restos radiactivos, pero ese no es el final para ellos. Anidado en lo profundo del subconsciente onírico del changeling está la Prenda de Wyrd y, mientras exista, el Vacío puede volver a la vida.

La gran ironía del Vacío es que su inmortalidad ofrece poca protección de sus mayores enemigos. Los cortesanos rivales o los quemadores de puentes enojados pueden quererlos muertos, pero los Lores y los Acechadores quieren arrastrarlos de regreso a Arcadia con vida. Algunos vacíos evitan las cadenas de un Acechador provocando intencionalmente, y perdiendo fatalmente, una pelea con ellos. Esta táctica funciona como una ruta de escape de emergencia, pero el Acechador se da cuenta rápidamente de que ya no necesita preocuparse por asesinar accidentalmente a su presa.

**Sistemas:** las heridas mortales no pueden matar al vacío, pero son inconvenientes. Cuando un changeling Vacío muere, su cuerpo se desintegra en basura, como un objeto muerto. Estos restos reflejan el manto del changeling, por lo que un cortesano de invierno podría disolverse en nieve o un hechicero otoñal en hojas naranjas. Si el Vacío carece de un Manto, su cuerpo se desmorona en un montón de espinas de Seto.

Mientras tanto, la muerte lanza al Vacío a través de su Puerta de Marfil, dejándolo varado en forma de sueño dentro de su propio Bastión. Obtiene las

condiciones de Perdido y Alma Conmocionada (**Changeling**, págs. 342-345). Para resolverlo el Perdido, debe navegar hasta el importante eidolon de su corazón simbólico con un cambio de paradigma que cuesta nueve éxitos y luego recuperar la Prenda del sueño en posesión del eidolon, aunque el eidolon no está automáticamente predispuesto a ser útil. Reclamar la Prenda puede implicar negociar con el eidolon, derrotarlo en un duelo o un juego de ingenio, navegar por un laberinto lleno de trampas o cualquier número de desafíos bizarros. Este eidolon refleja la naturaleza de la Prenda fusionada con las propias cualidades subconscientes del changeling, incluyendo su Aspecto, Estirpe, Aguja, Hilo u otras características definitorias; es un eidolon, no un apoyo, y extrae su saber directamente del alma del Vacío.

Alma Conmocionada no puede resolverse hasta que el changeling regresa al Seto, y no puede simplemente despertar de su Bastión sin un cuerpo al que despertar. Con la Prenda en mano, debe emerger a los Caminos de los Sueños en forma de sueño. Sigue siendo un fantasma de ensueño insustancial hasta que llega al Seto propiamente dicho, momento en el que debe Hilar el Seto para crear un nuevo cuerpo, construyéndolo a partir de materia del Seto con un solo cambio de paradigma que requiere siete éxitos o una serie de cinco cambios sutiles separados que requieren tres éxitos cada uno para reconstituir las partes principales del cuerpo a la vez.

## CORAZONES DELATORES

Sosteniendo su corazón todavía latiendo en su mano después de arrancarlo de su pecho, el changeling debe mantenerlo fuera de las manos de los rivales que lo usarían contra él o de los enemigos que lo usarían para matarlo. Los Vacíos Astutos guardan sus corazones en lugares difíciles de encontrar o fuertemente vigilados, como en la parte superior del Burj Khalifa o dentro de la zona de exclusión de Chernóbil. Los bastiones son buenas fortalezas en las que esconder un corazón, como bien saben los Gentiles, pero el corazón de un changeling le da al soñador las pesadillas de las hadas al igual que el de un Acechador.

Al reemplazar su corazón con una Prenda, el changeling se marca a sí mismo como más hada que la mayoría de los Perdidos, lo que la obliga a



obedecer oscuros y antiguos juramentos y tabúes que gobiernan la magia profunda de las hadas.

**Sistemas:** el Vacío intercambia un conjunto de vulnerabilidades por otro. Gana un nuevo tabú mayor además de cualquier otra debilidad que posea. Vaciar a sí mismo es duro para su Claridad, provocando un punto de ruptura de cuatro dados cuando hace el intento, incluso si falla. Cada vez que un changeling Vacío sufre daño de Claridad por cualquier motivo, agrega el nivel en puntos de su Prenda vinculada a la reserva de dados de daño.

Cualquiera que tenga el corazón del Vacío, incluso los mortales, si saben lo suficiente para probarlo, puede Sellar sus declaraciones (**Changeling**, p. 210) sin gastar Glamour, y no puede refutar los sellos con su propio Glamour. Al gastar un punto de Voluntad, el poseedor del corazón puede reemplazar una de las Aspiraciones del Vacío por una propia hasta el final del capítulo. Hacer un juramento en el corazón de un changeling vincula su destino a su cumplimiento, incluso si él no participa; si alguien rompe el juramento, sufre una consecuencia apropiada a ese juramento y al método de romperlo, como recibir un punto de daño letal o ganar una Condición negativa como Letárgico. Si lo rompe, sufre esta consecuencia además de la condición habitual de Rompejuramentos. Este efecto hace que los corazones vacíos sean sumamente valiosos, por lo que los goblins cobran un brazo y una pierna por ellos (a veces literalmente) en el mercado.

Destruir el corazón físico del Vacío no lo mata inmediatamente, pero impone la Condición Segado (**Changeling**, p. 344) y toma un punto de daño Agravado al final de cada escena hasta que pueda Hilar en el Seto un nuevo corazón. Hacerlo requiere un cambio de paradigma con nueve éxitos, así como gastar un círculo de Voluntad para infundir el nuevo corazón con verdadera sustancia del alma.

## PRENDAS PERSONALIZADAS

Salvajes y extrañas, las Prendas son múltiples y pueden proporcionar una asombrosa variedad de beneficios, tanto numéricos como narrativos. Los poderes y el alcance de una Prenda determinan su

puntuación, pero asignar estos valores es tanto arte como ciencia, dada la gran variedad de opciones disponibles. Considera los consejos de esta sección como pautas en lugar de reglas. La forma más confiable de determinar la puntuación de una Prenda es compararla con las existentes siempre que sea posible.

Puede abordar el proceso eligiendo un elemento y determinando sus efectos en función de su forma e historial, o decidiendo qué desea que haga primero y luego descubriendo un objeto y un origen convincentes y temáticamente apropiados. Los siguientes pasos se presentan como una progresión predeterminada, pero puede abordarlos en el orden que desee.

### ORÍGENES

¿De dónde vino la Prenda? ¿Cómo se forjó y de qué? ¿El personaje lo creó él mismo y, de ser así, fue deliberado o por accidente? Si no, ¿quién lo hizo y cómo entró en posesión del personaje? Todas estas preguntas ayudan a informar los poderes y desventajas de la Prenda.

### BENEFICIOS

Los poderes de una Prenda deberían ser bastante específicos, especialmente en comparación con los Contratos y otra magia feérica. Una Prenda hace una cosa y la hace bien. Sus habilidades se alinean tanto con la forma como con el origen, expresando una historia y un acuerdo tácito sobre lo que hace y lo que cuesta. Dos pistolas simbólicas pueden disparar a las personas, pero la que se forja con juramentos hostiles de venganza es un animal completamente diferente del que se marinó en el Seto bajo la atenta mirada de una pacífica Reina Goblin para mantenerlo alejado de las manos violentas.

Sin embargo, la mayoría de las Prendas no son tan específicas como para que solo puedan ser utilizados por personas específicas. Adapta los poderes para trabajar en circunstancias relativamente amplias, incluso si son más útiles para aquellos que invierten en una Habilidad en particular o pertenecen a un Aspecto determinado. Por ejemplo, Pequeño Ayudante del Conductor (**Changeling**, p. 226) otorga un éxito excepcional con tres éxitos para conducir un vehículo, pero eso rara vez es útil para personajes que carecen de puntos en Conducir. Al negar también la



penalización por no entrenada, la Prenda hace que sea más fácil para cualquier personaje hacer uso de ella.

Las Prendas generalmente no necesitan una penalización incorporada para contrarrestar sus beneficios; para eso están los inconvenientes (pág. XX) y los costos de Glamour. Una Prenda solo cuesta 1 punto de Glamour para activarse sin el Truco, nunca Voluntad, y solo requiere una acción instantánea. La mayoría de los efectos de Prendas duran una escena, pero algunos son excepciones, como el As en la Manga (**Changeling**, p. 225) o cualquier Prenda que imponga una Condición, ya que las Condiciones tienen resoluciones basadas en eventos de la historia en lugar de duraciones fijas.

Sin embargo, si creas una Prenda que sea particularmente poderosa o aplicable universalmente, considera incorporar una desventaja potencial que cree escenas interesantes y decisiones difíciles. Por ejemplo, la Corona de Espinas (**Changeling**, p. 228) no dice que el changeling pueda usar una de sus habilidades por turno, dice que debe hacerlo. Esto puede ser exactamente lo que quiere, pero en el caos de una escena de acción o un conflicto intenso, otros están obligados a actuar de manera impredecible, y el personaje podría enfrentarse a una elección entre dejar ir el gran poder de la Prenda y volcar ese poder sobre sus amigos. La desventaja viene con el potencial inherente de la historia, en lugar de una simple penalización de dados o costo de recursos.

La siguiente tabla es una guía de referencia sobre dónde caen los beneficios de las Prendas genéricas comunes en términos de puntos. Puedes usarla como una lista de opciones para la generación de prendas rápida y fácil, o como una herramienta para estimar la puntuación de un efecto más específico o único en función de su efectividad comparativa con los enumerados.

Si una prenda tiene una aplicación especialmente limitada, elimina un punto; si es de aplicación especialmente amplia, agrega uno. Una Prenda que combina más de un efecto simplemente suma sus valores de puntos; ninguna Prenda puede superar los cinco puntos.

Valor en Puntos	Beneficio
•	Efecto narrativo menor que afecta a un objetivo.
•	Bonificación o repetir los 9 en una habilidad.
•	Revelar información vaga o limitada.
••	Evitar o negar temporalmente una penalización o los efectos de un Declive.
••	Efecto narrativo menor que afecta a una categoría específica de objetivos, o uno más sustancial que afecta a un objetivo.
••	Bonificación o repetir los 9 para múltiples Habilidades, o repetir los 8 para una Habilidad.
••	Bonificación o repetir los 9 en un solo Atributo.
•••	Bono o repetir los 9 en múltiples Atributos, o repetir los 8 en un Atributo.
•••	Revelar información específica o bien oculta.
••••	Efecto narrativo menor dirigido a todos los que están cerca, uno más sustancial que afecta a una categoría específica de objetivos o uno importante que afecta a un objetivo.
••••	Efecto mágico, como una Condición o un Declive ambiental, que impacta en objetivos limitados a grandes distancias o a todos en un área pequeña.
••••	Cualidad de Acción Rutinaria en una sola especialidad.
•••••	Efectos narrativos importantes o complejos que impactan en un área completa.
•••••	Cualidad de Acción Rutinaria en una sola Habilidad.
•••••	Efecto mágico, como una Condición o Declive ambiental, que impacta a todos en un área extendida o una suposición básica del entorno local (por ejemplo, abrir todas las puertas del Seto o eclipsar el sol).



## EL JUEGO DE LA IMITACIÓN

Una Prenda puede imitar otros efectos sobrenaturales hasta cierto punto, aunque su magia no es tan versátil como los Contratos o tan conveniente como las bendiciones de Aspecto y Estirpe, y no es una buena idea pasar por alto la necesidad de negociar con los goblins por los Contratos, o pertenecer a una Estirpe en particular para acceder a poderes específicos. En especial, no es una buena idea dejar que un jugador cree una prenda personalizada que imite una habilidad que el personaje de otro jugador adquirió a través de otros medios o atajos en los sistemas de avance establecidos; por ejemplo, no crees una prenda que le permita a un jugador omitir todo el proceso de unirse a una corte para acceder a los efectos del Manto.

Una prenda que imita un contrato común o goblin tiene una puntuación de dos o tres, mientras que los poderes que imitan los contratos reales tienen una puntuación de cuatro o cinco. Los medios de una prenda para replicar estos poderes siempre son laterales o engorrosos y nunca deben replicarlos exactamente. Por ejemplo, las botas que permiten caminar a través de los techos tendrían el mismo propósito general que Favor de la Araña Escabrosa (*Changeling*, p. 144), pero podrían hacerlo invirtiendo la gravedad personal del usuario o evitando que camine sobre superficies horizontales ordinarias mientras está activo.

Evita crear Prendas que dupliquen bendiciones de Aspecto o Estirpe, a menos que sean versiones más específicas que solo imiten la función, no el método o el tema. Del mismo modo, si una Prenda duplica la función básica de un contrato, no le des el beneficio adicional del Aspecto del contrato.

Aquellos sin Glamour pueden usar Prendas con Trucos, por lo que las Prendas que solo harían algo para los changelings (por ejemplo, uno que afecta a la Claridad) deberían ser raros, ya que cierran las opciones de la historia.

## TRUCOS

Al igual que las lagunas del contrato, los trucos se relacionan con los temas y la función de la prenda, y requieren una acción deliberada o un sacrificio por parte del usuario en lugar de gastar Glamour.

En su mayor parte, crea trucos de la misma manera que crearías Lagunas (*Changeling*, p. 308). La diferencia es que los trucos son más un trato de ojo por ojo con el Wyrd, con una mayor probabilidad de causar daño, causar inconvenientes reales o poner en peligro al usuario. Piensa en términos de lo que un mercader goblin podría decirle a un mortal que le pregunta: "Suenas demasiado bueno para ser verdad, ¿cuál es el truco?" Quizás el comerciante responda: "No es gran cosa, solo renuncia a tus sueños por una semana", solo para que el mortal se dé cuenta más tarde de que no es un precio tan pequeño después de todo, ya que no recuperará Voluntad cuando duerma durante esa semana. Esto también significa que el truco debe ser algo que pueda hacer alguien que no sea un changeling y, por lo general, no es nada descaradamente sobrenatural. La mayoría de los mortales no se apresuran a asumir que una prenda es mágica cuando funciona; en cambio, sienten que esta moneda debe traer suerte y deben conservarla, o algo similar.

## INCONVENIENTES

El precio del Wyrd por usar una prenda es el inconveniente, pero hacer sufrir a los jugadores no es el objetivo. Los inconvenientes plantean la pregunta: ¿Vale la pena usar esta magia en este momento? Puede ser una pregunta para el personaje o el jugador, pero, de cualquier manera, la respuesta ideal es "a veces sí y a veces no". Como cualquier otro trato de Wyrd, el inconveniente debería crear complicaciones divertidas que impulsen las oportunidades de la historia, en lugar de castigar a un jugador por usar sus recursos. La idea es tentarla para que los use para que puedas aumentar el dramatismo mientras se siente realizado haciendo algo extraño y fantástico.

Al igual que los trucos, un inconveniente se relaciona con el poder y los orígenes de su prenda. Por ejemplo, una prenda que revela secretos puede infligir la Condición Paranoico cuando el usuario se hunde en el miedo irracional de que otros cazadores de secretos lo acechen para robarlos. Los inconvenientes siempre recompensan a los jugadores con Hitos cuando entran en juego, alentándolos a tomar riesgos audaces frente al peligro potencial. Como resultado, la mayoría de los inconvenientes involucran Condiciones, que naturalmente otorgan Hitos cuando se resuelven.



Si un inconveniente no es una Condición, debería otorgar explícitamente un Hito siempre que ponga en peligro al usuario o le complique las cosas.

## MÁSCARA Y SEMBLANTE

La máscara y el semblante de una prenda impactan en el estado de ánimo del juego. Una bomba de humo cuyo semblante se parece a una vaina de semillas que libera esporas cuenta una historia diferente a la de un cráneo maldito que roba los ojos de las víctimas, incluso si ambos infligen el Declive cegado. Siéntete libre de reinterpretar la máscara y el semblante de una prenda existente para hacerlos más apropiados para tu personaje o crónica, si ya hace lo que quieres mecánicamente. Ajustar la apariencia y el comportamiento de activación de una Prenda es una excelente manera de explorar temas y generar ganchos para la historia.

## BARATIJAS

Las Baratijas contienen una magia más débil y fugaz. Podrían ser menos potentes que una Prenda de un punto o poseer el mismo poder, pero una utilidad más limitada. Su naturaleza de un solo uso es su inconveniente, por lo que no necesitan otro; obtener tres por punto de Mérito compensa su alcance más reducido. Dado que no tienen Truco y, por lo tanto, solo los personajes con Glamour pueden usarlas, sus efectos pueden ser más a menudo específicos de los changelings u otras hadas. Debido a la naturaleza transitoria de su inconveniente, las Baratijas no generan Hitos.

Si el concepto de una Prenda requiere un efecto más poderoso, pero quieres tener la opción de usar su potencia de una sola vez, considera la posibilidad de crear una Prenda normal con un Truco que la destruya, como el As bajo la Manga. Si un método de activación alternativo o el uso por parte de los mortales es un concepto central del concepto del objeto, debería ser una Prenda adecuada en lugar de una Baratija.

## ABALORIO

Diseñar un Abalorio no requiere descubrir poderes específicos. La característica más importante de un Abalorio, y la principal que inventará, es su Quid: una frase corta que describe el sueño del que se originó, que define cómo puede (y, por extensión, no puede) alterar una escena. El

quid debe ser lo suficientemente específico como para que el Abalorio no sea útil todo el tiempo para todas las cosas, pero lo suficientemente amplio como para que pueda alimentar la oniromancia procesable en más de una forma. Debería alentar la creatividad del jugador para usar el Abalorio de formas ingeniosas y únicas, en lugar de darle carta blanca para alterar el tejido onírico en cada escena. Un Quid puede basarse en un eidolon o accesorio específico, o en un sentimiento más general o pensamiento subconsciente que se caracterizó en el sueño original. Las mejores Quid extrapolan un tema del simbolismo del aspecto onírico del que proceden; un Abalorio hecho con el eidolon del prometido fallecido del soñador podría enfocarse en el amor perdido, el dolor general, algo específico que el soñador extraña acerca de esa persona, la naturaleza fugaz de la mortalidad, el matrimonio o incluso los fantasmas.

El nivel de puntos de un Abalorio determina qué tan fácil es usarlo, lo cual es un producto de su importancia para el sueño original. Considera lo que significó para el soñador. Un eidolon extra de un sueño pasajero produce un Abalorio de un punto, mientras que el monstruo que representa el terror existente de un soñador en una pesadilla recurrente produce una puntuada en cuatro o cinco. Los recuerdos más importantes se introducen en el mundo de la vigilia y en la mente de otras personas con más fuerza.



# CONDICIONES

Estas condiciones se añaden a las Condiciones Generales de **Crónicas de las Tinieblas**.

## SUEÑOS DE ARCADIA (PERSISTENTE)

**Arcadian Dreams** (CTL 2E)

Hasta que su prometido salga a salvo de Arcadia, el tocado por las hadas está plagado de sueños y visiones de él. El personaje siempre tiene una conciencia de él en el fondo de su mente. Si está en el Seto, tiene un conocimiento general de la dirección en la que viajar para llegar a él y obtiene una bonificación de un dado para navegar por el Seto hacia él. El personaje puede sentir su dolor como si fuera el propio.

**Resolución:** el personaje se reúne con su prometido o este muere antes de que eso suceda, en cuyo caso lo sabe de inmediato. Esto último constituye un punto de ruptura para el personaje tocado por las hadas.

**Hito:** el jugador elige fallar en cualquier tirada. Estos fallos ocurren debido a un sufrimiento repentino y distractor, o debido a un recordatorio conmovedor de una de sus visiones en la situación actual, que el jugador puede pensar sobre la marcha.

## ATEMORIZADO (PERSISTENTE)

**Awestruck** (CTL 2E)

Tu personaje ve ante ella una figura gloriosa y aterradora, y algo en su cerebro lo impulsa a arrodillarse y arrastrarse. Sufre un -2 a las tiradas de ataque contra la fuente de la Condición. También sufre un -3 en las tiradas enfrentadas contra las acciones sociales de la fuente, y un -3 en su Compostura o Aplomo contra las acciones y poderes que la fuente de la condición usa contra él. Los changelings con esta condición añaden dos dados a las tiradas de daño de Claridad.

**Posibles causas:** ciertos poderes sobrenaturales, oniromancia.

**Resolución:** tu personaje no tiene contacto con la fuente de la Condición, ya sea cara a cara, por teléfono o mensaje de texto, o a través de Bastión, durante una escena completa.

**Hito:** Tu personaje realiza una acción que responde a las demandas de la fuente de la Condición.



## ENLOQUECIDO

### Berserk (CTL 2E)

Tu personaje tiene una chispa de rabia enloquecida encendida dentro de él. La furia interior exige que ataque, y la niebla roja que desciende hace que sea difícil distinguir entre amigos y enemigos. Cada turno, debe tener éxito en una tirada de Aplomo + Compostura o atacar al objetivo más cercano con las armas que tenga a mano. Incluso si tiene éxito, sufre una penalización de -3 en todas las acciones que no sean atacar al objetivo más cercano.

Los changelings con esta condición añaden un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Posibles causas:** algunos poderes sobrenaturales.

**Resolución:** el personaje queda inconsciente o no quedan objetivos para atacar.

## BESTIAL

### Bestial (CTL 2E)

Tu personaje actúa siguiendo impulsos físicos primarios. Las cosas aterradoras lo hacen correr. Se enfrenta a las amenazas agresivas con violencia e ira. Saca un -2 a todas las tiradas para resistir el impulso físico. Además, saca un -2 a Defensa debido a una acción impulsiva. Cualquier tirada para obligar a tu personaje a una acción impulsiva y agresiva o escapar logra un éxito excepcional con tres éxitos en lugar de cinco.

**Posibles causas:** algunos poderes sobrenaturales.

**Resolución:** causar daño en las últimas tres casillas de salud de alguien.

## COMATOSO

### Comatose (CTL 2E)

Tu personaje ha tocado fondo. Ha perdido la capacidad de distinguir la realidad de la fantasía y se ha sumergido en un sueño profundo. Cree que está despierto, viviendo su vida perfectamente normal, pero en cambio está en coma. No puede

tirar para entrar por la Puerta de Marfil (pág. 215) y soñar lúcidamente sin ayuda.

Si esta Condición se produjo a través de un daño leve de Claridad, los eventos en su sueño pueden llevarla a resolver otra Condición de Claridad, aunque no se dé cuenta de que está soñando, lo que le permitirá despertarse. Si se produjo a través de un daño grave de Claridad, ni siquiera esto lo despertará.

Si alguien puede convencerlo de que en realidad está soñando, a través de la oniromancia o algún otro método, puede abrirse camino de regreso a la vigilia.

**Posibles causas:** Alcanzar la Claridad 0.

**Resolución:** el personaje recupera la Claridad, o se da cuenta de que está en un sueño y se despierta, recuperando un punto de Claridad con normalidad.

En el caso de un daño grave, la única forma de resolver esta condición es que el changeling se dé cuenta de su estado de sueño, lo que requiere que alguien venga a rescatarlo. Cualquier otra Condición de Claridad que pueda haber resuelto durante este tiempo aumenta su Claridad de forma normal, pero no resuelve esta Condición.

## COMPETITIVO

### Competitive (CTL 2E)

Tu personaje debe afirmar su dominio y superioridad. O lo da todo o se tambalea. Cada vez que está en competencia directa con otro personaje, sufre una penalización de -2 en las tiradas en las que no gasta Voluntad. Esto incluye tiradas enfrentadas y extendidos. Además, cualquier tirada para tentarlo o forzarlo a competir logra un éxito excepcional con tres éxitos en lugar de cinco.

**Posibles causas:** Caos.

**Resolución:** gana o pierde una competición en la que alguien llega a un punto de ruptura.



## INTIMIDADO

### Cowed (CTL 2E)

Tu personaje ha sido puesto en su lugar a través de la violencia y el dominio de otro. Sufre una penalización -2 en cualquier tirada Física y Social para oponerse al personaje que infligió esta Condición si no gasta Voluntad.

Los changelings con esta condición añaden un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Posibles causas:** que otro personaje te demuestre su superioridad, algunos poderes sobrenaturales.

**Resolución:** el personaje hiere o intimida con éxito al personaje que infligió la Condición, o el personaje recupera la Voluntad a través de su Aguja.

## ILUSORIO (PERSISTENTE)

### Delusional (CTL 2E)

Tu personaje cree algo que en realidad no es cierto; tal vez piense que alguien está envenenando su comida, que alguien ha reemplazado a su hija o que algo vive en las sombras de su apartamento. En realidad, no alucina imágenes que refuercen su delirio; puede creer que está cubierto de arañas, pero solo con mirarse a sí mismo es suficiente para aclarar las cosas. Los gérmenes, por otro lado... No puede reprimir realmente su creencia, pero gastar un punto de Voluntad le permite dar una explicación (aunque suene psicótica cuando se lo explica a otra persona) de por qué ese delirio no se aplica a su situación específica.

**Posibles causas:** perder su última piedra angular, daño grave de claridad en cualquiera de sus tres casillas de la derecha.

**Resolución:** el personaje refuta completamente su engaño u obtiene una nueva piedra angular.

**Hito:** el personaje se adhiere a su creencia paranoica a pesar de la evidencia en lo contrario.

## DESMORALIZADO

### Demoralized (CTL 2E)

Tu personaje está desmoralizado y vacilante frente al enemigo. Gastar un punto de Voluntad solo agrega un dado a su reserva de ataques en lugar de los tres habituales. También sufre una penalización de -4 a su Iniciativa y una penalización de -2 a su Aplomo y Compostura siempre que se usa para resistir o disputar una reserva de dados.

Si esta condición no se resuelve en una semana, desaparece. Los changelings con esta condición añaden un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Posibles causas:** fallo dramático.

**Resolución:** Logra un éxito excepcional en una tirada de ataque, gana una pelea o sobrevive a una pelea ileso.

## DESORIENTADO

### Disoriented (CTL 2E)

Tu personaje no puede orientarse y lidiar con tareas simples es abrumador. El personaje tiene una penalización de -2 a cualquier acción Física. Puede defenderse normalmente, pero su desorientación le impide hacer ataques a distancia.

Los changelings con esta condición añaden un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Resolución:** el personaje encuentra algo que le ayude a orientarse hacia su entorno, como un lugar conocido o un amigo. Si un poder sobrenatural causó esta condición, entonces se resuelve cuando el poder termina.

## DISOCIACIÓN

### Dissociation (CTL 2E)

Tu personaje cuestiona si es real. Experimenta episodios en los que se siente como un pasajero en el cuerpo de otra persona, incapaz de controlar sus propios pensamientos o acciones. A veces pasa muchas horas simplemente observándose a sí



mismo, preguntándose cuánto de lo que ve es real y cuánto es el recuerdo de su tiempo en Arcadia.

Siempre que el personaje tenga la oportunidad de romper con lo mundano, como usar un contrato, puedes optar por fallar la tirada para afirmar que está en el mundo real y resolver esta condición.

**Posibles causas:** Daño leve de Claridad en cualquiera de sus tres casillas más a la derecha, algunos fracasos.

**Resolución:** el jugador elige fallar una tirada como se describe anteriormente.

## AGRESOR ONIRICO

### *Dream Assailant (CTL 2E)*

Tu personaje ha provocado demasiados cambios significativos en el paisaje onírico y los eidolones ahora te son activamente hostiles.

Obtienes un -5 en cualquier tirada para interactuar pacíficamente con ellos o hacer algo que pase desapercibido, y todos los fallos que involucran eidolones con los que tu personaje no está luchando se consideran fracasos.

Reduce la actitud de los eidolones a Hostil para maniobras sociales que realices con ellos. Todos los cambios de paradigma cuestan dos éxitos adicionales para realizarse, y no se pueden realizar cambios sutiles en absoluto.

Si resuelves esta Condición interactuando con un eidolon o puntal importante, elige uno de los siguientes efectos para imponerle al soñador o cualquier efecto de una Condición de Cambio leve, que persiste después de que despierta:

- Deja una orden subliminal; realizará cualquier acción específica de tu elección dentro de las 24 horas posteriores a su despertar.

- Deja pistas de manipulación subliminal como Infiltrador Onírico, pero tira Astucia + Empatía + Wyrd en su lugar.

- Otorga o elimina un punto de cualquier Mérito Mental o Sobrenatural durante el resto de la historia, siempre que el sujeto cumpla con los requisitos previos.

- Inflige la condición Devastado (p. 344).

- Cambia uno de las Anclas o Aspiraciones del personaje durante el resto de la historia, o agrega una adicional de tu elección.

- Inflige el Declive de Carne Demasiado Sólida (p. 329) en la forma onírica del soñador.

**Posibles causas:** Realizar un cambio de paradigma en un sueño.

**Resolución:** Sal del sueño y no regreses durante una semana; reintegrarse en el sueño tomando una serie de acciones significativas iguales al Aplomo del soñador sin hacer ningún cambio para degradar esta Condición a Intruso Onírico; o tener éxito en una acción significativa para influir en un eidolon importante (o el yo onírico del sujeto) o usar un Puntal importante de una manera que esté directamente relacionada con el cambio en la vigilia que desea realizar. Solo cuentan los eidolones y los puntales relevantes, sujetos a la discreción del Narrador.

### *Dream Infiltrator (CTL 2E)*

Tu personaje ha provocado un cambio

## INFILTRADOR ONIRICO

significativo en el paisaje onírico y los eidolones ahora sospechan de ti.

Obtienes un -2 a cualquier tirada para interactuar pacíficamente con ellos, o un -3 para hacer algo desapercibido. Reduce la actitud de los eidolones hacia ti en uno para las maniobras sociales.

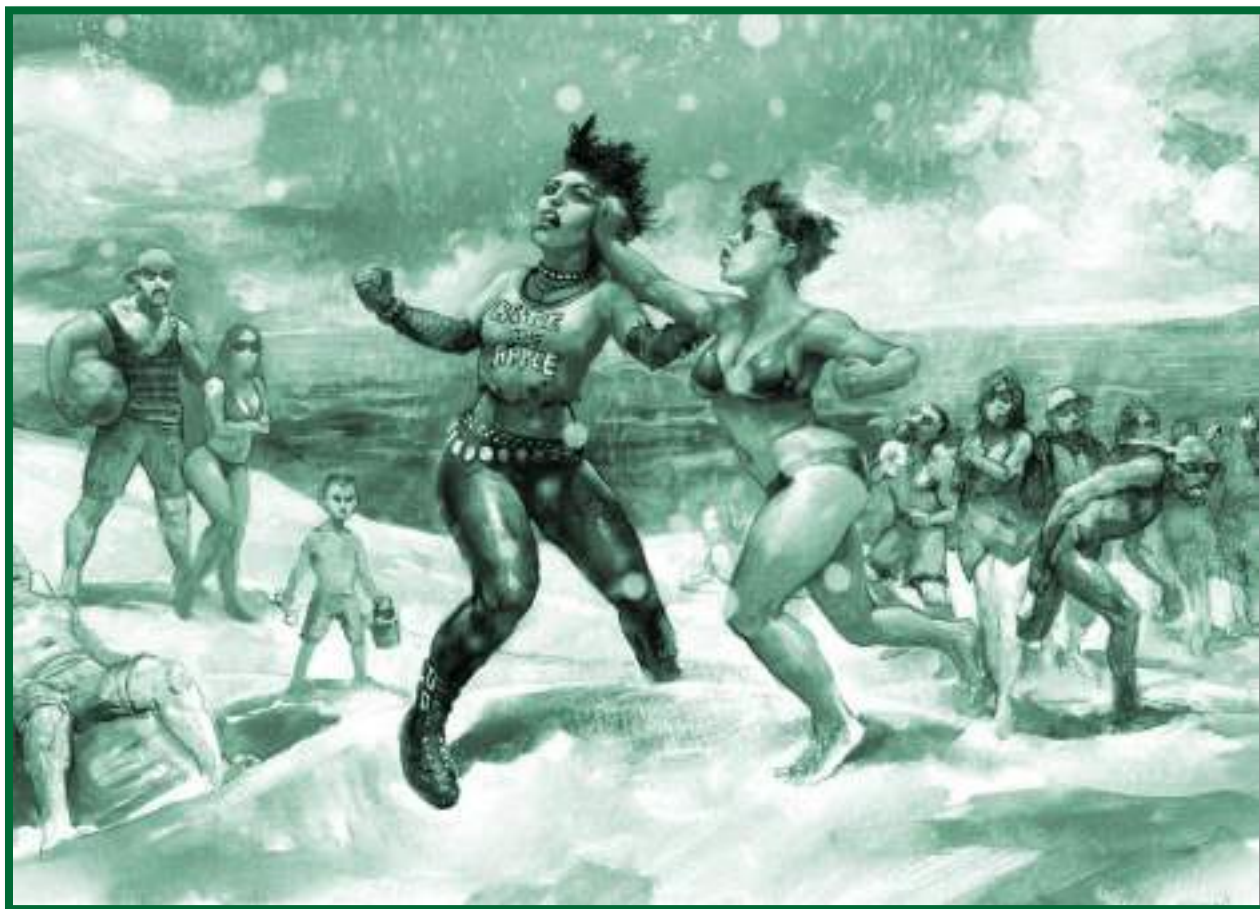
Todos los cambios sutiles cuestan un éxito adicional para implementarlos.

Si resuelve esta condición interactuando con un eidolon o un puntal importante, elige uno de los siguientes efectos para imponer al soñador, que persiste después de que se despierta:

- Transmite un mensaje subliminal; recordará la información, pero no de dónde vino.

- Haz una tirada de Astucia y "almacena" los éxitos en la mente del sujeto, para usarlos como dados de bonificación en las tiradas basadas en Manipulación que hagas contra él en el próximo capítulo mientras aprovechas las pistas subliminales que dejaste atrás.





- Imponer o eliminar una Condición que cambie la actitud del soñador hacia tu personaje u otro, o el comportamiento en general: p. Ej. Suspirando, Presionado, Competitivo, Paranoico, etc.; resolver una Condición de esta manera otorga Hitos de forma normal.

- Aumenta o reduce la puntuación de Fortificación del Bastión del soñador en 1 durante el resto de la historia.

- Aumenta o disminuye la impresión que el soñador tiene de ti o de otro personaje en dos niveles en la tabla de maniobras sociales (p. 192)

- Puertas Abiertas igual a la Empatía de tu personaje en maniobras sociales contra el soñador hacia un objetivo en particular.

- Evita que el soñador recupere Voluntad durante el descanso de esta noche.

**Posibles causas:** Realizar un cambio de paradigma en un sueño.

**Resolución:** actualiza esta condición a otra Condición de Cambio; sal del sueño y no regreses

hasta que el soñador despierte y vuelva a dormir; reintegrarse en el sueño tomando una serie de acciones significativas iguales a la Resolución del soñador sin hacer ningún cambio; o tener éxito en una acción significativa para influir en un eidolon importante (o el yo del sueño del sujeto) o usar un Puntal importante de una manera que esté directamente relacionada con el cambio en la vigilia que desea realizar. Solo cuentan los eidolones y los puntales relevantes, sujetos a la discreción del Narrador.

## INTRUSO ONIRICO

**Dream Intruder (CTL 2E)**

Tu personaje ha provocado múltiples cambios significativos en el paisaje onírico, y los eidolones ahora se sienten incómodos con tu presencia.

Obtienes un  $-3$  a cualquier tirada para interactuar con ellos pacíficamente, o un  $-4$  para hacer algo que pase desapercibido, y todos los fallos



que involucren eidolones con los que tu personaje no está luchando se consideran fracasos.

Reduce todas las actitudes de los eidolones hacia ti en dos para las maniobras sociales. Todos los cambios sutiles y los cambios de paradigma cuestan un éxito adicional para realizarlos. Si resuelve esta condición interactuando con un eidolon o un puntal importante, elije uno de los siguientes efectos para imponerlo al soñador o cualquier efecto de Infiltrador Onírico, que persiste después de que se despierta:

- Da una sugerencia subliminal; realizará una acción específica de su elección dentro de las 24 horas posteriores a su despertar, siempre que no le cause un punto de ruptura.

- Deja pistas de manipulación subliminal como Infiltrador Onírico, pero lanza Astucia + Empatía en su lugar.

- Impone o elimina una Condición de Cambio persistente al estado mental, el comportamiento o la actitud del soñador hacia alguien o algo: p. Ej. Obsesión, Atemorizado, Amnesia, Loco, etc.; resolver una condición de esta manera otorga Hitos de forma normal.

- Haz un ataque contra la Claridad de un changeling con una reserva de dados igual a la Presencia de tu personaje.

- Reduce los puntos de Voluntad o Glamour actuales del sujeto en (tu Presencia + Wyrd) y obtén esa cantidad de puntos tú mismo, hasta tu máximo habitual.

- Aumentar o disminuye uno de los Atributos o Habilidades Mentales o Sociales del sujeto en 1 durante el resto de la historia.

**Causas posibles:** Realizar un cambio de paradigma en un sueño.

**Resolución:** actualice esta condición a otra Condición de Cambio; sal del sueño y no regreses hasta que el soñador se despierte y vuelva a dormir dos veces; reintegrarse en el sueño tomando una serie de acciones significativas iguales al Aplomo del soñador sin hacer ningún cambio para degradar esta Condición a Infiltrador Onírico; o tener éxito en una acción significativa para influir en un eidolon importante (o el yo del sueño del sujeto) o usar un puntal importante de una manera que esté directamente relacionada con el cambio en la vigilia

que desea realizar. Solo cuentan los eidolones y los puntales relevantes, sujetos a la discreción del Narrador.

## FATIGADO

**Fatigued (CTL 2E)**

Tu personaje nunca ha estado tan cansado en toda su vida. Sus párpados son como piedras de molino, su cerebro es una masa de telarañas de cansancio. Ha llegado a ese punto en el que la fatiga se convierte en algo físico, y todo lo que puede pensar en hacer es cerrar los ojos y descansar, solo por un momento. Cada seis horas, debes hacer una tirada refleja de Aplomo + Resistencia para permanecer despierto. Si fallas, tu personaje se desmaya. Incluso si tienes éxito, sufres una penalización acumulativa de -1 a todas las reservas de dados (incluidas las tiradas para permanecer despierto).

Los periodos prolongados de actividad intensa, como caminatas a campo traviesa, peleas o trabajos pesados aumentan la penalización a -2 o -3. Incluso entonces, una persona normal solo puede pasar un número de días sin dormir igual al menor de su Resolución o Resistencia, momento en el que se desmaya. Una vez que un personaje fatigado se desmaya, permanece dormido durante ocho horas más una hora adicional por cada período de seis horas que permaneció despierto. Los intentos de despertarla durante este período sufren una penalización igual al penalizador más alto que sufrió el personaje fatigado antes de desmayarse.

**Posibles causas:** Permanecer despierto durante 24 horas, recibir una dosis de un sedante o anestésico, algunos poderes sobrenaturales.

**Resolución:** Dormir, como se describió anteriormente, o el poder finaliza.

## ADICTO AL GLAMOUR (PERSISTENTE)

**Glamour Addicted (CTL 2E)**

Tu personaje es adicto al Glamour. Esto lentamente se apodera de su vida e impide su



funcionalidad. Puede pasar un número de días igual a su Aplomo antes de tener que volver a obtener Glamour.

Debe cosechar o segar una cantidad de puntos de Glamour igual a la mitad de su Wyrd (redondeado hacia arriba) durante ese período, o sufrir un daño letal todos los días hasta que lo haga y obtener la Condición Privado (p. 336). Esto es increíblemente doloroso ya que su cuerpo consume su propia energía mágica para satisfacer el hambre de Glamour. La Máscara se agrieta, como un espejo roto en el que cada pieza muestra un reflejo diferente del hada que lo sufre.

Este tipo especial de daño no se puede prevenir o curar de ninguna manera, ni el personaje puede resolver la Condición Privado, hasta que el changeling haya ingerido Glamour una vez más.

Agrega un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Posibles causas:** Cosechar glamour todos los días durante una semana con Wyrd 6+

**Resolución:** Logra un éxito excepcional en una tirada para cosechar Glamour.

**Hito:** Tu personaje sufre daño por no poder cosechar Glamour.

## REINA GOBLIN (PERSISTENTE)

### Goblin Queen (CTL 2E)

El personaje se ha elevado por encima de los goblins ordinarios, y se arrastran y se inclinan ante ella. Esta Condición funciona como Habitante del Seto (p. 340), excepto en lo siguiente:

- El Manto del personaje la rechaza. No puede invocar sus Contratos de Corte actuales ni adquirir nuevos.

- Obtiene el Mérito Estatus (Goblins) con cuatro puntos. Si el Seto local tiene criaturas que lo superan en rango, inmediatamente sabrá sus nombres y sus supuestos títulos.

- La identidad del personaje ha cambiado tan profundamente que los seres feéricos ya no añaden su Wyrd como dados de bonificación para rastrearlo o encontrarla. Si recupera su Icono

mientras es una Reina Goblin, no podrá reintegrarlo en sí misma.

- La Reina Goblin no puede abandonar el Seto, excepto envolviéndose en pedazos de un manto a su alrededor, para viajar al reino de los mortales o a Arcadia durante un número de horas al día igual a su Wyrd. Todavía sufre la Condición Privado en el mundo real.

- La Reina gana el Mérito Criado “Retainer” (pág. 125) con tantos puntos como su Wyrd, repartidos entre tantos Criados individuales como quiera hasta un máximo de cinco puntos por Criado. Estos criados son todos hobgoblins; ver p. 257 como ejemplos. Los criados son incondicionalmente leales y devotos con ella.

- Los changelings con esta condición añaden dos dados a las tiradas de daño de Claridad en lugar de uno.

**Resolución:** La Reina encuentra a un niño humano y lo deja para que tome su lugar. El niño gana inmediatamente la Condición de Reina Goblin y todos sus Criados, que lo protegen hasta que alcanza la mayoría de edad para ascender al trono. El niño recuerda quién lo raptó. El personaje vuelve a ser lo que una vez fue, ya sea un changeling o no. Asume su antigua apariencia, amistad e identidad, y también hace que las Hadas vuelvan a seguir su rastro. Si el personaje era mortal anteriormente, su jugador selecciona tres puntos de Méritos sobrenaturales para él, ya que cambia irrevocablemente. Una reina recién raptada puede usar el mismo proceso para volver a ser humana también. Esta resolución constituye un ataque de Claridad con dos dados para los changelings o un punto de ruptura para los demás. Alternativamente, si el personaje adquiere cinco puntos de Deuda Goblin, resuelve esta Condición y recupera la Condición Habitante del Seto en su lugar.

**Hito:** el personaje cobra la Deuda Goblin de otro personaje, vendiendo un contrato o haciendo otro tipo de trato hobgoblin.



## ADICCIÓN AL SETO (PERSISTENTE)

### Hedge Addiction (CTL 2E)

El Seto atrae al personaje tocado por las hadas. Si se le presenta la oportunidad de entrar en el Seto, su jugador debe tener éxito en una tirada de Aplomo + Compostura para resistir la tentación. Esta tirada sufre una penalización acumulativa de -1 por cada vez que el personaje haya entrado en el Seto durante esta historia, hasta un máximo de -5.

**Resolución:** el personaje se abstiene de entrar en el Seto durante una historia completa. Sin embargo, recupera esta Condición si alguna vez vuelve a entrar en el Seto en el futuro.

**Hito:** El personaje entra en el Seto, ya sea porque no pudo resistir la atracción, o porque fue voluntariamente.

## HABITANTE DEL SETO (PERSISTENTE)

### Hedge Denizen (CTL 2E)

Después de haber confiado demasiado en los Contratos Goblin o haberse vuelto demasiado dependiente de los tratos con los duendes, el personaje se convierte en un goblin.

Conserva sus ventajas y debilidades normales de changeling, excepto en estos casos:

- El semblante del changeling se deforma, acercándose más a la apariencia que tenía durante su servidumbre en Arcadia. Tiene un rasgo de la elección del jugador, mediante la cual los antiguos amigos y enemigos podrían reconocerla.

- El Narrador ya no puede gastar sus puntos de Deuda Goblin. El personaje debe trabajar para saldar su deuda, según la resolución indicada a continuación.

- Los Contratos de Arcadia son el derecho de nacimiento de todos los habitantes de Faerie, pero el Seto un lugar intermedio. El personaje aún puede comprar y usar Contratos Arcadianos, pero paga por todos ellos como si fueran una Regalia no favorecida y no se puede eludir a través de la Devoción del Pupilo (pag129).

- Las Cortes son asuntos de los changelings y el personaje ya no lo es. El personaje conserva y puede usar sus antiguos Contratos de la Corte, pero no puede adquirir nuevos. Pierde todos los demás beneficios de su Manto de Corte.

- Siempre que el sol salga sobre el Seto, el personaje puede redistribuir el conjunto de Contratos Goblin que conoce entre los Contratos Goblin que quiera. Si tenía tres contratos como changeling, puede elegir tres cada mañana. La compra de nuevos Contratos Goblin todavía cuesta 2 puntos de Experiencia cada uno.

- Invocar Contratos Goblin como Habitante del Seto no genera Deuda.

- El personaje puede dejar el Seto, pero sufre la Condición Privado hasta que regrese al Seto o a Arcadia.

- Si el personaje era mortal, u otro no changeling lo suficientemente desafortunado como para enamorarse de los hobgoblins, inmediatamente aprende tres Contratos Goblin de la elección del jugador. Si se trata de un personaje no jugador, el Narrador puede sustituir cualquiera de estos por Poderes Terroríficos (pág. 253). Este puede cambiarlos cada amanecer como se describe anteriormente.

- El personaje puede hacer tratos, vender contratos y cobrar deudas como un hobgoblin. Ver pág. 256 para obtener detalles sobre las ofertas de goblins.

- Los changelings con esta condición añaden un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Resolución:** el personaje vuelve a ser lo que era o abraza a su nuevo yo para convertirse en una Reina Goblin (p. 340).





- Regresar a lo que era: el personaje paga al menos un punto de deuda Goblin. No puede simplemente aceptar una desventaja del Narrador, o usar prendas u otros atajos para perder puntos de Deuda; ahora es un duende y debe pagar su Deuda buscando al duende con el que firmó el Contrato, o cualquier tercero involucrado si ese goblin está muerto o se ha ido, y realiza una tarea a petición suya. Después de eso, debe curar un punto de daño de Claridad; los no changelings deben ganar o perder un punto de integridad o un rasgo equivalente. Luego vuelve a ser su antiguo yo.

Cualquier Deuda que aún no haya saldado permanece, al igual que cualquier nuevo Contrato Goblin que haya aprendido. Si vuelve a ser mortal, mantiene un Contrato Goblin a elección del jugador, que puede invocar tomando un punto de daño contundente para sustituir cada punto de Glamour en su coste. El uso de Contratos Goblin vuelve a acumular Deuda Goblin.

- Abrazar lo que podría ser: el changeling sufre dos o más ataques de Claridad y recibe daño de Claridad (o pierde un rasgo equivalente) en al menos un punto. También debe perder una piedra

angular, lo que puede hacer simplemente deseando olvidarla, aunque perderla una de las formas habituales también cuenta. Ahora resuelve la Condición de Habitante del Seto y, en su lugar, adopta la condición de Reina Goblin. Dado que los mortales no tienen Piedras Angulares, no pueden convertirse en Reinas Goblin.

**Hito:** El personaje intenta saldar un Deuda Goblin, pero no puede, o elige no hacerlo, resolver esta Condición regresando a lo que era.

## CAZADO (PERSISTENTE)

**Hunted (CTL 2E)**

Alguien que representa una seria amenaza para la seguridad y el bienestar del personaje, física o emocionalmente (o ambos), lo persigue. En el caso de los changelings, suele ser un agente de las Hadas Verdaderas, como un Acechador o un Lealista, o tal vez ella misma. Quienquiera que sea, podría estar decidido a algo directamente violento simplemente desear atormentarlo.



Los changelings con esta Condición añaden un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Resolución:** el personaje detiene a sus perseguidores, ya sea a través de medios directos como la violencia, o medios indirectos como cambios en el estilo de vida que les niegan el acceso a él o liberando a un Acechador del servicio de las Hadas Verdaderas.

**Hito:** Los perseguidores del personaje lo encuentran.

## LETÁRGICO

**Lethargic (CTL 2E)**

Tu personaje está agotado y letárgico, sintiendo el peso de la falta de sueño. Con esta Condición, tu personaje no puede gastar Voluntad. Además, por cada seis horas que pasa sin dormir, obtiene -1 dado acumulativo para todas las acciones. En cada intervalo de seis horas, haz una tirada de Resistencia + Aplomo (con la penalización) para resistirte a quedarte dormido hasta que salga el sol.

**Posibles causas:** Caos, fatiga extrema, "morir" de sueño, escapar de un Bastión que se desmorona.

**Resolución:** dormir una noche completa.

## ENTUMECIDO (PERSISTENTE)

**Numb (CTL 2E)**

El trauma que sufrió tu personaje lo dejó insensible al mundo mundano. No a nivel emocional; de hecho, sería bueno si fuera un entumecimiento emocional. En cambio, siente un ligero entumecimiento en sus extremidades. A veces son solo alfileres y agujas, y a veces ni siquiera puede sostener su taza de café. Solo parece desaparecer cuando se sumerge en la magia y anhela el sentimiento que trae.

El personaje sufre una penalización de 2 dados a todas las acciones físicas mundanas.

**Posibles causas:** daño grave de Claridad en cualquiera de sus tres casillas de la derecha. **Resolución:** Logra un éxito excepcional en una acción física mundana, pasa una semana sin

ningún contacto mágico o recupera todos los puntos de Voluntad con su Aguja.

**Hito:** falla una tirada en una acción física mundana.

## ROMPEJURAMENTOS (PERSISTENTE)

**Oathbreaker (CTL 2E)**

El personaje ha violado un juramento y recibe esta Condición además de cualquier otro efecto que conlleve romper el juramento. Los changelings desconfían instintivamente del personaje. Sufre un -1 en todas las acciones sociales con otros changelings y no puede usar Glamour para sellar sus declaraciones. Sin embargo, como conocido mentiroso, también es inmune a que se sellen sus propias declaraciones. Los changelings con esta Condición añaden un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Resolución:** El personaje emprende un sincero intento de restituir su traición. Esto incluye encontrar a todos los demás participantes involucrados en el juramento y realizar cualquier tarea que asignen. También incluye recibir el perdón del propio Wyrd; este seguramente será el foco de una historia, y los detalles dependen del Narrador.

**Hito:** Una vez por sesión, el jugador puede optar por fallar automáticamente una tirada de Contrato o una acción social con un changeling y recibir un Hito. Haz la elección antes de tirar.

## OBLIGADO (PERSISTENTE)

**Obligued (CTL 2E)**

Tu personaje hizo un trato, no un juramento, con un ser humano. La obligación de su parte es probablemente menor, ¡pero no puede dejar que caduque! Eso no solo decepcionaría a la persona a quien le dio su palabra, sino que lo expondría a los Acechadores y sus Gentiles amos. Mientras está en un trato, el changeling es más difícil de encontrar. Los Acechadores deben ganar en una tirada enfrentada para usar el poder de sus Sentidos de



cazador (pág. 266) al rastrear al changeling, y los seres feéricos ya no añaden el Wyrđ del changeling en dados para encontrarlo cuando deja caer su máscara. Además, una vez por capítulo, cuando el changeling se encuentra en el lugar de su obligación (la casa del humano que debe limpiar, por ejemplo, o en el jardín que acordó cuidar), puede esconderse sin temor a ser descubierto por el resto del tiempo de la escena. Este beneficio se aplica a cualquier perseguidor tocado por el Wyrđ, ya sea Acechador, Lord, hobgoblin o incluso otro changeling.

**Resolución:** rompes el trato al no cumplir con sus términos, o la otra parte rompe su parte del acuerdo. De cualquier manera, perderá las protecciones que le brindaba el trato.

**Hito:** una vez por historia, gana un Hito cuando corres un gran riesgo o sufres daño mientras cumples con tu obligación. Puedes tener la ayuda de otros personajes, pero debes participar directamente, sin subcontratar.

## PARANOICO

### Paranoid (CTL 2E)

Tu personaje se ve reducido a un estado de paranoia desenfundada. Salta a las sombras, ve amenazas por todas partes y le cuesta confiar.

Sufre una penalización de 2 dados a las tiradas de Percepción, acciones sociales y reservas de dados para invocar los méritos de Aliados, Contactos, Mentor, Criado, Personal y Estatus.

Los changelings con esta condición añaden un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Posibles causas:** algunos poderes sobrenaturales, algunos fallos dramáticos.

**Resolución:** Una semana sin que se manifieste realmente ninguna amenaza feérica; un amigo o aliado que logra un éxito excepcional en una acción social para convencerte de su fiabilidad.

## SEGADO

### Ravaged (CTL 2E)

Una criatura feérica rompió los sueños de tu personaje, dejándola dormida, pero sin descanso, o arrancó sus emociones como Glamour. Se convierte en un caparazón de lo que era antes, y recibes una penalización de 2 dados en todas las tiradas.

Tu personaje no puede recuperar Voluntad durmiendo. Los changelings con esta condición añaden un dado a las tiradas de daño de Claridad.

**Posibles causas:** Oneiromancia, siega de glamour.

**Resolución:** Recuperar toda la Voluntad.

## IMPRUDENTE

### Reckless (CTL 2E)

El personaje es incapaz de considerar las consecuencias de sus acciones y se ve obligado a hacer cosas imprudentes por la pura emoción. El jugador saca un -2 a las tiradas de percepción y otras tiradas de Compostura hechas para notar algo (como disputar juegos de manos o un poder sobrenatural relacionado con el sigilo).

**Resolución:** el personaje o uno de sus aliados sufre un daño o un revés importante debido a un riesgo mal considerado o una acción imprudente que realiza.

## SONÁMBULO (PERSISTENTE)

### Sleepwalking (CTL 2E)

Las líneas entre la vigilia y el sueño se difuminan hasta el punto en que tu personaje no sabe lo que está haciendo. A veces piensa que hizo algo que no hizo; recuerda haberlo hecho, pero tal vez estaba soñando. Otras veces, descubre más tarde que pasó horas en una tarea que no recuerda haber hecho. Tu personaje pierde tiempo, es posible que en realidad no complete los objetivos que cree que logró y, en general, le cuesta más mantener relaciones y obligaciones.



**Posibles causas:** daño grave de claridad en cualquiera de sus tres casillas de la derecha. **Resolución:** consigue un éxito excepcional en una tirada de oniromancia o durante una acción prolongada.

**Hito:** No cumple con una obligación porque pensaba que ya lo había hecho.

## ALMA CONMOCIONADA

### Soul Shocked (CTL 2E)

Tu personaje murió debido a la magia de las hadas mientras estaba en sueños, o en una realidad que ya no existe, pero todavía lo recuerda y sufre una sentida conmoción de sí mismo. Al obtener esta Condición, tira sus puntos de Voluntad actuales (no los círculos) como una reserva de dados.

Ignora la regla de repetir los 10 en esta tirada y no lanza un dado de oportunidad si no le queda Voluntad. Mantiene un punto Voluntad por éxito e inmediatamente pierde el resto. Mientras esta Condición esté en efecto, tu personaje no recupera Voluntad de la Aguja, Hilo o rasgos equivalentes. Ella todavía recupera la Fuerza de Voluntad del descanso, la rendición y otros medios.

**Posibles causas:** Ser "asesinado" en forma de sueño por magia feérica, escapar de un Bastión que se desmorona debido a la oniromancia.

**Resolución:** recupera toda la Voluntad.

## ESTOICO

### Stoic (CTL 2E)

Tu personaje ha cerrado las partes de sí mismo que se preocupan. No se abre a nadie y finge estar bien cuando no lo está. Gana una bonificación de 2 dados a las tiradas de Subterfugio para ocultar sus emociones o evitar hablar de una experiencia traumática. No sufre la penalización por no estar entrenado para cualquier tirada de Subterfugio. Tiene una penalización de 2 dados a las tiradas de Deformar el Seto.

Hasta que no resuelva esta Condición, no podrá curar el daño de Claridad y no podrá gastar

Voluntad en acciones que revelen sus verdaderos sentimientos.

**Resolución:** opta por fallar una tirada para resistir la Empatía o un efecto sobrenatural que leería las emociones o el estado mental de tu personaje; realiza un cambio de paradigma mientras Deforma el Seto.

## DESENFRENADO

### Wanton (CTL 2E)

Tu personaje quiere por el simple hecho de querer. Está distraído con las tentaciones del exceso y sin control. Cualquier tirada de Compostura o Aplomo para resistir la tentación sufre una penalización de -2. Además, el personaje que generó esta Condición logra un éxito excepcional con tres éxitos en lugar de cinco al hacer cualquier tirada para tentar a tu personaje.

**Posibles causas:** Caos.

**Resolución:** Disfruta de algo que constituya un punto de ruptura.

## RETRAIDO

### Withdraw (CTL 2E)

Tu personaje ya no sabe en qué confiar, por lo que ha decidido encerrarse en sí mismo. Le resulta difícil motivarse para la acción, y prefiere permanecer sola y segura. El personaje sufre una penalización de 2 dados a todas las tiradas que requieran que interactúe con otros de cualquier forma.

**Posibles causas:** Daño leve de Claridad en cualquiera de las tres casillas de la derecha.

**Resolución:** el personaje recupera Voluntad usando su Hilo.



# CREACION DEL PERSONAJE

En Changeling : the Lost, interpretas a un Changeling (también llamado Perdido), un humano secuestrado por las Hadas y llevado a Arcadia, y que ha logrado escapar de su cautiverio y regresado a la tierra gracias a sus memorias de su hogar. No obstante, al regresar descubre que ha cambiado. Los changelings existen a la vez en dos mundos. Están en la niebla entre la magia onírica de Faerie y el mundo mortal de sombras y vidrio. Arrancados de las vidas que conocían, se han convertido en algo que no es ni humano ni un Hada Verdadera. Están perdidos, pero han encontrado en sí mismos algo nuevo para llamar suyo.

## PASO 1: ELIGE UN CONCEPTO Y TRES ASPIRACIONES

Piensa en una idea aproximada de a quién quieres interpretar. ¿Quién eras antes de que te raptaran? ¿Qué propósito tuviste en Arcadia? ¿Cómo fue su cautiverio? ¿Cómo escapaste? Intenta filtrar la idea de tu personaje en una sola declaración que lo describa. "Librero ermitaño" o "Mensajero impaciente" podrían ser opciones.

Elige tres aspiraciones. Al elegir las Aspiraciones de tu personaje, elige una o dos que reflejen su existencia changeling. ¿Quiere convertirse en líder dentro de su feudo? ¿Quiere encontrar un Icono? Luego, elige al menos una Aspiración perteneciente a sus asociaciones con el mundo mortal. ¿Está tratando de encontrar a su objeto y destruirlo? ¿Tiene una familia viva con la que intenta volver a conectarse? Algunas de estas aspiraciones deben ser a corto plazo: aspiraciones que sean simples de completar, que podría lograr en una sola sesión, pero al menos una debe ser algo que pueda tomar algunas sesiones para completar, o incluso un arco completo de la historia. Las aspiraciones son una de las formas más importantes en las que puedes ganar Hitos y Putnos de Experiencia.



## PASO 2: ELIGE ATRIBUTOS (5/4/3)

Los atributos definen los elementos más básicos de las habilidades de tu personaje. Definen lo rápido, carismático e inteligente que es.

Observa las tres categorías (Mental, Física y Social) y prioriza cuál crees que es la más importante para tu personaje. Luego, determina cuál es el segundo más importante. En su categoría principal, coloca cinco puntos y divídalos entre los Atributos. En tu secundaria, coloca cuatro. En tu terciario, coloca tres.

Ningún atributo puede comenzar en más de 5. Como verás en tu hoja de personaje, tu personaje obtiene un punto gratis en cada atributo. Un solo punto representa un atributo deficiente, algo por debajo del promedio. Dos puntos representan el promedio de la capacidad humana. Con tres puntos está por encima del promedio, muy competente. Con cuatro puntos es un espécimen notable, una rareza. Cinco puntos es el pináculo de la capacidad humana.

## PASO 3: ELIGE HABILIDADES (11/7/4)

Estos tienen las mismas categorías que los atributos: Mental, Físico y Social. Del mismo modo, prioriza estas tres categorías.

No obtienes puntos gratis por habilidades.

En tu categoría principal obtienes 11 puntos, en tu secundaria obtienes siete y en tu terciaria obtienes cuatro.

Ninguna habilidad puede comenzar por encima de 5.

## PASO 4: ELIGE TRES ESPECIALIDADES

Las Especialidades te permiten refinar algunas habilidades y mostrar dónde brilla realmente tu personaje. Tú defines tus propias especialidades de habilidad. Reflejan un enfoque y una experiencia limitados en una habilidad determinada. Por ejemplo, tu personaje puede tener una especialidad en Conducir en condiciones meteorológicas adversas o una especialidad científica en física.

Elige tres especialidades. Cada especialidad te permite tirar un dado adicional en la habilidad a la que está vinculada, siempre que sea apropiada. Puedes tener dos o más especialidades en una misma habilidad.

## PASO 5: AÑADE LA PLANTILLA DE PERDIDO

### Elige un Aspecto

El Aspecto de un personaje se forma a partir de lo que le sucedió en Arcadia, cómo escapó y / o cómo se acerca al mundo ahora. Esto no puede cambiar una vez que comienza la partida.

Existen seis aspectos: Bestia, Oscuro, Elemental, Hermoso, Ogro y Marchito.

Tu elección de apariencia determina una Regalía con la que tu personaje tiene afinidad.

Cada aspecto tiene un tipo de Atributos favoritos, pudiendo ser de Poder, Precisión o Aguante.



Adquieres un punto adicional en uno de los Atributos del tipo elegido.  
Esto solo puede llevar un atributo a cinco puntos como máximo.

Aspecto	Atributos Favoritos	Regalía Favorita
Bestia	Aguante	Montura
Oscuro	Precisión	Espejo
Elemental	Aguante	Espada
Hermoso	Poder	Corona
Ogro	Poder	Escudo
Marchito	Precisión	Joyas

### Elige una Estirpe si lo deseas

Una Estirpe es un refinamiento del Aspecto, una transformación que altera la forma en que la apariencia de un changeling se expresa. Un personaje de cualquier Aspecto puede pertenecer a cualquier Estirpe.

### Determina tu Semblante

Tu captor la transformó de humano en algo extraño y ajeno. Tu apariencia puede ayudar a sugerir su propósito mientras estabas en cautiverio o de como huiste, pero tu semblante es único. Escribe algunas líneas descriptivas para describir cómo de inhumano se ve tu personaje sin su máscara.

### Elige una Corte si lo deseas

Las Cortes son la forma en que los changelings se enfrentan a las Hadas. Representan emociones fuertes y las etapas de dolor que vienen después del abuso, pero también representan una forma práctica para que los changelings se defiendan.

Puedes optar por empezar a jugar sin corte. Si decides empezar a jugar como cortesano, tu personaje recibe un punto gratis en el Mérito del Manto correspondiente para su corte.

### Elige una Aguja y un Hilo

Mientras que un personaje mortal tiene una Virtud y un Vicio, un personaje changeling tiene una Aguja y un Hilo. Esta es una simple declaración de identidad y motivación.

Los changelings abordan los problemas y lidian con los desafíos y las personas según lo define su Aguja, es el verdadero yo del changeling que usa como escudo para evitar convertirse en alguien que no es.

El hilo es la motivación que mantiene fuerte a un changeling. Este es el lazo que la une a la realidad. Combina sus miedos, deseos y necesidades más íntimos que la impulsan hacia adelante y la mantienen firme. Cuando todo sale mal el hilo es lo que le recuerda a un changeling cómo superó la vulnerabilidad que Arcadia le impuso.

Para cada uno de estos rasgos, elije un arquetipo de la lista de muestra correspondiente, o crea el tuyo.

### Elige una Piedra Angular

La piedra angular de tu personaje es una persona, lugar o cosa que le recuerda cómo confiar y le ayuda a readaptarse a la vida después de su cautiverio.

Nombra una piedra angular y cuenta un número de casillas de Claridad desde la izquierda igual a la Compostura de tu personaje + 1.

Escribe tu piedra angular junto a esa casilla.

Si eliges adquirir el mérito Piedra Angular, puedes comenzar con Piedras Angulares adicionales.



## Elige tu segunda Regalia favorita, 4 Contratos Comunes y 2 Reales

Los contratos tienen una variedad de efectos agrupados en temas comunes llamados Regalias. Dos de los Contratos Comunes y los dos Reales deben elegirse de tus Regalias favoritas.

## Determina tu Wyrd

El Wyrd mide la conexión de tu personaje con el extraño y fantástico mundo de Faerie. Cuanto más alto es, más feérico y extraño se vuelve; cuanto más bajo es, más arraigada está en su vida humana. Todos los perdidos comienzan a jugar con un punto gratis de Wyrd. Puedes comprar uno o dos puntos adicionales por 5 o 10 de sus 10 puntos de Mérito iniciales, respectivamente.

## PASO 6: ELIGES TUS MÉRITOS

Elige el valor de 10 puntos de Méritos. Los Perdidos pueden poseer cualquiera de los Méritos Generales, excepto aquellos en la lista de Méritos Sobrenaturales, además de los relacionados con la Virtud o el Vicio (ya que los changelings no tienen esos rasgos). También puede elegir Méritos de lista de Méritos changeling.

## PASO 7: CALCULA TUS VENTAJAS

- **Tamaño:** los personajes comienzan en el tamaño 5.
- **Salud:** Tamaño + Resistencia
- **Velocidad:** 5 + Fuerza + Destreza
- **Voluntad:** Aplomo + Compostura
- **Claridad Máxima:** Astucia + Compostura
- **Iniciativa:** Destreza + Compostura
- **Defensa:** (menor de Astucia o Destreza) + Atletismo

## TABLA DE EXPERIENCIA PARA JUGADORES AVANZADOS

Nivel	Px adicionales
Establecido en el Feudo	5
Estrella en alza	10
Escudero	15
Caballero	25
Reina de la Corte	35
Leyenda de Faeire	50
Hada sin tiempo	100



## RECOMPENSAR A LOS JUGADORES

Un personaje gana Hitos durante el transcurso de las partidas. Cada cinco Hitos se transforman en un punto de experiencia que puedes gastar en tu personaje.

Obtienes un Hito en cada una de las siguientes situaciones:

- Si tu personaje cumple una Aspiración. Al final de la sesión de juego, reemplace la Aspiración por otra.
- Una vez por escena, si has resuelto al menos una Condición.
- Algunas Condiciones permanentes proporcionan Hitos cuando son resueltas.
- Cada vez que falle una tirada, puede optar por convertirla en un fallo dramático y obtener un Hito.
- Si tu personaje se rinde en una pelea.
- Si tu personaje sufre daño en la última de sus casillas de salud de la derecha.
- Al final de la sesión de juego.
- Siempre que tu personaje sufra daño de Claridad.
- Si tu personaje desata el Caos de forma involuntaria.

## COSTE EN PUNTOS DE EXPERIENCIA

Rasgo	Coste
Atributo	4px por círculo
Habilidad	2px por círculo
Especialidad en Habilidad	1px
Mérito	1px por círculo
Contrato Común	3px
Contrato Real	4px
Contrato Común de Regalia Favorita	2px
Contrato Real de Regalia Favorita	3px
Contrato Goblin	2px
Beneficio de Contrato de otro Aspecto	1px
Wyrd	5px por círculo
Círculo de Voluntad Perdido	1px



Puedes encontrarnos aquí:

<https://www.facebook.com/groups/requiem.nocte>

Si te interesó el documento, puedes adquirir **Changeling: The Lost 2nd Edition** aquí:

<https://www.drivethrurpg.com/product/248078/Changeling-the-Lost-Second-Edition>





# ANCLAS

Los changelings son criaturas mágicas. Cada uno de los Perdidos tiene tres anclas que la afianzan en la realidad del mundo humano. Además de ayudar a definirlo, las anclas sirven como fuente de Voluntad. Los Perdidos ya no entienden la virtud y el vicio, ya que la intensidad de su cautiverio y la fluidez de Arcadia han deformado su sentido de sí mismos. Su aguja, hilo y piedra angular proporcionan la estabilidad que tanto se necesita. Estos anclajes ayudan al changeling a recordar que es un individuo, el protagonista de su propia historia y que ya no se limita a vestirse con la de otra persona.

Cada ancla tiene dos condiciones para la recuperación de la Voluntad. El más fácil recuperar un solo punto de Voluntad. El más duro restaurar toda la Voluntad. Un personaje solo puede actualizar toda su Voluntad usando un ancla una vez por capítulo. Para la opción de un solo punto de Voluntad, se debe seguir el ancla para permitir restaurar el punto. Para la restauración completa, debes correr riesgo de muerte o captura, sufrir puntos de ruptura y escenas marcadamente dramáticas como puntos de referencia para los momentos de restauración.

Como las aspiraciones, las anclas no son rasgos sobrenaturales. Son una mecánica narrativa que nos ayuda a retratar la psicología de los Perdidos.

## AGUJA

La Aguja es la identidad central que el changeling presenta al mundo. Esta es su personalidad asumida y su forma de abordar su vida cotidiana. En Arcadia, tenía un mandato, una singular necesidad de poder cumplir con todo lo que su captor le exigiera. Después de su fuga, ha pasado demasiado tiempo, incluso si solo fueron semanas o días, desde que ejerció su propio libre albedrío. La libertad de elegir cómo actuar, trabajar y procesar la información es embriagadora y abrumadora.

La Aguja ayuda al changeling a superar todo eso. Proporciona un marco para sus acciones. Define cómo hace las cosas, cómo aborda los problemas y cómo resuelve sus problemas. Usa su Aguja como un instrumento para moldear su voluntad y darle enfoque y precisión.

Cada vez que un changeling supera un pequeño obstáculo para reafirmar su Aguja, recupera un punto de Voluntad. Cuando comete actos existencialmente arriesgados o terribles para reafirmar su Aguja, recupera todos sus puntos de Voluntad gastados.

## ARQUETIPOS DE AGUJA

Aquí hay algunos arquetipos de muestra para la Aguja de tu personaje. Siéntete libre de extraerla de esta lista o crear la suya propia. Cada una incluye



una breve descripción y acciones de muestra que podrían recuperar la Voluntad.

Ten en cuenta que los riesgos y costes enumerados siempre deben ser significativos. Deben tener valor en la historia, para contar como condiciones de recuperación de la Voluntad.

## VIVIDOR

El vividor vive en el momento, disfrutando de todo lo que la rodea. Es muy sociable y busca evocar emociones con sus acciones. Está basada en el ahora y rara vez piensa en su futuro.

**Un punto de Voluntad:** permite que un problema personal quede sin resolver a favor de disfrutar el momento.

**Toda la Voluntad:** abandona una relación importante por tu búsqueda del placer.

## ESTRATEGA

Un Estratega ve el mundo como un conjunto de posibilidades infinitas, con la mano en el timón. Mira hacia el futuro, calculando cada variable potencial. Usa a las personas como si fueran piezas en un tablero para asegurarse de que todo salga según lo planeado.

**Un punto de Voluntad:** manipula a alguien para que haga lo que quieras.

**Toda la Voluntad:** hacer daño o perjudica a otros en el curso de manipular a las personas para que realicen sus planes.

## COMANDANTE

El comandante está orientado a objetivos y es un líder natural. Busca traer estabilidad al mundo, a menudo haciendo que quienes la rodean la ayuden con sus proyectos.

**Un punto de Voluntad:** convencer a alguien de que ignore sus objetivos en favor de los tuyos.

**Toda la Voluntad:** poner el bien de muchos por encima del bien de pocos, lo que hará que trabaje en contra de las personas que le importan.

## COMPOSITOR

El compositor ve esplendor en todas las cosas. Es espontáneo y creativo, busca capturar la esencia de la belleza que encuentra en su vida diaria.

**Un punto de Voluntad:** Evita los estándares tradicionales de belleza, independientemente de los inconvenientes que pueda incurrir al hacerlo.

**Toda la Voluntad:** Abraza algo vil, en un intento de abrazar su belleza.

## CONSEJERO

El consejero busca ayudar a los demás. No quiere liderar o seguir, sino trabajar como un cómodo compañero, catapultando a otros a la grandeza.

**Un punto de Voluntad:** poner sus propias metas en espera para ayudar a otra persona a lograr las suyas.

**Toda la Voluntad:** asumir toda la responsabilidad por el peligroso error de otro.

## TEMERARIO

El temerario es un buscador de emociones. Corre de cabeza al peligro y se preocupa poco por las consecuencias de sus acciones. Encuentra alegría en casi todas las situaciones, a menos que sean evidentemente aburridas.

**Un punto de Voluntad:** toma un riesgo que pone en peligro a los demás.

**Toda la Voluntad:** toma un riesgo que pone en peligro a alguien que amas.

## DINAMO

El dinamo ve un problema y sabe cómo solucionarlo. Es un reactor rápido, lo cual es genial en una emergencia, pero terrible para la planificación. Busca mantenerse ocupado, odiando el tiempo de inactividad y esperando que se presente un problema.

**Un punto de Voluntad:** intenta resolver un problema antes de tener toda la información.

**Toda la Voluntad:** saca conclusiones apresuradamente, poniéndote a ti o a otra persona en una situación peligrosa.

## PROTECTOR

El protector es firme y predecible. Es leal a una persona, un grupo o un ideal, dedicando su tiempo y energía a garantizar su comodidad y seguridad. Trabaja de manera metódica, sin detenerse hasta terminar una tarea.



**Un punto de Voluntad:** ignora sus propias necesidades mientras actúa para proteger a otra persona.

**Toda la Voluntad:** pierde la última oportunidad de lograr un objetivo importante a favor de proteger a otra persona.

## PROVEEDOR

El proveedor es leal y generoso. Internaliza los problemas de sus amigos y familiares, y los trata como propios. Da más de lo que recibe y está ansioso por complacer.

**Un punto de Voluntad:** renuncia a algo que te importa porque alguien te lo pide.

**Toda la Voluntad:** ponte a ti mismo o a alguien que amas en riesgo para poder mantener a otro.

## ERUDITO

El erudito observa y registra todo lo que le rodea, luego se esfuerza por organizarlo en sistemas minuciosos y ordenados. Busca comprensión y busca temas unificadores, con la esperanza de etiquetar lo que no sabe.

**Un punto de Voluntad:** interactúa y maneja lo desconocido.

**Toda la Voluntad:** atraviesa el seto u otro reino sobrenatural para clasificar un elemento desconocido.

## NARRADOR

El narrador es un bastión de la creatividad, las ideas y el arte. Inyecta humor e ingenio en todo lo que hace y busca obtener una mayor comprensión de la condición humana a través de la historia.

**Un punto de Voluntad:** cuenta una historia que haga quedar mal a alguien.

**Toda la Voluntad:** cuenta una historia comprometedor sobre una persona importante, que luego se ofende mucho o sufre las consecuencias.

## MAESTRO

El maestro actúa de manera que ayuda a otros a aprender lecciones. No todas las acciones deben tener significado, pero si hay otros involucrados, busca encontrarlo para poder enseñar.

**Un punto de Voluntad:** dar consejos que alguien use para tener éxito.

**Toda la Voluntad:** arriesgarte para dar una lección a otra persona.

## TRADICIONALISTA

El tradicionalista no tiene imaginación, es tradicional y está orientado a las tareas. Utiliza el pasado para predecir acciones futuras y prefiere la estructura. Es organizada, predecible y es fácil trabajar con ella si simplemente escuchas sus instrucciones.

**Un punto de Voluntad:** rehúsa incorporar nuevas ideas en un plan de acción.

**Toda la Voluntad:** rehúsa aceptar ayuda para lidiar con una situación peligrosa.

## VISIONARIO

El visionario actúa para desafiarse a sí mismo. Busca formas nuevas y únicas de hacer las mismas tareas mundanas y no soporta la repetición.

**Un punto de Voluntad:** rehúsa usar el mismo método dos veces.

**Toda la Voluntad:** ponte en peligro al intentar un nuevo método.

## HILO

Si la Aguja es el instrumento de la voluntad del changeling, el Hilo es la atadura que mantiene unido al changeling. Puede que sea su miedo más oscuro, su deseo más arraigado o su recuerdo máspreciado. Lo motiva y lo impulsa hacia adelante. Le recuerda que debe ser fuerte cuando las cosas se ven más sombrías y la mantiene en alto cuando la realidad cambia y se deforma debajo de él.

Un hilo le da a los Perdidos un sentido de propósito y una razón para seguir luchando. La vida de un changeling es tumultuosa en el mejor de los casos, y su hilo es su salvavidas para la estabilidad y la fuerza. Es a lo que se aferra cuando no tiene nada más.

Cada vez que un changeling se aleja de los demás, se pone en desventaja o ataca en busca de su Hilo, recupera un punto de Voluntad. Cuando comete actos terribles o se arriesga a dañar la Claridad en busca de su Hilo, recupera todos los puntos de Voluntad gastados.



## ARQUETIPOS DE HILO

Aquí hay algunos arquetipos de muestra para el Hilo. Nuevamente, esta no es una lista exhaustiva de todos los arquetipos. Más que la Aguja, la motivación del Hilo tiene infinitas posibilidades. Como se indicó anteriormente, cada arquetipo incluye una breve descripción y acciones de muestra que podrían recuperar la Voluntad.

### ACEPTACIÓN

Aquellos motivados por la aceptación desean que otros los necesiten y los quieran. Quiere encontrar su lugar en el mundo y que la gente la acepte como es. Sentirse necesaria y deseada son las únicas cosas que la mantienen en marcha.

**Un punto de Voluntad:** ignora los problemas personales para ganarte el favor de alguien.

**Toda la Voluntad:** ponte en riesgo para defender a alguien que te necesita.

### IRA

Aquellos motivados por la ira se aferran al dolor como un recordatorio de cómo podrían ser las cosas. Está enfadado con las Hadas Verdaderas, enfadado por lo que le sucedió, y usa ese enfado para asegurarse de pasar cada día.

**Un punto de Voluntad:** comienza una pelea con alguien.

**Toda la Voluntad:** comienza una pelea con alguien que sea claramente tu superior.

### FAMILIA

Los motivados por la familia tienen a alguien que depende de ellos. Tal vez sea la familia que dejó atrás o la que creó después de escapar. No puede fallar, porque lo necesitan.

**Un punto de Voluntad:** asume la carga de un miembro de la familia sin esperar recompensa.

**Toda la Voluntad:** ponte en riesgo para mantener a tu familia.

### AMISTAD

Aquellos motivados por la amistad usan la fuerza de las personas que los rodean para mantenerse fuertes. Se rodea de personas que lo hacen sentir amado y querido, y las recuerda cuando las cosas se ponen difíciles. No los defraudará.

**Un punto de Voluntad:** sigue a un amigo a una situación que sea claramente desventajosa para ti.

**Toda la Voluntad:** sigue a un amigo a una situación mortal o peligrosa.

### ODIO

Aquellos motivados por el odio tienen a alguien a quien desprecian. Tal vez sea alguien que la trató mal, su captor o simplemente él mismo. Se aferra a su odio como un salvavidas, usándolo para recordarle que alguna vez fue humana.

**Un punto de Voluntad:** Aléjate de los demás en busca de tu odio.

**Toda la Voluntad:** abandona un grupo, organización o ciudad en busca de tu odio.

### HONOR

Alguien motivado por el honor mantiene una ética personal. Tiene un código o el credo de alguna organización al que se aferra y lo usa para recordarse a sí mismo lo que es importante. Hará cualquier cosa para mantener su honor.

**Un punto de Voluntad:** rehúsa emprender una acción que ensucie tu honor.

**Toda la Voluntad:** toma el camino más peligroso por temor a abandonar su código.

### ALECRÍA

Aquellos motivados por la alegría buscan constantemente el siguiente nivel. Recuerda cómo se sentía la felicidad y la busca en todo lo que hace. La promesa de volver a ser feliz la mantiene viva y le impide perder la esperanza.

**Un punto de Voluntad:** ignora la difícil situación de los demás para mantener tu felicidad.

**Toda la Voluntad:** haz sufrir a los demás para que tú no tengas que hacerlo.

### AMOR

Aquellos motivados por el amor tienen a alguien con quien quieren volver a casa. No tiene que ser romántico, pero se preocupa profundamente por la persona y solo el pensamiento de ella se mantiene fuerte.

**Un punto de Voluntad:** ponte en segundo lugar por el placer de alguien a quien amas.



**Toda la Voluntad:** ponte en una situación mortal para proteger a tu amor.

## MEMORIA

Aquellos motivados por la memoria buscan algo de su pasado. Tal vez sea un lugar al que quiere volver, un amigo que extraña o una familia perdida hace mucho tiempo. Sea lo que sea, es el único recuerdo que permanece fuerte incluso después del cautiverio. Sabe que no puede volver a eso, pero tenerlo lo mantiene en marcha.

**Un punto de Voluntad:** ignora una situación peligrosa a favor de recrear tu memoria.

**Toda la Voluntad:** niega la realidad a favor de sumergirte en la memoria.

## VENGANZA

Aquellos motivados por la venganza buscan tomar represalias contra un mal. Tal vez se lo hizo a él, tal vez a alguien que amaba, pero ahora la razón por la que sigue adelante es el conocimiento de que puede hacérselo pagar.

**Un punto de Voluntad:** busca represalias por encima de la moderación.

**Toda la Voluntad:** abandona la razón y la lógica para vengarte.

## PIEDRAS ANGULARES

Una Piedra Angular es algo del mundo humano que ayuda a mantener a tu personaje en la tierra. Sirve como una fuente de apoyo y validación, ayudando a mantener su Claridad y algo que la ayuda a reconectarla con la vida después de su cautiverio. La Piedra Angular del personaje puede ser la razón por la que escapó de Arcadia, algo lo suficientemente importante para ella como para atravesar el Glamour que la tenía hechizada en manos de su Guardián. Una Piedra Angular es algo sólido, un bastión de estabilidad que lo ayuda a ver la belleza del mundo cuando otros lo llamarían "loco".

Las Piedras Angulares son casi siempre de naturaleza mortal o nacen del mundo mortal. Suelen ser personas, aunque pueden ser lugares y, a veces, ideologías profundamente arraigadas; no hay lugar como el hogar, después de todo. Cuando se ve amenazado, una Piedra Angular le da a tu personaje una motivación más allá de su propio

Hilo. Su presencia en su vida lo ayuda a recuperar la normalidad y le permite ver con claridad.

Una piedra angular refleja un conflicto intrínseco para el changeling. Es la firme realidad de un verdadero lazo personal y le impide perder el hilo de su propia verdad. Es lo más importante de su vida y la parte más vulnerable de ella. Al decidirse por una piedra angular, considera cómo su personaje puede perderla. Piensa en cómo lo protege. Piensa en cómo reacciona cuando se siente amenazada.

**Sistema:** Las Piedras Angulares ayudan a un changeling a mantener la Claridad restando los dados de las tiradas de daño de Claridad: -1 si tiene una Piedra Angular adjunta, o -2 en su lugar si cuenta con varias Piedras Angulares adjuntas. Ver pág. 105 para obtener más detalles sobre el daño de Claridad.

Cuando un changeling no tiene Piedras Angulares adjuntas, agrega dos dados a las tiradas de daño de Claridad. Escribe Piedras Angulares junto con el rango de Claridad de tu personaje. Cuenta las casillas de la izquierda igual a la Compostura + 1 de tu personaje y escribe tu primera Piedra Angular junto a esa casilla.

Por ejemplo, si tu personaje tiene Compostura 3, escribe la Piedra Angular junto al cuarto cuadro de la izquierda. Si compras más Compostura en juego, empuja tus Piedras Angulares hacia la derecha para que la primera siempre esté unida a Compostura + 1.

Como la Claridad es algo fluido en la vida de un changeling, su apego a sus Piedras Angulares también es fluido. Considera una Piedra Angular adjunta cuando su caja de Claridad asociada no está llena de daños graves. Si se adjunta una Piedra Angular, cada vez que el Changeling defiende su apego a ella, recupera un punto de Voluntad. Si esta defensa le causa un daño grave, recuperará todos los puntos de Voluntad gastados.

Cuando cura un punto de daño de Claridad grave, vuelve a colocar cualquier Piedra Angular asociada con esa caja. Si el Changeling pierde por completo una Piedra Angular, por ejemplo, si muere, corre el riesgo de sufrir daños por Claridad. Si pierde su última Piedra Angular, gana la Condición Ilusorio inmediatamente. Esto se aplica incluso si se adjuntó la Piedra Angular en ese





momento. Recuperar una Piedra Angular perdida o muerta requiere resolver la Condición Ilusorio y forjar una relación significativa con otro sujeto válido.

Tu personaje puede obtener Piedras Angulares adicionales si obtiene el mérito Piedra Angular (pág. 120). Escribe la nueva Piedra Angular junto al siguiente cuadro disponible a la derecha del cuadro que ya tiene una Piedra Angular asociada. Un personaje changeling no puede tener más Piedras Angulares que casillas de Claridad a la derecha de la primera casilla con una Piedra Angular asociada. Si su Claridad máxima aumenta en el juego comprando más Astucia o recuperando un Icono, abre un lugar para una nueva Piedra Angular a través del Mérito.

Recuerda que las Piedras Angulares adicionales compradas con el Mérito de la Piedra Angular están sujetas a la regla de Santidad de los Méritos si se pierden (p. 111).

### EJEMPLOS DE PIEDRAS ANGULARES

La siguiente lista de ejemplos está destinada únicamente a ayudarte a desarrollar tu personaje.

Los jugadores deben personalizar sus Piedras Angulares y pueden crear las suyas propias utilizándolas como muestras. Los narradores deben recordar que las Piedras Angulares marcan cosas importantes para los personajes de sus jugadores y deben tratarlos así en la historia.

### MEJOR AMIGO

Tu amigo nunca ha dejado de apoyarte en todos los malos momentos. Él ha estado contigo durante todo el proceso, incluso cuando te tomaste esas vacaciones repentinas sin decírselo. Y ahora, él sabe que algo anda mal, que las cosas han cambiado y que tienes un secreto que no debería saber. Ahora está haciendo preguntas peligrosas.

### FAMILIA

Llegaste a casa. Te extrañaron, te aman y no pueden entenderte. Ya no es lo mismo, no importa cuánto finjan. Ellos siguieron adelante mientras no estabas, y realmente nunca puedes volver a lo que tenías antes.

### EL SIMULACRO

Él tiene tu vida. Está ciego a su propia vacuidad, al igual que las personas a las que alguna vez



llamaste familia. Quieres lo que tiene, obsesionado con mirarlo. Tu familia nunca te aceptaría como eres ahora y no podrían soportar perderlo. Deberías vivir y dejar vivir. No es culpa suya, ¿verdad?

### UNA AVENTURA

Cuando regresaste, querías vivir la vida al máximo. Lo conociste en un bar, tuviste sexo en el baño de hombres y luego le diste tu número real, por capricho. Él envía mensajes de texto de vez en cuando, buscando sexo fácil, y tú respondes, porque nadie más te hace sentir tan querida como él.

### AMOR PERDIDO

Fue lo último en lo que pensaste cuando los Lorens te secuestraron, y lo primero en lo que pensaste cuando regresaste. Te abriste paso a través de las espinas para volver con ella, pero tienes miedo de lo que pueda decir. Las cosas no eran lo mejor antes, ¿y si ni siquiera se dio cuenta de que te habías ido?

### LA OCULTISTA

Finge saber más de lo que sabe, pero lo que sabe puede ser bastante peligroso. Tal vez sea un ritual o dos, tal vez sea suficiente conocimiento para captar la atención de algo del Seto. Es tu trabajo protegerla de las entidades a las que corteja, pero encuentras parentesco en su curiosidad por la magia que se ha convertido en algo común en tu vida.

### INVESTIGADOR PRIVADO

Cuando desapareciste, tu familia lo contrató para encontrarte. Al principio fue solo un trabajo, pero luego siguió los rastros, que condujeron a algo extraño e inexplicable. Luego regresaste, y ahora él no te dejará solo, pidiéndote constantemente que confirmes una teoría u otra.

### TERAPEUTA

Te recuerda a tu casa, a tu madre, galletas horneadas y un cálido abrazo. Para ella, todo es profesional; usted es solo otro paciente que ella cuida con amor. Quieres que sea más, quieres decirle que las cosas que dices que son sueños son la realidad que viviste. Pero de alguna manera sabes que ella no puede soportar el golpe a su cordura, y tal vez tú tampoco.

### AMOR VERDADERO

Lo encontraste, el amor verdadero. Al menos, eso es lo que te dices a ti mismo. Ella te comprende y tiene sus propios problemas que tú comprendes. Ella está ahí para ti pase lo que pase. Ella escucha, te abraza cuando lloras y no te hace preguntas cuando llegas a casa golpeado y magullado. Ella es perfecta. Entonces, ¿por qué estás tan aburrido?

### TU NUEVO HOGAR

Realmente no hay ningún lugar como este. Este es el único lugar donde puedes sentirte seguro, puede quitarse la máscara (por así decirlo) y ser tú mismo. Es el lugar donde estás a cargo, e incluso la amenaza de las Verdaderas Hadas parece menor dentro de estas paredes. Ahora conoces sus salidas al Seto y tu magia se asienta sobre sus cimientos.

### TU ANTICUO HOGAR

Ha pasado tanto tiempo desde que te llevaron que nadie que conocías estaba vivo cuando regresaste. ¿Pero esa vieja casa, la que compraste con tu esposa? Todavía está allí, hasta las feas cortinas de cachemira que eligió. ¿Cuál es el daño de entrar de vez en cuando mientras no hay nadie más en casa?



# BESTIAS

## UNA HISTORIA DE ABANDONO

*Su aroma terroso, su mirada cautivadora, su gracia áspera. Nunca lo haces, pero solo por esta vez, lo llevas a casa. En la vertiginosa oleada de él, te sientes vivo. La mañana llega como un perezoso rubor, y al verlo dormir, sabes que volverás a hacerlo.*

Érase una vez, una criatura salvaje vivía en una tierra salvaje. Tenía comida para comer, refugio de los elementos y la confianza de que nada se aprovecharía de él. Un día, cayó en la trampa de un cazador y por primera vez conoció el miedo. Llegó un bocado de comida, con un afilado colmillo de metal que provocó dolor. Otra comida llevó un panel de vidrio plateado. En el espejo, la criatura se vio a sí misma y supo la verdad: era un monstruo aterrador y su presa se había convertido en el depredador. Su corazón estaba acobardado. Desesperado, se sometió a los barrotes de una jaula y al látigo de un carcelero. Pidió comida y encontró refugio al complacer a sus amos. La próxima vez que se vio en el espejo, comprendió la broma cruel de su falsa libertad, y la crueldad que ahora soportaba. Su corazón salvaje bombeaba valor humano y sabiduría olvidada por sus venas. Con eso, el hombre que era una criatura salvaje devoró enteros a sus amos con sus poderosas mandíbulas y se dispuso a vigilar atentamente las cortes de los Perdidos.

La Bestia es tan inteligente como cautelosa, tan ágil de pies como de buen ojo. Cuando quiere algo, lo toma. Cuando siente un impulso, lo satisface. Sabe que la vida no tiene por qué ser tan complicada como la gente la hace. Todo de lo que tiene que preocuparse es de sí mismo; todo lo demás es problema de otra persona. Si es grosero, es solo porque las normas sociales son mucho

menos importantes que las necesidades. Y si es agresivo, es solo porque prefiere ser el cazador que la presa.

Las bestias son menos propensas que otros changelings a poner mucho valor en el feudo como gobierno u organización, pero se vuelvan ferozmente a los compañeros perdidos que perciben como "suyos". Hartos de las correas y las expectativas, primero deciden qué es lo mejor para ellos y sus seres queridos; cualquier otra cosa que acepten es una ventaja. Tienen poco interés en las filosofías elevadas o los códigos éticos, ya que ven la supervivencia y la gratificación inmediata como prioridades una y dos, con todo lo demás a distancia. Eso no significa que no les importe nada más que ellos o que no puedan ser amables y generosos; solo son pensadores básicos. Los principios elevados suenan bien, pero no llenarán un estómago hambriento. Las bestias son oportunistas porque se niegan a confiar en nadie. No les gusta deber favores y no pierden de vista el premio. Otros pueden considerarlos desalmados, pero los Grims se cuidan a sí mismos porque hacer lo contrario es renunciar al control de su destino.

Una Bestia pasó su tiempo en Faerie incapaz de pensar más allá de la próxima comida y el próximo peligro. Ya sea que viviera con un miedo mortal constante o en el regazo del lujo, se le negaron los dones básicos del lenguaje y la autoconciencia. La furia indómita de los tambores de la selva o la llamada del silbato de un maestro dictaba sus idas y venidas, y él iba y venía, siempre en movimiento, siempre corriendo. Luchar, huir y anhelar la verdadera libertad era todo lo que tenía. Ahora, frente a las opciones y reglas del mundo humano

**NO ME CITES TUS REGLAS, NO LAS NECESITO.  
FRANCAMENTE, TAMPOCO A TI.**



una vez más, está estupefacto. Es más fácil volver al instinto básico, dejar que otros piensen por él y atacar o huir cada vez que surgen amenazas, independientemente del costo. Debe trabajar para evitar que los impulsos viscerales rijan sus acciones, y se pregunta si podría estar fingiendo el resto.

## UNA VEZ

El Lord te quitó la brillante chispa que te hacía humano y la reemplazó con salvajismo. Quizás tu cuerpo permaneció mientras tu mente dormía, o deambulaste por el traicionero desierto de hadas en forma animal, o eras algo intermedio. Tu conciencia se condensó en sentidos y supervivencia. Los placeres y el dolor los gobernaron como pilares en lugar del bien y del mal. Tu Guardián te dio agallas y una cola de pez, y tú nadaste detrás de un vidrio en su acuario y realizaste trucos para alimentarte mientras los duendes infantiles miraban encantados. Vivías en una perrera con otros sabuesos como tú, peleando por las sobras y en celo cada vez que te apetecía, hasta que tu amo te encadenaba el cuello a un poste mientras tú vigilabas su puerta. Las Hadas te mantuvieron en un corral oscuro y sucio, pero preferías eso a cuando te dejaron suelto en el bosque implacable sin ropa para abrigarse ni herramientas para defenderse, y te pidieron que evitaras a su grupo de caza para mantener tu piel.



Aprendiste a correr y esconderte, a matar, a obedecer. Eras la mascota querida de una princesa Hada o un halcón encapuchado en el brazo de un cazador. Siempre que mostrabas un rayo de pensamiento independiente, tu Guardián te castigaba hasta que el instinto te aprisionaba nuevamente. Pero algo te refrescó la memoria y te despertaste de tu neblina animal. Con sentidos afilados y pies rápidos, aprovechaste tu oportunidad cuando llegó. Los caminos salvajes y los peligros a medianoche del Seto no tenían ninguna posibilidad.

## AHORA

Haces lo que quieras, cuando quieras, y no te disculparás por pisar los delicados dedos de los pies de alguien mientras lo haces. No recibes órdenes y nunca más pedirás nada. Soportaste suficiente humillación a manos de los Otros como para que te dure toda la vida, y morirás antes de dejar que vuelva a suceder. Pero no eres un lobo solitario: le das un buen uso a tus habilidades de supervivencia con tus compañeros, vigilando mientras duermen y rastreando enemigos a través de la jungla urbana. Cuando tu compañía está sumida en intrigas complejas y acertijos morales, les recuerdas que deben tomar la vida un día a la vez y saborear las pequeñas cosas. Tus amigos saben que cuando es necesario romper las jaulas y



se necesita devorar caballeros, eres con quien contar.

**Apodos:** Corcel, Grims, El Salvaje

**Bendición:** obtienes un punto adicional en un Atributo de Aguante en la creación del personaje.

Tu personaje gana +3 a las Tiradas de Iniciativa y Velocidad, y puede optar por infligir daño letal con ataques desarmados. Si tiene la Condición Espantado o Aterrorizado, u otra Condición que imponga miedo, activar este beneficio durante tres turnos consecutivos cuesta un punto de Glamour.

**Maldición:** además de los otros puntos de ruptura de tu personaje, corre el riesgo de daño de Claridad con una reserva de dados igual a la mitad de su Wyrd (redondeado hacia arriba) siempre que al actuar sin pensar cause un daño significativo o complicaciones a otra persona.

**Regalía:** Montura

## HISTORIAS

No tienes la presencia más impresionante y la gente tiende a olvidar que estás en la habitación. No hablas mucho. Es fácil subestimarte y tus enemigos lo hacen todo el tiempo. Pero te ocupas de coleccionar Amigos en altas esferas. Directores ejecutivos con carteras llenas, gobernantes de la corte changeling, príncipes vampiros; no eres quisquilloso.

Olfateas tus problemas y ofreces soluciones inesperadas, demostrando tu valía y acumulando favores. De esa manera, cuando las Verdaderas Hadas llaman a tu puerta, tienes una gran cantidad de poderosos aliados a solo una llamada de distancia. Y si alguno de ellos alguna vez quiere traicionarte, primero tendrán que encontrarte.

Recorres las residencias de ancianos, pasando cada semana para cantar canciones reconfortantes a los ancianos solitarios y hacerles compañía. Todos dicen que tu voz es el sonido más hermoso que jamás hayan escuchado en sus largas vidas. A veces te quedas a pasar la noche para ayudar a las enfermeras, y cuando lo haces, los residentes hablan al día siguiente sobre los hermosos sueños que tuvieron. Nadie sabe dónde vives ni cómo localizarte, pero siempre llegas justo cuando alguien está a punto de morir. Tu canción de cuna facilita a los moribundos su descanso eterno, y ella disfruta de la liberación emocional que trae.

Tu reputación apesta, pero no te importa. Sabes que todo el mundo habla de ti, que atraes a los mortales como si fueran trofeos, que secuestras niños y se los vendes a los Lores o cualquier otra cosa que crean que haces. Les dejas pensarlo porque te ganas un respeto saludable. Si supieran que estás siguiendo a los soñadores con problemas hasta sus Bastiones para devorar a sus demonios, dirían que te ha vuelto blando. Y si se enteran de que te adentras en el Seto y atraes a los vagabundos perdidos a que se desvíen de los senderos oscuros para poder llevarlos a casa, te llamarían héroe. Estás seguro de que no eres un héroe. Eres un depredador sediento de sangre, y ese es el lado de ti mismo que les muestras cuando detectan el rastro de un Acechador y lo sigues. Todavía no se les ha ocurrido que podrías ser ambas personas a la vez.



# OSCUROS

## UNA HISTORIA DE MISTERIO

*Está detrás de ti en el espejo, pero estás solo. Dice que sabe lo que has hecho. Le pides perdón, pero se va antes de que las palabras salgan de tu boca. ¿Y si no fuera lo suficientemente bueno? ¿Y si vuelve?*

Érase una vez, un viajero en un bosque oscuro cambió su alma por el consuelo de una noche a la cálida luz del fuego, y así abandonó su rostro. A partir de entonces, todas las tardes, cuando se ponía el sol, vagaba por el bosque en busca de su rostro perdido. Encontró muchos otros: las máscaras de horribles jueguistas, los hinchados rictus de los cadáveres ahogados, las miradas malévolas de las cavernas con ojos de piedras preciosas. Pero en ninguna parte encontró la suya. Su corazón estaba a la deriva. Desesperado, se forjó un nuevo rostro a partir de pedazos de todo lo demás, y mientras miraba a través de sus ojos llegó a conocer los secretos que cada uno de ellos guardaba. Sabiendo que no era realmente de él, pero no dispuesto a entregar tal tesoro, escondió el nuevo rostro en los pliegues de su capa y ató su corazón a los caminos sin marcar que los demás habían conocido. Con eso, siguió las señales robadas detrás del velo de la noche para escabullirse a través del Seto y compartir su visión con las cortes de los Perdidos.

El Oscuro ama el silencio y prefiere estar afuera mirando hacia adentro, o al menos, lo acepta como su lugar inevitable. Es el primero en aventurarse donde otros no irán, donde las pistas rotas de misterios perdidos hace mucho tiempo llaman con susurros cautivadores. Si habla con acertijos, es solo porque cada palabra tiene un poder propio, por lo

que las elige con cuidado. Y si observa demasiado de cerca, es solo porque lo que aprende podría salvar a todos algún día.

Aunque los Charlatanes se desvanecen en un segundo plano, saben que no deben ir demasiado lejos por su cuenta. Necesitan fuerza en número tanto como cualquier changeling. Del mismo modo, sus compañías no durarían mucho contra los Lores o sus Acechadores sin la sabiduría del Seto que brindan los Oscuros, ni sus dominios funcionarían tan eficientemente sin su habilidad para el espionaje para engrasar las ruedas. Son las mejores opciones para misiones para recuperar iconos, espiar a los rivales, infiltrarse en las cortes de las Hadas Verdaderas o asesinar a los buscadores. Los otros pueden verlos con sospecha, pero los Susurros siguen su propio consejo porque hacer lo contrario es exponer sus seres más oscuros a la luz.

Arcadia no es todo lujosos jardines y agujas de cristal. Allí también crecen bosques malditos, sus serpenteantes senderos albergan feroces refugios de árboles con ojos que brillan. Las cosas muertas se levantan para caminar por la tierra y las monstruosas bestias del infierno protegen la magia prohibida. Mil leguas bajo el mar se extienden sin luz en reinos gobernados por tiranos señores peces y sus mortíferos hijos tritones. Los Embrujados pasan su tiempo en Faerie aquí entre los horrores, abandonados para sobrevivir por su cuenta o listos para engañar a demonios con conocimientos ancestrales que resultan ser una tontería. Después de tanto tiempo entablando amistad con las

**NO SE PREOCUPE SI ME DESVÍO DEL CAMINO.  
YA NADA ME ASUSTA.**



sombras y engañado a los miserables, terminan siendo parientes de ambos, criaturas de rostro falso y paso suave. Una vez que son libres, les preocupa que se hayan vuelto demasiado como las cosas indescriptibles que alguna vez eludieron. Saben demasiado y temen que sus semejantes desconfíen de ellos como traidores, o que ya no puedan distinguir entre los verdaderos secretos ocultos y las locas fantasías. Peor aún, tan a menudo invisibles y no escuchados, temen ser solo ecos de personas que nunca dejaron Faerie.

## UNA VEZ

El miedo era tu compañero constante, tanto si te acechaba desde la oscuridad como desde tu interior. Quizás tu maestro no tenía ojos ni necesidad de luz, lo que te obligaba a servir en un palacio subterráneo de oscuridad perpetua mientras sus muchos hijos te molestaban y atormentaban sin ser vistos. Quizás usaste una máscara que no te pudiste quitar en un baile de máscaras interminable, donde la Muerte Roja era alguien diferente cada noche y el asesinato nunca se quedaba atrás. Quizás tu Guardián te obligó a coleccionar rarezas para sus vitrinas, atrapando a otros prisioneros humanos para encerrarlos como muñecas y desafiando cuevas húmedas para robar tomos mohosos y reliquias empañadas de terribles guardianes.



Pero con el terror llegó la fascinación y la oportunidad. Vagando a ciegas, desarrollaste oídos lo suficientemente agudos y pasos lo suficientemente ligeros como para escuchar a escondidas todos los secretos que los hijos de tu amo susurraban a puerta cerrada, y finalmente supiste lo suficiente como para engañar y chantajear en tu camino hacia la libertad. Desde detrás de tu máscara, observaste los patrones de la Muerte Roja y resolviste el misterio del asesinato, exponiéndolo para que todos lo vieran y escabulléndote, solo otra ficha de dominó, antes de que la sorpresa de la multitud desapareciera. Salías a escondidas todas las noches para estudiar las novedades que buscaba a la luz de la luna, hasta que encontró la que le enseñó la llave que necesitaba para volver a abrir una puerta en el Seto. A través del sigilo, las argucias y una curiosidad lo suficientemente fuerte como para entrometerse incluso en los dementes asuntos de los Lores, te separaste de los misterios huecos de Arcadia para convertirte en uno mismo en el mundo real.

## AHORA

Ya has tenido suficiente miedo. Nunca te librarás realmente del miedo que aprendiste en Faerie, pero puedes manejarlo como un estilete, afilado y helado. Puedes intercambiar formas y rostros para ser cualquiera que no sea el cobarde en el que te convirtió tu Guardián. Puedes



reírte de tus problemas con un poco de magia y transmitirlos a otras personas cuando menos lo esperan. Tú eres quien lo sabe todo, quien va a donde quiere y se libera de una manera que los otros Perdidos no pueden entender. No hay más ojos siguiéndote a donde quiera que vayas. No hay más barreras entre tú y lo desconocido que has llegado a amar. Espías y robas en tus propios términos, y exiges lo que quieres a cambio, porque saben que podrías hacer si se niegan. Es posible que a menudo te pasen por alto, pero tus amigos saben que, por mucho que parezcas tímido o vacilante, eres tú quien siempre ha escuchado el susurro correcto o leído el libro correcto.

**Apodos:** los Embrujados, Trileros, Susurros

**Bendición:** obtiene un punto adicional de un Atributo de Precisión en la creación del personaje.

Si gastas un punto de Voluntad, tu personaje puede tocar algo insustancial y formar parte de él durante tres turnos consecutivos, transformándose en humo, sombra, un rayo de sol, lo que sea que tenga a mano. Esta habilidad cuesta un punto de Glamour si alguien te está mirando directamente en ese momento.

**Maldición:** además de los otros puntos de ruptura de tu personaje, se arriesga al daño de Claridad con una reserva de dados igual a la mitad de su Wyrd (redondeado hacia arriba) cada vez que una información secreta o importante que conozcas resulte ser falsa.

**Regalía:** Espejo

## HISTORIAS

Primero visita a los niños en sueños, juega con ellos allí y los saca de sus caparazones. Luego comienza a visitarlos en persona, con cuidado de no dejar que sus familias u otros adultos lo vean. Los padres piensan que es un amigo imaginario y deja que la ficción persista. A los niños no les importa que nadie más sepa que él es real; están felices de tener un compañero que los comprende. Se queda por un tiempo, hasta que sabe que todo estará bien sin él, y luego sigue adelante para encontrar nuevos amigos. Pero cada niño lleva una muestra de su tiempo juntos para recordarlo. Si también logra proteger a su dueño de las Hadas, tanto mejor.

Tiene un baúl lleno de uniformes robados, identificaciones falsas y maquillaje. Cada pueblo lo conoce por un alias y una profesión diferente. Cada pueblo esconde esqueletos en su armario, y él hace su parte durante el tiempo que sea necesario para limpiar el polvo de sus huesos y exponerlos a la prensa. Incluso sus compañeros Perdidos no saben si alguna vez vieron su verdadero rostro o escucharon su verdadero nombre. No hablará de su tiempo en Faerie; en verdad, no puede. Todo lo que sabe es que cambió su identidad y sus recuerdos para darle a otra persona la oportunidad de escapar del Seto. Ahora no recuerda si la persona con la que hizo el intercambio era de la clase de vivir y dejar vivir, o de la clase de darle a un hombre un poco de su propia medicina.

Parece una vagabunda inofensiva cuando deambula por las calles y las estaciones de metro, pidiendo dinero. El rudo viajero que le grita obscenidades sale más tarde con una hermosa cita que se va y lo deja con la cuenta. La amable transeúnte que llena su jarra con billetes de un dólar se encuentra con un extraño al día siguiente que trae a casa a su perro perdido. Vive en el depósito de chatarra, recogiendo los detritos de las vidas de otras personas y frecuentando el Mercado Goblin que nadie más sabe que está allí. Ella compartirá su consejo peculiarmente profético con cualquiera que la busque, pero cualquiera que acepte su sabiduría también debe aceptar una tarea, y aquellos que fracasen encontrarán que sus posesiones mundanas se convertirán en detritus rápidamente.



# Elementales

## UNA HISTORIA DE METAMORFOSIS

*Quieres rechazar al niño, como has hecho otros días, pero hoy abre la puerta. En su simple sonrisa y su mirada desdeñosa ves que sabía que lo harías todo el tiempo. Pasa junto a ti. Dijo que no podías aguantar para siempre, y tenía razón.*

Érase una vez, una roca que bloqueaba la entrada a una cueva en la que vivía un joven triste. Día tras día, la roca observaba al joven caminar y suspirar, lo oía cantar una melodía triste y hablar en sueños sobre lugares lejanos. La roca llegó a amarlo. Peor aún, entendía que le causaba dolor al mantenerlo prisionero, pero solo podía retirarse de la entrada por orden del Hada que lo visitaba para traer comida. El hombre se puso más pálido y débil, y cada vez más solo. El corazón de la roca se conmovió. Desesperado, trató de rogarle al Hada que lo liberara, pero todo lo que consiguió fue hacer retumbar la tierra. Un día, el Hada golpeó al hombre y lo culpó por los terremotos. La roca no pudo soportarlo más. En su rabia, sacudió la cueva, enterrando al hombre y al hada bajo una tonelada de escombros. Afligido y sin propósito, recordó los sueños del hombre de tierras lejanas y juró devolver su cuerpo allí. Su corazón se transformó completamente de piedra a carne. Con eso, el hombre que era una roca llevó a su amor perdido a través del Seto para convertirse en el centinela de las cortes de los Perdidos.

El Elemental es una fuerza de la naturaleza, pero más que eso, controla la naturaleza. El fuego no tiene voluntad propia; quema indiscriminadamente, devorando combustible porque no tiene otro propósito. Con la voluntad indomable de un changeling para guiarlo, se convierte en algo más grande. Es más grande en espíritu de lo que los simples humanos podrían

entender. Nada puede contenerlo o disuadirlo de su curso. Si no existe un lugar para él, crea uno. Si abruma, es sólo porque no recuerda cómo bajar el tono. Y si se está engrandeciendo a sí mismo, es solo porque se ve reflejado en todos los milagros magníficos del mundo.

Otros changelings señalan a los Elementales en una dirección y observan los fuegos artificiales. Los resultados pueden ser impredecibles, pero definitivamente sucederá algo. Incluso los Duendes más suaves muestran la aparente implacabilidad característica, aunque pueden desgastar los obstáculos poco a poco en lugar de destruirlos todos a la vez. Hacen más de lo que piensan y evitan ser cualquier cosa menos ellos mismos. Los elementales se identifican con su naturaleza específica más que la mayoría, e incluso dos con la misma asociación elemental pueden diferir enormemente en el enfoque y el temperamento. Tienen una extraña relación con el cambio: algunos encuentran que sus estados de ánimo varían con el clima o la fase lunar, fluidos como el agua o mercuriales como las llamas; algunos tienen problemas para abandonar los hábitos y detestan la incertidumbre, inamovible como la piedra o inflexible como el acero. Otros Perdidos pueden llamarlos incorregibles, pero los Torrentes escuchan su intuición porque hacer lo contrario es negar quiénes son.

El Lord los transformó al Elemental en algo completamente extraño. A menudo era una manifestación de los elementos clásicos, como una hoguera o una tormenta, pero también podría haber sido un objeto inanimado, una planta o un autómatas de relojería. Deformó la forma en que pensaba y percibía, y ahora que ha regresado, es

**¿LE PEDIRÍAS A LA LLUVIA QUE SE DISCULPE POR  
MOJARTE MIENTRAS SACIA TU SED?**



difícil volver a doblar su mente a su forma anterior. Es trascendente y aún más decidido. Entiende la función mejor que la forma y el propósito mejor que la razón. Es difícil considerar las consecuencias de sus acciones más allá de lo inmediato, y no le importa. Vive momento a momento, tratando de recuperar la pureza embriagadora de lo que fue en Arcadia sin los grilletes. Todo esto lo convierte en el extraño. Puede que desee sinceramente sintonizar con la motivación de su compañía, pero el aullido del viento habla su idioma con más claridad, y teme, pero secretamente espera, que algún día se olvide de hablar cualquier otra cosa.

## UNA VEZ

Eras un fenómeno poderoso o una obra de arte encadenada a la voluntad de tu Guardián, que poseía maravillosos nuevos sentidos y sensaciones, pero eras obligado a cumplir con tu deber. Como fuego, anhelaste arder brillante y caliente, consumiéndolo todo y llegando hasta los cielos, pero no pudiste escapar de los confines de tu linterna, ni evitar derramar un canal cuando se acabó el aceite. Como escultura de mármol, eras irrompible y atractivo, pero inmóvil y expuesto, puesto en exhibición para criaturas feéricas boquiabiertas, sin respiro para la privacidad. Como brisa fuerte, te elevaste por encima de la tierra y tocaste todo con dedos invisibles, pero tu

Guardiana te inspiró y te mantuvo encerrado dentro de ella hasta que necesitó que impulsaras las velas de su barco. Podías ser lo que eras solo cómo y cuándo los Lores lo permitían.

Cuando tu desesperación alcanzó su punto máximo, recordó un tiempo antes de su servidumbre, cuando la fuerza de su propia voluntad significaba algo. Saliste de tu jaula de cristal y te deleitaste en tu intrépida conflagración, abriendo un camino de regreso a través del Seto. Te liberaste de tu pedestal y huiste, sin ser tocado por espinas lo suficientemente afiladas como para desgarrar la carne. Salió disparado hasta que volcó el bote y formó un gran tornado para romper todas las barreras entre tú y tu hogar en pedazos.

## AHORA

El único propósito que importa es el que te das a ti mismo, y las únicas limitaciones que toleras son las que decides que vale la pena aceptar. Dondequiera que vayas, fragmentos inconscientes de tu mente aguardan tus órdenes, y estás encantado de complacerlos. Aprovechas cada oportunidad para dar rienda suelta a todo lo que tienes, porque es entonces cuando te sientes más como tú. Y el mundo está lleno de ti: el océano ancho y salvaje y los ríos que sustentan la vida misma, o

las arenas interminables que llenan los desiertos y las playas soleadas que adora la humanidad, están bajo tu poder. Los manejas como lo dicta tu





corazón, porque la planificación simplemente se interpone en el camino y la naturaleza actúa como quiere. Tus amigos saben que cuando el peligro exige una perseverancia implacable y tal vez un rayo caiga sobre una manzana, tú eres a quien deben llamar.

**Apodos:** Duendes, Torrentes, Desatados

**Bendición:** gana un punto adicional de un Atributo de Aguante en la creación del personaje. Siempre que tu personaje toque o esté rodeado por su elemento, puede usarlo para realizar acciones mundanas a una distancia de hasta tres metros de distancia; estas acciones utilizan sus rasgos habituales. Esto incluye ataques sin armas, pero no ataques con armas. Esta habilidad cuesta un punto de Glamour por acción si te quedan menos de la mitad de tus puntos máximos de Voluntad.

**Maldición:** además de los otros puntos de ruptura de tu personaje, corre el riesgo de daño de Claridad con una reserva de dados igual a la mitad de su Wyrd (redondeado hacia arriba) cada vez que alguien lo intimida, lo coacciona o lo obliga a actuar contra su voluntad.

**Regalía:** Espada

## HISTORIAS

Su floristería es el orgullo y la alegría del vecindario, y su jardín produce productos más frescos que cualquier mercado de agricultores. Los niños se desafían mutuamente a colarse en su invernadero privado por la noche, pero ninguno ha logrado echar un vistazo a su cosecha secreta. Cada octubre, hace un largo viaje para reunirse con socios desconocidos y no le dice a nadie adónde va. Pero los niños dicen que justo antes de que se vaya, pueden jurar que escuchan pequeñas voces en el invernadero pidiendo ayuda. No suenan humanos.

Ella no es la herramienta más afilada del cobertizo, pero solía serlo. Recuerda una época en la que todos acudían a ella para pedirle consejo. Ahora está constantemente distraída por el susurro de la hierba y la llamada de los campos, y odia a los pájaros. La menor amenaza para sus amigos o su hogar lo ve inmediatamente como el significado del verdadero terror. Ella insiste en regresar al Seto para encontrar su Ícono perdido, y nada de lo que su compañía diga puede convencerla de mantenerse alejada. Está segura de que, si puede

recuperarlo, podrá volver a pensar con claridad. Entonces tal vez pueda ayudar a sus compañeros Perdidos a recuperar las partes que les faltan también.

Conduce un Cadillac blanco y mantiene a la gente a distancia. Busca a los engañados, confundidos y crédulos para exponerles a la cruda verdad en términos inequívocos. Les abre los ojos a la crueldad de quienes los engañaron y les da lo que necesitan para reinventar sus vidas como mejor les parezca. No confía en nadie a menos que primero derritan su corazón helado con actos de verdadera bondad o amistad. Para sus enemigos, él es el viento invernal, cortándolos con una honestidad tan afilada como carámbanos, pero sus aliados ven el lado de él que camina lo suficientemente suave como para no dejar huellas en la nieve radiante.



# HERMOSOS

## UNA HISTORIA DE PERFECCIÓN

*Caes de rodillas y juras que morirás por ella. Ella te dice que te levantes y te pregunta, ¿de qué serviría tu muerte? No, dice, camina a mi lado y juntos derribaremos a los cabrones que quieren que nos arrodillemos.*

Érase una vez, una emperatriz, amada por todos. Era la más hermosa de todas las personas de la tierra, la más perfecta de forma. Cada día, sus sastres le confeccionaban un nuevo atuendo, cada uno más encantador y extravagante que el anterior. Y cada día, sus sastres la hacían desfilar por la ciudad para mostrar su trabajo. ¡Mira cómo la elegante línea de su pierna realza el corte de este exquisito vestido! ¡Vea cómo su incomparable equilibrio evita que los pájaros de esta corona se vayan volando! Su corazón estaba vacío. Desesperada, se arrancó las ropas del cuerpo y dejó que los caballos de su carroza las pisotearan en el polvo. Caminó por las calles desnuda y llenó su corazón con la satisfacción que sentía por las miradas de asombro de la gente, que realmente amaban su ropa más de lo que la amaban a ella. Con eso, les ordenó que se hicieran a un lado y tomó el lugar que le correspondía a la cabeza de la corte de los Perdidos.

Los Hermosos son adorados, se quiera o no. Poseen todas las cosas que todos quieren: apariencia, talento, dinero, amigos. Ellos hablan y el mundo escucha. Lideran la carga y el resto los siguen. Un toque suave, una mirada persistente, una palabra compasiva: tienen todo el poder que necesitan para dar fuerza a los que dudan y ganarse a los reticentes. Nadie puede oponerse a sus juicios, ya sea que los transmita desde la silla de un ejecutivo o los escupe a través de una barricada contra aquellos que arrebataron la libertad de su

pueblo. Presenta oposición con sangre fría y apoyo con calidez. Si es imperioso, es solo porque se niega a que lo pongan en su lugar. Y si fisgonea, es solo porque ha tenido suficientes charlas triviales para toda una vida.

Mientras que los Marchitos mantienen la etiqueta y las operaciones complejas de un Feudo, los Hermosos mantienen unidos a sus compañeros con inspiración y decisiones audaces. Cuando sus compañeros flaquean, aplastados por el peso de sus cargas, pueden confiar en que sus Musas los animarán de nuevo. Incluso cuando alguien más usa la corona, una Hermoso siempre está ahí en el centro de atención, revolviendo corazones y mentes. Otros pueden envidiarlos, pero el soberano lleva la carga del liderazgo porque hacer lo contrario es degradarse a sí mismos.

Nadie ve el arduo trabajo que hace el Hermoso para vivir como persona en lugar de como figura decorativa. Soporta una presión enorme y está a la altura de expectativas imposibles todos los días, y lo hace felizmente, porque al romperlas más allá de los sueños más locos de cualquiera, demuestra que vale mucho más de lo que piensan. No es la imagen que ellos pintan en sus mentes de quién es él, y no es un marco para que ellos cuelguen sus adornos, y no le importa si no les gusta. Las sutilezas sin sentido a veces son necesarias, pero prefiere "amable" a "cortés", para aquellos que se lo merecen. Pero también ama sus muchas conquistas y no las entregaría por nada del mundo. Se las ha ganado y las usa para conseguir lo que quiere, y al diablo con aquellos que lo señalan por ello. En el fondo de su corazón, se aferra a ellos porque le recuerdan lo embriagador de Arcadia. Desea

**"PERRA", ¿VERDAD?  
REYNA PERRA PARA TI, CARIÑO.**



desesperadamente poder regresar y gobernar, en verdad, reclamar la magia y los placeres de Faerie para sí mismo, y desterrar sus crueldades para siempre. Como no puede, crea su propio paraíso donde quiera que vaya, y ¡ay de cualquiera que se interponga en su camino!

## UNA VEZ

Tu Guardián te mimó y acarició, incluso te idolatró. Eras la compañera perfecta, hermosa y silenciosa, encerrada en una piel que solo tenía boca cuando te besaba. Él te llamó "luz de mi vida" y te entregó joyas y regalos como si fueras su novia.

Eras una bailarina, toda elegancia y gracia. Bailaste cuando se daba cuerda a la caja de música y posaste, inmóvil, cuando terminaba la canción. Señores y damas viajaron de todas partes para admirar a la maravillosa bailarina. ¡Qué suerte, dijeron, que tu Guardián encontrara un talento tan raro! ¡Qué noble de su parte compartir su juguete con ellos!

Viajaste por todas partes, expresando la voluntad de tu maestro a todos los oídos. Montabas el mejor caballo y portabas el estandarte más espléndido, y todos envidiaban tu elevada posición a la diestra de la reina. Ella te confió a ti, su justa campeona, sus misiones más importantes. Mataste dragones, rescataste a príncipes encantados y dirigiste sus ejércitos. Te aseguraste de que vitorearían el nombre de tu reina

con tus hechos. Y todas las mañanas te despertabas y no recordabas nada.

En cualquier caso, eras una novedad, un juguete.

Eras hermosa y noble, prescindible y vacía. Exististe para glorificar a tu Guardián, nada más. Nadie te conocía por quién eras, si es que ya eras alguien. Cuando finalmente tuvo suficiente, eligió a alguien para ser y convirtió todos sus maravillosos talentos en coaccionar su camino de regreso a través del Seto.

## AHORA

Te glorificas a ti mismo, porque nadie lo hará por ti. Muestras a las personas tu verdadero yo en cada oportunidad y también los sacas a relucir. Ya tienes su amor, pero anhelas su respeto, y sabes que la mejor manera de conseguirlo es compartiendo una conexión verdadera que las trivialidades no puedan romper. A pesar de todos tus encantos, no es fácil, incluso tus compañeros changelings te encuentran intimidante, te miran con asombro o dejan que sus celos los consuman. Pero sabes cómo acallarlos con bondad, y te conviertes en el único que puede darles lo que quieren. Eres la luz guía en un mar de incertidumbre, la grandeza de Arcadia llega a la Tierra en carne y hueso. Tus amigos saben que cuando se cansen de su trabajo o pierdan la esperanza de sus traumas, tú estarás ahí con palabras para inspirar y un plan para ganar.





**Apodos:** Musas, Soberanos, Unicornios

**Bendición:** gana un punto adicional de un Atributo de Poder en la creación del personaje.

Puedes gastar puntos de Voluntad en nombre de otro personaje para los fines habituales. Para dar una bonificación de tres dados o +2 a un rasgo de Aguante. Aún puedes gastar solo un punto de Voluntad por Acción. Esta habilidad cuesta un punto de Glamour si hay alguna Condición en juego que pueda causar contención o desconfianza entre los personajes, como Presionado o Notoriedad.

**Maldición:** además de los otros puntos de ruptura de tu personaje, se arriesga al daño de Claridad con una reserva de dados igual a la mitad de su Wyrđ (redondeado hacia arriba) siempre que su acción, o inacción, conduzca directamente a la desgracia de sus aliados.

**Regalía:** Corona

## HISTORIAS

Odia el ballet. Todas sus reglas, sus posiciones estrictas. Todo el dolor y sufrimiento necesarios para ser el mejor. No, el baile que ama viene directamente del corazón y bombea el alma a través de sus pasos para que todos la vean. Da clases gratuitas en las esquinas de las calles, enseñando hip-hop de estilo libre a niños que no tienen el dinero o el apoyo para aprender en una escuela. Las sonrisas en sus rostros mientras se expresan al máximo, y el Glamour que gana de ellos, son un pago suficiente.

Es encantador y lo sabe. Lleva trajes a medida, la cantidad justa de colonia y una sonrisa que atrae a hombres y mujeres en todas partes. Le encanta hablar y le encanta escuchar, y las historias que más le gustan son sobre todas las cosas que la gente desea. En su benevolencia, les da lo que quieren, y todo lo que quiere a cambio es un compañero por un tiempo. Por supuesto, los deseos cambian día a día, pero es un tipo ingenioso. No le importa repetir negocios, en absoluto.

No le gusta estar solo. Tienes que cuidarte a ti mismo en este mundo. Eso es lo que aprendió de Faerie, y nunca deja que nadie lo olvide. Escucha los nombres que lo llaman a sus espaldas, pero ¿a quién le importa lo que piensen? Dicen "puño de hierro", pero él prefiere "mano fuerte".

¿Quién más podría mantener a raya a los lobos aulladores cuando otros dominios se vuelven perezosos? ¿Quién más podía ganarse el respeto de las hordas de hobgoblin? Nadie. Él nunca permitirá que nadie tome su trono. Y si tiene que ir tan lejos como para ganarse el corazón de un Acechador para demostrarlo, lo hará.



# OGROS

## UNA HISTORIA DE BRUTALIDAD

*Su aliento huele a tabaco rancio y su voz de motosierra arroja obscenidades sobre tu madre. Después de todo, lo del tipo duro no era una actuación, así que perdiste esa apuesta. Y además un diente. La pregunta ahora es, ¿qué podrías tener que él quisiera a cambio de dejar a los demás?*

Érase una vez, un guerrero se propuso librar a su tierra de monstruos. Llevaba un pesado martillo con el que aplastaba cráneos y molía huesos hasta convertirlos en polvo. Vagaba de un lado a otro del país, dejando tras de sí una pila cada vez mayor de horribles criaturas destrozadas. Cuando terminó su tarea, se volvió para descubrir que los muertos no eran monstruos después de todo, sino gente común, y él era el bruto al que temían. Su corazón estaba negro. Desesperado, buscó el consejo de un Hada, pero ella se rio de su angustia y le dijo que había dibujado aquella mentira sobre sus ojos, buscando evitarle la desgracia de ser una cosa terrible y fea. Entonces supo que el mundo no tenía consuelo para él, por lo que arrancó la cabeza del hada de su cuerpo y limpió su corazón con su sangre. Con eso, juró que nunca más dejaría que las palabras bonitas nublaran su mente y prestó su fuerza a las cortes de los Perdidos.

El Ogro sabe qué delgada línea separa a un héroe de un matón, y lo difícil que es caminar por ella. Pero lo hace, con la determinación de superar cualquier tentación. Las mentiras fantasiosas y las palabras cuidadosas parecen basura, y no da cuartel a tácticas tan débiles. Feo e imponente incluso detrás de la Máscara, camina entre los mortales como un oso pardo con ropas humanas y se niega a reconocer las miradas. En sus fuertes brazos y su temible mirada, posee el poder de aplastar o

acobardar a los enemigos más feroces. Si habla con demasiada franqueza, es solo porque no tiene paciencia para rodear la verdad de puntillas. Y si deja fuera a la gente, es solo porque no quiere ser herido de nuevo.

Otros changeling están de acuerdo en que cuando la mierda golpea el ventilador, detrás de un Ogro es el mejor lugar para estar. Son los defensores incondicionales del feudo y el músculo leal de la compañía. Hartos de tener que decir que lo sienten, tienen cuidado de no hacer nada por lo que se sientan obligados a disculparse. No más arrepentimientos, no más concesiones. Cuando aplastan y mutilan, es porque alguien se lo merece. También protegen a sus compañeros de sí mismos: si alguien tiene que ensangrentarse las manos, el Matón siempre se ofrece como voluntario primero, pensando que los suyos ya están manchados, por lo que también podría hacer algo bueno con ellos. ¿Por qué condenar a alguien más a convertirse en un monstruo cuando ya es su trabajo serlo? Otros pueden descartarlos como brutos y lentos, pero los Ogros lo mantienen simple porque hacer lo contrario es ahogarse en el remordimiento.

La mayor vergüenza de las Gárgolas es que no eran lo suficientemente fuertes para defenderse cuando los Lores las tomaron y las obligaron a cometer atrocidades. Ahora que son fuertes, se niegan a permitir que alguien los supere nuevamente. Sin embargo, vivir de esta manera es solitario y dejar que los demás se acerquen es difícil. Sus martillos figurativos, o literales, son tan grandes y fáciles de balancear que todos los problemas parecen clavos. Con tanta fuerza abrumadora, parece ridículo reprimirse ante los

**SAL DE MI VISTA MIENTRAS PUEDES.  
YA NO HAGO ESO. NO PARA GENTE COMO TÚ.**



males que necesitan ser eliminados. Pero esa pendiente está resbaladiza con la sangre de las muchas víctimas desafortunadas del Ogro, y debe luchar para no caer de nuevo allí, incluso cuando la excusa para deleitarse con la violencia y la intimidación sin sentido es tentadora.

## UNA VEZ

No eras un caballero de brillante armadura, ni un soldado obediente marchando bajo un estandarte. No, eras un destructor brutal, un matón sin piedad. Aguantaste repartiendo más dolor del que recibías y te alimentaste del terror que inspirabas. Eras el preciado torturador de tu Guardián, le enseñaste a sus enemigos crueles lecciones de obediencia y mantuviste a raya a otros changelings cuando se rebelaron. Eras un esclavo gladiador, azotado si no derrotabas a los otros esclavos en una arena llena de Hadas burlonas. Incluso cuando mataste a los demás para liberarlos de este infierno, o dejaste que te hicieran lo mismo, todos volvisteis a la vida al día siguiente para empezar de nuevo. El Lord te transformó en una criatura horrible y deformada con gusto por la carne y te quitó el don del habla, dejándote hambriento e incapaz de comunicarte en el desierto. Enorme y amenazante, sin palabras para civilizar sus ansias desesperadas, no tuvo más remedio que aterrorizar y depredar a la gente de la tierra.

Un día, te miraste detenidamente y no pudiste seguir así. Tal vez fue ese último grito el que lo hizo, recordándote a alguien que perdiste en otra vida. Tal vez fue la mirada vacía en los ojos del último hombre al que atormentaste, o la forma en que el último joven que devoraste sabía salado como lágrimas. Convirtió su fuerza impía en romper sus cadenas y hacer que la casa de tu Guardián se derrumbara alrededor de sus oídos. Hiciste una carrera, destrozando la carne de cualquier lacayo hobgoblin que se interpusiera en tu camino. No te molestaste en jugar según las reglas del Seto, despedazando zarzas con tus propias manos hasta que estuviste una vez más en el mundo que llamabas hogar.

## AHORA

No puedes borrar lo que hiciste en Arcadia, pero puedes compensarlo. Cuidas a tus compañeros Perdidos y matas cualquier cosa que venga por ellos, ya sean sabuesos y Acechadores o la confusión y la tentación. La belleza que viste en Faerie estaba teñida por una neblina rojo sangre, así que intentas preservar los placeres simples que encuentras aquí antes de que sufran el mismo destino. Cuando los nudos gordianos hacen que las cortes se peleen, eres tú el que está dispuesto a cortarlo todo por la mitad y darlo por terminado. Levanta muros alrededor de tu corazón, pero los pocos que llegan a conocerlo realmente nunca se





arrepienten. Tus amigos saben que eres más que una cara llena de cicatrices y un corazón de oro: también eres con quien pueden contar para hacer lo correcto, incluso cuando resulta ser lo más difícil.

**Apodos:** Matón, Gárgola, El Terrible

**Bendición:** gana un punto adicional de un Atributo de Poder en la creación del personaje.

Siempre que tu personaje inflija algún daño a otro, puedes imponer la Condición Abatido, durante tres turnos. Esta habilidad cuesta un punto de Glamour si el Ogro realiza el ataque en su propio nombre y no en el de otra persona.

**Maldición:** además de los otros puntos de ruptura de tu personaje, corre el riesgo de daño de Claridad con una reserva de dados igual a la mitad de su Wyrđ (redondeado hacia arriba) cada vez que alguien a quien no considera un enemigo huye o se acobarda de él.

**Regalía:** Escudo

## HISTORIAS

Bebe demasiado, se baña muy poco y su casera ya se ha memorizado las excusas del alquiler tardío. ¿Puede evitarlo si los huérfanos, fugitivos y supervivientes de Arcadia no están exactamente sobrados de efectivo? Sin embargo, terminan en mejores lugares que donde comenzaron, y eso es lo que importa. Uno de estos días, descubrirá al hobgoblin equivocado, con todas sus pisadas alrededor del Seto en busca de changelings desesperados o señalados por aquel del que intentan escapar. Su Guardián vendrá a por él, y entonces las cosas se pondrán realmente feas. Hasta entonces, seguirá así. En el fondo sospecha que todas las personas a las que ha ayudado lo apoyarán cuando surja su propio problema. El pensamiento evita que se sienta demasiado solo.

Ella nunca le dice a nadie lo que más le gusta de su trabajo; nunca admite que el hecho de que se le permita derribar puertas y asaltar los antros de narcotraficantes es la razón por la que se unió al FBI, y no tiene nada que ver con ideales elevados como la justicia o el servicio público. Le gusta gritar en la cara de los delincuentes y verlos estremecerse. A ella le gusta cuando corren, porque disfruta tirándolas al suelo y golpeándolas hasta que se someten. Su compañía dice que es bueno que haya

encontrado una salida, pero debe tener cuidado antes de que alguien empiece a preguntarse por qué es tan buena descubriendo a asesinos en serie y terroristas.

Se pregunta qué tan diferente es su vida ahora de la anterior. Al menos ahora está asalariado, eso es algo. La Reina de la Primavera insiste en que está haciendo lo que debe por un bien mayor, pero por lo que él puede ver, no es diferente de cualquier señor del crimen. Las personas a las que intimida para que le paguen los diezmos y la fidelidad a lo mejor crean que realmente se los comería si no cumplieran. ¿Quién sabe? Si ella lo ordenaba, tal vez él lo haría. Se supone que debe darse un capricho, después de todo. No le pagan por pensar, le pagan por romper huesos y dar ejemplos. Aun así, sacudir a humanos desprevenidos porque no se dieron cuenta de que su proyecto de desarrollo urbano invadió una puerta de entrada al Seto parece un poco excesivo. Quizás debería decir algo.



# Marchitos

## UNA HISTORIA DE ASTUCIA

*Ella termina tus frases, robando las palabras de tu boca y transformándolas en arte en la página. En el momento en que entregas tu dinero, estás completamente seguro de que todo fue idea suya.*

Érase una vez, un relojero que se afanó durante cien días y cien noches en perfeccionar el reloj definitivo, un reloj de bolsillo que daba las horas con tanta precisión que podía predecir lo que estaba a punto de suceder exactamente un minuto antes. Cuando terminó el trabajo, salió a la luz del sol para compartir su obra maestra con el mundo, solo para descubrir que el tiempo no tenía sentido aquí, y que todo su esfuerzo fue en vano. Su corazón estaba roto. Desesperado, abrió la caja del reloj y esparció los pedazos sobre los adoquines. Solo después se dio cuenta de que podía usar esas piezas para reparar su corazón roto y, a partir de entonces, sus pensamientos siempre estuvieron un minuto por delante. Con eso, superó a sus malvados Guardianes y entregó sus ágiles dedos al servicio de las cortes de los Perdidos.

El Marchito es más feliz cuando está ocupado. Cuando sus manos y su mente están inactivas, no puede evitar sentir que debería estar haciendo algo. Se mantiene alerta en una crisis y saca soluciones milagrosas a los problemas más irritantes. Si charla o se queja, es solo porque se alegra de la compañía mientras trabaja. Y si da demasiados consejos, es solo porque estuvo allí y lo hizo, hizo la camiseta y no le gusta que se cometa el mismo error dos veces.

Inteligentes y laboriosos, los Marchitos son la otra mitad del pegamento que mantiene unido el feudo, combinando una útil manipulación y un toque delicado con la abrumadora fuerza de personalidad

de los Hermosos. Su enfoque pragmático a veces pierde de vista el bosque debido a los árboles, pero nadie puede vencer a los Marchitos en logros. Trabajan por diversión, planean mientras duermen y se niegan a permitir que un problema quede sin resolver o un agujero sin tapar. Otros pueden llamarlos triunfadores, pero los Sombrereros construyen y planifican porque hacer lo contrario es sentirse impotentes.

Los Lores remodelan palacios y jardines según sus caprichos, sin mover un dedo. Sacan prendas de sueños mortales para adornar sus estantes y repisas. No aman nada. ¿Con qué fin, entonces, una Verdadera Hada rapta a un humano solo para ponerlo a trabajar en tareas sin sentido? Cada Marchito se hace esta pregunta innumerables veces, encadenado a un yunque forjando los eslabones de sus propias cadenas o elaborando obedientemente regalos para Reinas Goblin que los queman de inmediato. ¿Es la malicia lo que impulsa a su Guardian a cambiar las reglas de su esclavitud cada vez que cree que casi ha completado su tarea, o alguna broma perversa? Su fuga está plagada de laberintos y engaños, lo que la obliga a doblar su mente de maneras irracionales para superar una lógica que nunca tuvo sentido en primer lugar. Para cuando es libre, promete no dejar que nadie se aproveche de él nunca más. Utiliza sus talentos constructivos para sí mismo o para una causa, y todo lo que tiene para protegerse son manos hábiles, un ingenio rápido y una mente astuta. Negarse a tomarlo en serio o desestimar el valor de su trabajo es una buena manera de quebrantar su confianza o de ganarse su rencor.

**RESPIRA Y RESOPLA TODO LO QUE QUIERAS,  
NUNCA DERRIBARÁS ESTA CASA.**



## UNA VEZ

Las promesas valen menos que nada sin un contrato que las respalde. Lo sabes, porque escuchaste tantas y cada una de ellas fue una mentira. "Por supuesto que puedes irte a casa, si construyes un juguete para cada niño bueno de la Tierra. ¡Es un juego de niños, para alguien con tu habilidad!" "Te dejaré libre cuando termine la guerra, querida, pero necesito desesperadamente que resucites a todos mis soldados muertos cada mañana". ¡Sé mi dama de honor durante ciento y un años, solo eso! y pronto estarás de vuelta".

Trabajaba hasta que se veían los huesos de los dedos, se encorbaba sobre su banco de trabajo o corría harapiento por los campos, día tras día. Todo eso, por un rayo de esperanza, seguramente esta vez su Guardián cumpliría a su palabra. Nunca lo hizo. Por toda la insistencia en que rogó por tus talentos únicos, por todos sus elogios vacíos, tan pronto como el trabajo estuvo hecho, se rio en tu cara. O te regañó inventando fallos donde no los había; engatusado y halagado, pasándote al siguiente maestro como un aprendiz prodigio; o incluso te soltó, a simple vista, solo para revelar al final que nunca habías dejado a Faerie en absoluto. Te distrajiste aprendiendo manualidades imposibles y siguiendo un sinfín de complicadas reglas, pero inevitablemente el bastardo

te manipuló para que te sabotearas una y otra vez. Al final, le ganaste en su propio juego, envenenándote con la teta de la astucia en el proceso.

## AHORA

Eres Marchito porque tienes una forma de ser que recuerda a los demás a una vieja costurera arrugada: trabajando intensamente, con un aire hastiado y un vaso medio vacío. Pero a pesar de toda tu charla, aún mezclas colores etéreos en tu paleta y construyes maravillas que deslumbran incluso a tus compañeros Perdidos. Aunque has tratado de enterrar esa chispa de inspiración loca, temiendo la desilusión eterna, late en tu corazón y traiciona tus modales duros en las cosas maravillosas que haces. Traes un pedacito de Arcadia al mundo cada vez que cocinas algo nuevo, y esperas que las rosas que cultivas no traigan espinas de hadas con ellas. Tu mente astuta, y asombrosa, trabaja horas extras para mantener el feudo funcionando sin problemas y los bolsillos de la compañía llenos. Tus amigos admiran tus creaciones y les dan un buen uso, pero saben que no solo estás haciendo artilugios. Estás construyendo un mundo mejor.

**Apodos:** Domovye  
(singular: Domovoi),  
Sombrereros, el Sagaz

**Bendición:** gana un  
punto adicional de un





Atributo de Precisión en la creación del personaje. Tu personaje puede realizar una acción de Construir Equipo para transformar un tipo de material en otro, siempre que tenga las herramientas adecuadas para trabajar.

Por ejemplo, podría convertir paja en oro con una rueca, o forjar acero en diamante con un yunque y un martillo. Esta acción cuenta con una bonificación de cinco dados a efectos de determinar los éxitos necesarios. Esta habilidad cuesta un punto de Glamour por acción si está realizando chapuzas, pero en este caso también puede improvisar sus herramientas; podría convertir la paja en oro pasándola alrededor de un ventilador de techo, o forjar acero y convertirlo en diamantes pasándolo por encima con un automóvil.

**Maldición:** además de los otros puntos de ruptura de tu personaje, se arriesga al daño de Claridad con una reserva de dados igual a la mitad de su Wyrđ (redondeado hacia arriba) cada vez que una sorpresa desagradable lo toma desprevenido.

**Regalía:** Joyas

## HISTORIAS

Con sus herramientas feéricas, vaga por los sinuosos caminos del Seto, buscando semillas de sueños convincentes y rediseñándolos según sus propias especificaciones. Para aquellos que sueñan con miedo o dolor, construye paisajes y aventuras fantásticas bajo un sol brillante. Para aquellos que sueñan con aplastar a los débiles e inocentes bajo sus talones, construye laberintos tortuosos y juegos crueles que los soñadores nunca podrán ganar. La ingeniera de sueños reparte su tarjeta de presentación en todos los feudos cercanos. La mantienen cerca y la contratan a comisión para crear pesadillas para sus enemigos o ensoñaciones de amores pasados para ellos.

Se esconde en línea detrás de su alias y nunca deja que nadie vea su rostro. Con una investigación cuidadosa, una piratería flagrante y un poco de acoso en las redes sociales, rastrea las búsquedas y documenta cada uno de sus movimientos. Deja caer pistas anónimas a los changelings que buscan su falso yo y juega al benefactor críptico con los espantapájaros inconscientes, enviándolos en persecuciones salvajes para acabar en el camino de sus dobles changelings. Su paranoia lo lleva a

acumular basura sobre todos los demás también, para evitar que lo rastreen de la misma manera y expongan su trabajo al mundo.

Atiende un bar en un pequeño lugar del centro al que llaman Spinning Jenny, en la esquina de la 3ª y Main. Todo el mundo sabe que puede ir a beber allí si está desesperado, si necesita algo que no puede conseguir en ningún otro lugar. Escucha sus problemas y, a veces, cuando es el momento adecuado, hace una oferta. Ella puede ayudar, dice, por un precio. No, no quiere dinero. Nada tan burdo. Solo un poquito, algo significativo pero pequeño, ni siquiera lo echarás de menos. Realiza milagros y colecciona sus recuerdos, cantándolos como recuerdos tiernos y tristes. Solo después de que sus clientes se van que se dan cuenta, que ni siquiera recuerdan su nombre.





# ESTIRPES

A veces, un Hada Verdadera necesita que su sirviente sea algo único, con un propósito particular. A veces, un changeling mira dentro de una caja dorada que no debería tener, o come una fruta de un árbol extraño después de tres días de huir de los perros de su amo. A veces, el alma, por alguna extraña y oculta razón, simplemente encaja en una forma particular. Esta transformación se llama Estirpe. La mayoría de los changeling que regresan a través del Seto tienen una estirpe: sus nuevos poderes son un arma de doble filo que sus amos no pudieron agarrar. Estas diferentes estirpes cumplen muchos roles diferentes y realizan diversas funciones en la sociedad Perdida. Mecánicamente, se representa por medio de una bendición. Una bendición tiene dos partes: un umbral de éxito excepcional reducido en una tirada en una circunstancia específica y un poder exclusivo de la Estirpe.

A continuación, se muestran 12 Estirpes de muestra para usar en su crónica **Changeling: Los Perdidos**. De ninguna manera está limitado a estos 12; consulta las reglas de creación de Estirpes en el Capítulo Siete para obtener más información sobre cómo construir nuevos e interesantes Estirpes para su crónica.

## ARTISTA

*¿Te importaría hacerte a un lado? Estás bloqueando mi luz.*

Los artistas no son solo los pintores, los escultores, los arquitectos o los compositores. Son, de una manera muy real, su arte. Un Hada Verdadera rara vez secuestra a artistas establecidos para convertirlos en artistas changelings. Los novatos, los aficionados y los pequeños que luchan pueden convertirse en Artistas. A los Lores no les importa la calidad inicial. Lo que quieren es un Artista capacitado para crear cosas exclusivamente para ellos.

Como parte de su cautiverio, los artistas a menudo desarrollan características físicas del medio elegido. La piel de un escultor puede volverse gris y pétrea, mientras que un pintor puede tener salpicaduras de colores vivos y aleatorios en su cabello. En Arcadia, una prisión de su propia actividad frenética los retuvo. Detenerse para descansar podría significar un castigo, a menudo en forma de verse obligado a destruir su propia obra a medio terminar, o ver a su Guardián hacerlo porque no era perfecta. De vez en cuando, un Hada Verdadera llama a un artista para que lo ayude a "diseñar" un nuevo changeling, con resultados similares si deja de trabajar antes de que la víctima haya terminado. Como tal, muchos artistas suelen ser extremadamente protectores con sus obras en



progreso, y nunca les dejan ver la luz del día hasta que son absolutamente impecables.

**Ogro:** El arquitecto tiene brazos como columnas corintias, sobresaliendo de la camisa que es un poco pequeña para ellos. Su pelo desgredado está siempre lleno de polvo de pintura y virutas de madera. Son sorprendentemente suaves para su tamaño, pero una fuerza de la naturaleza si se les interrumpe.

**Marchito:** una mujer diminuta y nudosa tiene manchas en la piel blanca como el papel que pueden ser tinta o venas. Sus ojos son de un azul intenso y sobrenatural. Ella nunca está sin sus acuarelas y puede pintar Arcadia de memoria. Algún Perdido desearía que no lo hiciera.

**Bendición de la Estirpe:** Elige Pericias o Expresión. Cuando el Artista usa una Especialidad para el arte con esa Habilidad, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

**Herramientas del oficio:** un buen artista nunca está sin sus herramientas. Puede gastar un punto de Glamour para que su jugador gane tantos dados de bonificación como su Wyrd, hasta un máximo de +5, en una tirada de Pericias o Expresión con una de sus Especialidades relacionadas con la creación de arte. Todos los elementos necesarios de su oficio se manifiestan a su alrededor por una escena.

## BRILLANTE

*Discúlpame. Estaba hablando.*

Pocas cosas hacen que un Hada Verdadera gire la cabeza tanto como la pasión genuina. No importa para qué sea esa pasión: las artes, las ciencias, un movimiento político, un amante, todo es lo mismo para los Lores. Lo ven como un fuego que arde en el alma y enciende a la criatura que lo siente. Los humanos que los Otros toman debido a esta pasión generalmente se convierten en Brillantes.

Las Hadas Verdaderas rara vez toman a un Brillante por la fuerza. Hacen todo lo posible para atrapar a esta presa a través de su pasión, ya sea haciéndose pasar por una amable profesora universitaria y sugiriendo que tal vez le gustaría cambiarse al departamento de Clásicos o dejando notas de un admirador misterioso en su edificio de apartamentos. El objetivo siempre es lograr que se vaya voluntariamente, pero nunca con un consentimiento pleno e informado.

Una vez que está en Arcadia, el Guardián convierte las pasiones del changeling en un punto álgido. La somete a una pesadilla tras otra, siempre centrada en las cosas que ama, y la castiga si muestra alguna emoción. Se convierte en un Brillante cuando la ira y la angustia acumuladas explotan en ella en un torrente de luz y furia. Para algunos changelings, este devenir es cuando escapan de su cautiverio. Para otros, están atrapados encendiendo innumerables bailes, cenas y cacerías inhumanas, y solo logran escapar en un momento en que pueden cegar a su Guardián. La sutileza no es una opción para estos changelings: su semblante siempre irradia un brillo suave. Su máscara a menudo, pero no siempre, se traduce como una cara bonita o un cabello llamativo. Es difícil apartar la mirada cuando hay un Brillante en la habitación.

**Elemental:** El aire alrededor de este changeling se ondula y brilla como si estuviera en llamas. Su cabello es de un llamativo rojo dorado, casi iridiscente. Ella se enoja rápidamente y perdona aún más, una vez que puedes convencerla de que lo sientes de verdad.

**Hermoso:** Esta hermosa criatura parece estar hecha de rayos de luna y luz de las estrellas. Tienen un brillo plateado suave y una voz suave a juego. Nunca levantan la voz, pero su ira es algo que temer.

**Bendición de la Estirpe:** Cuando un Brillante usa Sociedad para ser el centro de atención, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

**Lamarada:** Un Brillante siempre tiene un brillo visible, incluso en las habitaciones más oscuras, aunque la Máscara normalmente evita que los mortales la vean. Puede gastar un punto de Glamour para convertir este resplandor en un brillo deslumbrante que ciega a sus enemigos durante un turno; la Máscara no oscurece esta luz. Cada turno en el que el Brillante usa esta bendición, los enemigos que puedan verlo reciben un punto de daño contundente y obtiene un -2 en todas las acciones físicas y mentales de ese turno.

## MAYORDOMO

*Solía servir porque de lo contrario era flagelado. Me fui para alejarme de los látigos y el rodillo del cocinero y la*



*amenaza omnipresente de los sabuesos, pero todavía sirvo. Soy inútil si no sirvo. ¿Otro trago, señora?*

Los mayordomos son los sirvientes perfectos. Llevados a Arcadia por Lores con un gusto por las cosas buenas de la vida, estos changelings son mayordomos, camareros, amas de llaves y trabajadores domésticos de todo tipo. Sus Guardianes los eligen por su atención a los detalles, lanzándolos a su cautiverio sin entrenamiento y con la plena expectativa de que proporcionarán exactamente lo que se quiere de ellos, cuando se requiera.

Raro es el Lord que tiene un solo mayordomo. Se espera que un nuevo changeling en una casa feérica aprenda de los sirvientes más viejos y establecidos, y ¡ay del sirviente que no aprenda su lugar rápida y silenciosamente! Los guardianes rara vez tienen que castigar directamente a sus mayordomos; una simple señal de disgusto es más que suficiente para hacer que el servicio se apresure a castigar al changeling errante. Los mayordomos aprenden rápidamente a trabajar dentro de un sistema, utilizando el poder de otros para sobrevivir mientras sirven a un maestro caprichoso.

Este movimiento silencioso a través de un territorio social hostil se convierte en un escape. Cuando un changeling es irreprochable, ¿quién puede decir que no puede salir por la puerta principal? Los mayordomos que regresan a través del Seto suelen estar más abajo en la jerarquía. Si bien no es extraño que un mayordomo establecido o una doncella tenga un lugar en las cortes de los Perdidos, los peones que estaban demasiado atados a la mortalidad para encajar perfectamente en el orden jerárquico de una familia feérica tienen más probabilidades de huir con éxito.

**Oscuro:** una sirvienta tranquila con pequeños colmillos que parece desvanecerse en las sombras que se acumulan a su alrededor cuando se queda quieta el tiempo suficiente. Se siente incómoda siendo el centro de atención y nunca habla a menos que se le hable.

**Hermoso:** una mayordoma remilgada y perfecta de la mansión. Su uniforme siempre está perfectamente planchado, y sus ojos y cabello son del mismo color que el acabado de latón. Es la única persona a la que acudir cuando las Cortes

locales quieren planificar una fiesta de cualquier tipo.

**Bendición de la Estirpe:** Cuando el mayordomo usa Empatía para determinar los deseos inmediatos de un objetivo, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

*¿Eso será todo?:* Gasta un punto de Glamour para activar esta bendición para la escena. Con una tirada exitosa de Manipulación + Sociedad, una Mayordomo puede usar los Méritos Sociales de otro personaje en la escena como si fueran los suyos. Cuando el efecto termina, los personajes actúan como si el objetivo hubiera usado los Méritos él mismo.

## MACHACACARTILAGOS

*Bueno, ¿no eres un bocado? ¿Qué tal cenar esta noche, solo nosotros dos? No es necesario que te pongas elegante, odio desabrochar botones y cremalleras.*

Los Machacacartilagos son las pesadillas caníbales de otros changelings. Estrictamente hablando, no necesitan la carne de los Perdidos para sobrevivir; son más como trituradores de basura vivientes que desarrollaron un gusto por la carne de las hadas mientras estaban en Arcadia. Muchos Lores los mantienen como cocineros, perros guardianes y amenazas implícitas para sus propios esclavos. Cualquier mortal secuestrado podría potencialmente convertirse en un Machacacartilago. Los que sí lo hacen generalmente tenían algo de vacío en su interior antes de su cautiverio, ya sea el dolor de una ruptura o una muerte, la pérdida de dirección en la vida después de un evento estresante o simplemente el agotamiento.

Casi todos los Machacacartilagos han probado la carne de los changelings en algún momento. Los Lores cumplen sus amenazas una vez que ya no pueden encontrar un uso para un esclavo que se porta mal, por lo que muchos Machacacartilagos tienen vívidos recuerdos de matar, cocinar y comer a otros Perdidos, o simplemente morder sus cuellos y tragarlos enteros. Muchos Machacacartilagos en realidad comieron para salir de Arcadia, ya sea devorando a los hobgoblins y las pesadillas que se interponían en su camino, o haciendo un agujero en el Seto. Sin embargo, el devorador no se detiene cuando sale de Arcadia. Su hambre lo consume



todo, ya sea de amor, sangre, dinero o simplemente más comida.

Corren rumores de que algunos Machacacartilagos tienen gusto por la carne viva. La mayoría niega fervientemente la verdad de esta suposición, pero sus compañeros Perdidos los miran a todos con sospecha, independientemente.

**Bestia:** Tiene ojos de tiburón, orejas de lobo y una boca lo suficientemente grande como para tragarte entera, querida. Siempre tiene hambre y siempre sonríe.

**Ogro:** Fe, fi, fo, fum. Este es el gigante de los cuentos de niños, el de los ojos pequeños y los dientes rechinantes, que viene a masticarte por molestarlo a la hora de comer.

**Bendición de la Estirpe:** Cuando el Machacacartilagos utiliza Pelea para lidiar con alguien con la intención de comérselo, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

*Para servir hombre:* un Machacacartilagos puede realizar ataques de mordida que infligen daño letal, sin necesidad de enfrentarse a un enemigo primero. Si sostiene algo o agarra a alguien de un tamaño más pequeño que él, puede tragarlo entero. Gasta un punto de Glamour y su mandíbula se expande al tamaño necesario. Con una tirada exitosa de Resistencia + Supervivencia, logra derribar al objetivo con un mínimo esfuerzo. El sistema digestivo de un Machacacartilagos inflige dos puntos de daño letal por turno. Si el objetivo está envenenado o es tóxico, el Machacacartilagos recibe daño de forma normal, a menos que tenga un Mérito, una prenda u otro medio para negarlo. Los objetivos que atacan al changeling desde su interior deben infligir al menos cinco puntos de daño letal con un solo ataque para rasgarlo, pero no puede aplicar su Defensa o armadura contra tales ataques.

## BUCEADOR DEL INFIERNO

*¡Lo siento, no quise asustarte! Gajes del oficio del trabajo, supongo. No creerás lo que vi ahí abajo...*

De vez en cuando, las Hadas Verdaderas necesitan llegar a lugares a los que ni siquiera ellas pueden llegar. A veces necesitan un espía o un ladrón en sus intrigas banas, alguien que pase desapercibido y no se vea afectado. Cuando tienen ganas de dedicarse al espionaje, los Otros crean Buceadores del Infierno.

Los Buceadores del Infierno son inusuales entre los changelings ya que sus Guardianes no solo esperan que se vayan de Arcadia, sino que los animan a hacerlo. Sin embargo, esto no los libera. Incluso en sus formas de otro mundo, los Buceadores del Infierno aún cautivos tienen un hilo plateado atado a su persona que conduce de regreso a su Guardián. Todos los Buceadores del Infierno conocen el dolor insoportable de ser sacados de otro reino inesperadamente para enfrentarse la ira de su Guardián. Una vez que se rompe el hilo, el Buceador del Infierno queda libre. Los Buceadores del Infierno rompen sus hilos de diferentes formas. Algunos encuentran un herrero goblin dispuesto a destruirlo (por un precio). Algunos convencen a la gente a la que fueron enviados a infiltrarse para que lo hagan. Algunos simplemente pasan por la agonía de romperlo ellos mismos.

Ya sean cautivos o libres, los Buceadores del Infierno nunca están en un solo lugar por mucho tiempo. Siempre están persiguiendo algún nuevo rumor de una prenda rara, explorando reinos extraños o escuchando conversaciones que realmente no deberían. Los Buceadores del Infierno tienen hambre de conocimiento. Después de todo, el conocimiento es poder.

**Bestia:** este changeling tiene ojos brillantes e inquisitivos y alas vestigiales. Se mueven a una velocidad asombrosa y, por lo general, se contentan con escuchar, es decir, hasta que los haces hablar.

**Oscuro:** Incluso sin bucear, no parecen completamente sólidos. Sus ojos deambulan constantemente por la habitación, buscando amenazas. Habla de una manera confusa y distraída, como si no estuviera del todo allí.

**Bendición de la Estirpe:** Cuando el Buceador del Infierno usa Fullerías en el Seto, Arcadia u otro reino sobrenatural, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

**Inmersión:** gasta un punto de Glamour para hacer una tirada de Destreza + Ocultismo. Si tiene éxito, el Buceador del Infierno comienza a desvanecerse en una forma incorpórea e invisible. Se necesitan un número de turnos igual a (10 - su Claridad actual), hasta un mínimo de un turno completo, para desvanecerse por completo. Mientras se desvanece, el Buceador del Infierno no puede



realizar acciones no reflejas o interactuar con objetos o personas, y los ataques con un componente no mágico pasan inofensivamente a través de ellos. Una vez que se desvanece por completo, actúa como un fantasma del Seto desmaterializado, incapaz de interactuar físicamente con nada excepto con otros seres y objetos inmateriales, como fantasmas del Seto, otros Buceadores del Infierno, changelings que usan el Contrato de Susurro Matutino (p. 143), los muertos inquietos y los espíritus de todo tipo. Puede ver e interactuar con todos estos, sin importar su estado actual. Si puede encontrar una puerta a otro reino, como el Inframundo Mortal o la misteriosa Sombra, puede deslizarse con un punto de Glamour como si fuera un Paso del Seto (p. 109). Si los seres efímeros son normalmente materiales en otro reino, él también lo es. Puede pasar todo el tiempo que quiera buceando, pero aún requiere de las necesidades básicas, como la comida y el sueño. Para finalizar este efecto, gasta otro punto de Glamour y hace otra tirada de Destreza + Ocultismo. Si tiene éxito, el changeling reaparece en el mundo al mismo ritmo que se desvaneció. Si un Buceador del Infierno obtiene la Condición Comatoso (p. 334) mientras se Bucea, inmediatamente desaparece de donde sea que esté para reaparecer dentro de su Bastión, como si hubiera pasado por la Puerta de Cuerno para estar físicamente presente en sus sueños.

## **CORAZÓN DE CAZADOR**

*[aullido de tristeza en la distancia]*

Si los animales tienen alma, no son el tipo de almas que los Lores pueden agarrar y torcer en formas para satisfacer sus necesidades de otro mundo. Los Corazones de Cazador son los animales salvajes de Arcadia, los ojos salvajes que se asoman desde el Seto. No todos los Corazones de Cazador son Bestias, pero todos pasan sus cautiverios consumidos por la necesidad de perseguir, cazar, matar.

Las Hadas Verdaderas suelen elegir a los changelings que se convierten en Corazón de Cazador por su mezcla de ambición e inseguridad. Si ser más grandes e importantes que los que los rodean fue todo lo que los impulsó a ser más, es muy probable que se encuentren acechando un desierto de Hadas. Al igual que con cualquier estirpe, esta no es una regla estricta: el entorno en

el que su Guardián los aprisiona puede moldearlos por sí solo. El cautiverio de un Corazón de Cazador, sin embargo, es siempre marcado de rojo de dientes y garras, ya sea que se trate de una tormenta feroz que golpea a las hadas desafortunadas en su camino o de un león merodeando por una sabana arcadiana, y muy pocos se van sin algunas cicatrices. La huida de un Corazón de Cazador puede incluir un combate directo, aunque muchos se escabullen de sus perreras y conservan como astillas las gargantas de los sirvientes de su Guardián al salir.

Si bien esta estirpe se ve en más Bestias que la mayoría, el comportamiento de sus miembros se ajusta más a los arquetipos míticos de estas criaturas que a cualquier libro de texto darwiniano. A las Hadas Verdaderas no les importa que los leones macho sean vagos quejumbrosos que esperan que las hembras de su manada les traigan carroña, o incluso que solo los leones machos tengan crines. Los leones en Faerie son cazadores nobles y orgullosos, que solo derriban las presas más peligrosas. Del mismo modo, los lobos son misteriosos solitarios, las panteras son elegantes y sexuales, y los tiburones son astutos y desapasionados. Algunos Corazones de Cazador tienen características de muchos arquetipos de cazadores diferentes. Lo que más importa es la persecución, la pelea y la próxima comida.

**Bestia:** este changeling tiene el pelo desgredado de una hiena, pero los ojos fríos y muertos de un tiburón. Incluso cuando se relaja, parece estar siempre alerta y listo para saltar. Su voz es un gruñido y parece un poco inestable con solo dos pies.

**Ogro:** Es el troll debajo del puente, el ciclope que caza a los hombres de Ulises. Es implacable, y una vez que tiene el rastro de una cantera, lo sigue o muere en el intento.

**Bendición de la Estirpe:** Elige Investigación o Supervivencia. Cuando un Corazón de Cazador usa la habilidad elegida para rastrear criaturas de Faerie, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

**Abalanzarse:** si el objetivo puede ver los ojos del Corazón de Cazador, el changeling puede gastar un punto de Glamour para bloquear al objetivo en su sitio o hacer que huya aterrorizado. El jugador del



Corazón de Cazador tira Presencia + Wyrd como acción instantánea, enfrentada por Compostura + Tolerancia sobrenatural del objetivo. El objetivo gana el Declive Irracional (p. 330) o la Condición Aterrorizado (p. 339) si el Corazón de Cazador tiene éxito, elegido por el jugador del objetivo. Si el changeling ataca al objetivo congelado o que huye, sus ataques sin armas infligen daño letal.

## DEDOS DE SANGUIJUELA

*Relájese. Deja que tu cuerpo se derrita en la mesa. Eso es. Ahora, es normal sentir un poco de dolor con el masaje de tejido profundo. Eso es solo tus músculos soltándose. Abrazalo. Relájese.*

Si existen vampiros, no pueden convertirse en changelings. Esa es la opinión generalizada entre los Perdidos: el proceso parece requerir un alma humana viviente. Sin embargo, la idea del ideal de los no-muertos tradicionales atrae a la humanidad: misteriosos, con ojos soñadores y robando la vida de quienes la rodean. Las Hadas Verdaderas han aprovechado este sueño para crear a los Dedos de Sanguijuela.

Los Lores extraen Dedos de Sanguijuela de los mortales que toman. Esta definición es amplia: un Dedo de Sanguijuela podría haber sido un manipulador, un asesino a sueldo frío, un recaudador de impuestos de buen corazón o un profesional financiero educado. Cualquiera que construya su identidad en torno a tomar y recibir de alguna manera podría ser un buen Dedo de Sanguijuela. En Faerie, son armas contra los esclavos de otros Lores e instrumentos de tortura contra los problemáticos sirvientes de su propio Guardián. Con un toque, roban vida y vitalidad, dejando a sus víctimas aturcidas y fatigadas. Esta es una espada de doble filo para el Guardián, ya que muchos Dedos de Sanguijuela escapan después de agotar a los sirvientes leales y luchar a través del Seto con su vitalidad recién descubierta.

En el mundo de los mortales, los Dedos de Sanguijuela encuentran la caza más fácil y difícil. Aunque robar a un mortal para robarle un poco de su fuerza vital es fácil de hacer sin que nadie se dé cuenta, otros changelings saben que existen. Miran incluso al más bondadoso Dedo de Sanguijuela con sospecha: los Guardianes ya les han robado parte de sus vidas, ¿por qué deberían permitir que estos amigos hagan lo mismo?

**Oscuro:** A primera vista, este changeling podría ser un compañero de juegos con su amigable cara redonda y orejas puntiagudas. Sin embargo, en una inspección más cercana, lucen pequeños colmillos afilados como agujas, y sus ojos y yemas de los dedos están manchados del color de la sangre vieja.

**Marchito:** otras hadas a menudo confunden a este cambiante con un mortal. Parecen normales. Demasiado normal. Todo en ellos está diseñado para parecer lo más promedio posible, desde su altura hasta el color de sus ojos y el tono medio alto de su voz. Todo, es decir, excepto sus dedos largos y como patas de arañas.

**Bendición de la Estirpe:** Cuando Dedos de Sanguijuela usa la Medicina para determinar la salud de un objetivo potencial, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

**Absorber la Chispa Vital:** si el Dedo de Sanguijuela mantiene contacto físico con un objetivo durante un turno completo, puede gastar un punto de Glamour para infligir un punto de daño contundente. Esto cura al Dedo de Sanguijuela, ya sea degradando una herida agravada a letal, una letal a contundente o una contundente a curada por completo. Mientras el Dedo de Sanguijuela mantenga el contacto, puede gastar un punto de Glamour cada turno para continuar el efecto. Si el objetivo es un changeling, Dedos de Sanguijuela inflige dos puntos de daño por punto de Glamour y, por lo tanto, cura o degrada dos puntos de daño por turno.

## PIEL DE ESPEJO

*No, no soy Jack Smith. ¿Quién es ese? Suena como un tipo genial.*

Las Hadas Verdaderos son caprichosas, siempre movidas por sus deseos. Sus acciones parecen ilógicas, sus emociones volubles y sus deseos absurdos. Los changelings nunca conocen realmente a sus Guardianes: la lógica feérica es lo suficientemente difícil de seguir desde la distancia, y mucho más cuando estás en el ojo del huracán. Sin embargo, las Hadas Verdaderas solo son conscientes de una cosa: ellas mismas.

Así es como escaparon los Piel de Espejo. En Arcadia, todo es lo que es. Eso puede sonar redundante, pero un Piel de Nieve nunca prenderá fuego a otro changeling y el Cazador nunca se



convertirá de repente en los Caballeros Hospitalarios. Las pieles de espejo son cualquier cosa y todo, o, al menos, pueden parecerlo. En Arcadia, donde la apariencia lo es todo, esto es una gran ventaja. Las Hadas Verdaderas que crean Piel de Espejo los vigilan de cerca, usándolos como espías, obras maestras o, a veces, espejos literales. Un Piel de Espejo puede tener recuerdos de ser un prototipo para otra estirpe, deformarse y transformarse en una multitud de formas dolorosas e insostenibles hasta que su Guardian tuvo una idea de lo que quería. Algunos Piel de Espejo quedaron atrapados al otro lado de los espejos mágicos, utilizados como consejeros o consortes. Algunos fueron colocados literalmente sobre pedestales como estatuas vivientes.

El cambio y el disfraz son sus armas, y cómo escaparon. Cuando giran y giran y se pierden en la Máscara, es cuando sus Guardianes también los pierden. La lucha de un Piel de Espejo es la lucha por sobrevivir como otra persona en su forma más pura.

En el mundo mortal, sus capacidades no son muy diferentes. Si bien no pueden contorsionarse en la variedad de formas fantásticas a las que sus Guardianes los obligaron, son incomparables en el arte del disfraz. Algunos Piel de Espejo usan este poder para espiar en sus cortes. Algunos lo usan para hacer una fortuna rápida. Algunos simplemente lo usan para volar bajo el radar, con la esperanza de pasar desapercibidos tanto para los duendes como para los humanos.

La clase de changelings que podrían convertirse en Piel de Espejo, antes complacían a la gente. Intentaron ser todo lo que pudieron para deleitar a quienes los rodeaban, o al menos evitar consecuencias negativas. Los trabajadores de servicio al cliente, los niños acosados y los estafadores son excelentes Piel de Espejo.

**Oscuro:** Podrías jurar que se veía como tu mejor amiga por el rabillo del ojo, pero no, míralos de frente y él es el rey de la Corte de Otoño. Excepto que el rey nunca tendría esa sonrisa traviesa mientras se recostaba en el trono improvisado del Feudo.

**Elemental:** Nadie ha visto nunca su "rostro real", si tal cosa existe. Puedes saber quién es por la voz chillona. Sin embargo, cada vez que se emociona,

su piel se ondula como mercurio y sus ojos se vuelven brillantes como un espejo.

**Bendición de la Estirpe:** Cuando el Piel de Espejo usa Sigilo mientras está disfrazado, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

**Rostro mercurial:** un Piel de Espejo puede moldear y dar forma a su apariencia como masilla, haciendo una máscara completamente nueva a partir de piezas compuestas de personas que ha conocido o visto en fotos. Gasta un punto de Glamour y haz una tirada refleja de Astucia + Subterfugio + Wyrđ, sin penalizaciones por falta de equipo. Gastando un punto extra de Glamour, el changeling también puede construir un nuevo semblante compuesto. Las habilidades sobrenaturales que perforarían su engaño provocan un Choque de voluntades (p. 126). Este efecto dura indefinidamente, pero el changeling debe utilizarlo de nuevo incluso para volver a su propia apariencia natural.

## CANTANTE NOCTURNO

*Gracias, ha sido una audiencia encantadora. Si ven el frasco en el piano de mi adorable acompañante, acepto regalos en efectivo como muestra de su agradecimiento. No cometa el error de arrojar su tarjeta platino, es decir, a menos que esté preparado para afrontar las consecuencias.*

La canción es un arte casi tan antiguo como la humanidad misma, y algo que fascina por completo a las Hadas Verdaderas. Si bien tienen su propia música en el otro mundo, los Lores aman las canciones humanas por la infinita profundidad de su expresión emocional. Los Cantantes Nocturnos son las estirpes que producen muchas de las canciones mágicas que las criaturas de los cuentos de hadas enseñan a héroes o niños.

Los Cantantes Nocturnos eran tipos creativos antes de que Faerie los raptara, y no solo eran músicos. Si bien puede parecer extraño que un escultor o un autor se convierta en un Cantante Nocturno, en realidad es solo una cuestión de aprender a esculpir o contar historias con melodías y armonías de la misma manera que se puede esculpir bronce o escribir un poema. Eso no quiere decir que el proceso sea fácil. Las Hadas Verdaderas tienen ideas extrañas y exigentes sobre lo que hace una buena canción, por lo que un changeling que produce una pieza menos que satisfactoria corre el riesgo de sufrir una severa represalia.



Esta es una posición peligrosa para tomar siendo un Hada Verdadera. La mayoría de los Cantantes Nocturnos escapan mientras sus Guardianes están sumidos en una agonía exquisita de una canción lo suficientemente triste como para hacer llorar a una piedra, o se doblan de risa por una versión obscena de un himno solemne. Algunos se convierten en su canción y salen flotando directamente por la puerta, llevados por las notas que están cantando. Los Cantantes Nocturnos descubren que, una vez que escapan, sus canciones tienen menos poder. Ya no pueden lograr los efectos de deformación de la realidad en el sólido y consistente mundo mortal que podrían lograr en un reino construido enteramente de sueños y Wyrd. Sin embargo, están lejos de ser impotentes. Los otros Perdidos temen en silencio su capacidad para cautivar por completo a los demás con su canción.

**Hermoso:** esta cantante de cámara de ojos almendrados hará que le abras tu corazón y tu billetera en menos de una hora. No le faltan admiradores, pero siempre va sola a casa. Algunos la llaman frígida, otros la llaman mojigata, pero siempre vuelven por más.

**Marchito:** No llama mucho la atención, los esqueletos tienen más carne en los huesos. Su enjuto cabello negro sobresale por todos los lugares equivocados. Pero cuando abre la boca para cantar, las vigas tiemblan con su tono de barítono y no hay un ojo seco en la habitación al final de esta. Rara vez abre la boca para hacer otra cosa.

**Bendición de la Estirpe:** Cuando el Cantante Nocturno usa Expresión para cantar o componer una pieza musical, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

**Canción de sirena:** gasta un punto de glamour y lanza Presencia + Expresión + Wyrd como una acción instantánea, enfrentada con Compostura + Tolerancia sobrenatural por cualquiera que escuche la canción sobrenatural del Cantante Nocturno. Cualquiera que falle gana la Condición Suspirando (p. 345) y queda clavado en el lugar mientras el Cantante Nocturno continúe cantando; el changeling puede tomar la mano de una víctima y llevarla junto con él, pero de lo contrario no puede moverse, aunque todavía puede aplicar su Defensa contra los ataques. Sacarlo del trance requiere un poder opuesto (lo que provoca un Choque de voluntades), que se le inflige al menos tanto daño

como su índice de Resistencia, o se le imposibilita escuchar la canción.

## NOTARIO

*Entiendes que cuando accediste a unir a tus hijos y a los hijos de tus hijos a ese Otro hasta la séptima generación, estaban siendo salvajemente literal, ¿no? Los Lores no exageran. No, deja de llorar, te ayudaré a resolver esto.*

No todas las promesas están firmadas en papel o grabadas en piedra. Algunas son, literalmente, documentos vivos. Los notarios son changelings que presiden las promesas entre Hadas Verdaderas y otros. El encargado de un Notario escribe estos acuerdos en la sangre del changeling, los graba en su piel y los imprime en su alma. Es a la vez testigo y juramento, y su Guardián lo supervisa de cerca, no sea que su promesa se desvanezca en las Espinas.

Esto hace que la presencia de un Notario sea extremadamente peligrosa en el mundo de los mortales. Un Hada Verdadera no se detendrá ante nada para recuperar un compromiso perdido, enviando Acechadores, Leales e incluso a otras Hadas Verdaderas detrás de los Notarios huidos. Muchos feudos no se molestarían en mantener a esas bombas de tiempo si no fueran tan increíblemente valiosas. Los Notarios escapan encontrando lagunas en las promesas que los unen a los Otros y saliendo por la puerta principal. En las Cortes de Perdidos, a menudo son visires, abogados, mediadores y, si todo lo demás falla, estafadores que son más astutos que las Verdaderas Hadas para hacer que dejen en paz a su feudo por una estación más. Un Notario puede recitar perfectamente cualquier juramento que oficia.

**Elemental:** lo que parecen ser tatuajes son en realidad pequeñas enredaderas que se envuelven alrededor de sus brazos, deletreando términos legales complejos y enterrándose en la piel. Es la persona a la que acuden las cortes para resolver pequeñas disputas.

**Marchito:** la piel de este changeling está agrietada y amarillenta, como un pergamino viejo. Huele a polvo y tinta, y cuando habla, es una corrección suave pero pedante en algún punto mal pensado de minucias legales.

**Bendición de la Estirpe:** Cuando el notario usa Política para negociar, leer o interpretar una



promesa, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

*Reducción:* Una vez por capítulo, un Notario puede negar completamente la necesidad de Glamour en un Compromiso siempre que esté involucrada en su creación, sin requerir tirada. A partir de entonces, el Notario puede recitar perfectamente el Compromiso mientras el capítulo dure.

## COMPAÑERO DE JUEGOS

*¿Estás bien? Pareces solo. ¿Qué puedo hacer para hacerte sonreír?*

Cada miembro de la estirpe Compañero de Juegos se forma de acuerdo con los caprichos específicos de las Verdaderas Hadas que los crearon. Un Guardián que juega a ser un niño perdido podría crear un Ogro Compañero de Juegos para llevarlos y mecerlos en lo que sea que usen para dormir entre los Lores. Una Dama de Arcadia podría crear un par de Bestias Compañeras de Juegos para sus casas de fieras, donde va a acariciar sus plumas y pelaje, y a cantar suavemente en un idioma que nadie ha hablado durante 1,000 años. La lista continua. Cada Compañero de Juegos refleja el estilo de apego específico de su guardián, y cada Compañero de Juego se siente necesitado.

Si bien esto por sí solo puede dificultar el escape de un Compañero de Juegos, los mortales que ya se sentían perdidos y solos suelen convertirse en miembros de esta estirpe. Los hijos adultos que se atravesaban la muerte de sus padres, los nuevos divorciados y los que abandonaron la universidad son solo algunos ejemplos del tipo de personas de las que las Hadas Verdaderas se aprovechan como nuevos Compañeros de Juegos. Prometen estructura, conexión y amor.

Es un secreto a voces que la mayoría de los Compañeros de juegos que existen ahora en el mundo de los mortales no escaparon. Sus Guardianes se aburrieron de ellos y los arrojaron al Seto. Muchos Compañeros de Juego se culpan a sí mismos; después de todo, si hubieran sido mejores, ¿no los hubieran amado sus guardianes? Dependen de sus amigos y seres queridos para recordarles lo mucho mejor que están ahora.

Los Compañeros de Juego ocupan un lugar extraño en la sociedad changeling. Por un lado, los

dejaron ir, no los persiguieron al salir, por eso muchos Perdidos los ven con suspicacia. Las acusaciones de lealtad no son infrecuentes. Por otro lado, los Compañeros de Juegos tienen una bendición extremadamente valiosa y, por lo general, están dispuestos a ayudar siempre que sea posible, por lo que muchos gobernantes les dan la bienvenida. Sus propios Guardianes no suelen aparecer para reclamarlos, pero a muchas Hadas no les importa jugar con juguetes de segunda mano.

*Bestia:* este changeling de ojos tristes te recuerda a un perro abandonado bajo la lluvia. Siempre es el primero en ayudar y el último en irse una vez que el trabajo está terminado. Nunca se queja, pero tampoco sonríe.

*Hermoso:* Puede que no la hayan hecho para que parezca una galleta de elfo, pero eso es exactamente a lo que te recuerda: cabello rojo largo y rizado, orejas puntiagudas, mejillas rosadas. Ella es la mejor sanadora de la Corte de Primavera, pero solo la llaman para asuntos serios. Nadie la ha visto abandonar el feudo.

**Bendición de la Estirpe:** Cuando un Compañero de Juegos usa la Persuasión para hacer que alguien sea como ella o sus amigos, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

*Corazón Leal:* Un Compañero de Juegos puede tocar a un personaje herido y gastar un punto de Glamour para curar cualquier número de puntos de daño letal o contundente como acción instantánea. El recibe la misma cantidad de daño leve en la Claridad como el daño contundente curado, y la misma cantidad de daño grave de Claridad que el daño letal curado; aplica primero el daño leve. No puede curar más daño del espacio que tiene para recibir en daño de Claridad. Es muy posible que una Compañero de Juegos se pierda por completo mientras sana a otros.

## PIEL DE NIEVE

*Tranquilícese, no llegará a ninguna parte si entra en pánico. ¿Alguien está muerto o sangrando? ¿Falta alguien?*

Faerie no es todo un caos explosivo y un capricho salvaje. A veces hace frío, está tranquilo y silencioso, como una nevada en una noche de invierno. En palacios de hielo reluciente, o en el fondo de océanos helados llenos de todo tipo de



criaturas sobrenaturales, los Guardianes imponen una paz gélida al final de una lanza de hielo. Sus sirvientes se convierten en Piel de Nieve para sobrevivir mejor a sus escalofrantes cautiverios.

Aquellos que interactúan con Piel de Nieve encuentran que son fríos, tanto física como emocionalmente. Los miembros de esta stirpe tienen, como mínimo, una temperatura corporal inusualmente baja. Algunos desarrollan cristales de hielo en el cabello o su respiración se empaña constantemente. Muchos Perdidos los describen amablemente como "un poco fríos, pero encantadores una vez que los conoces", o menos cortésmente, "esa perra frígida". Los Piel de Nieve son reservados y misteriosos en el mejor de los casos, y activamente antisociales en el peor.

Antes de que las Hadas se los llevaran, los Piel de Nieve eran estables y autosuficientes, capaces de cuidarse a sí mismos en caso de que algo se derrumbara. Sus cautiverios agudizaron esto hasta un punto fino, enseñándoles a no confiar en nadie ni en nada más que en sus propias capacidades. Sus Guardianes los dejaron para que se las arreglaran solos en páramos nevados o campos de icebergs, a menudo con poca ropa u otro tipo de calor. Se congelan para protegerse.

Es esta congelación total del corazón y el alma lo que permite a un Piel de Nieve evadir las tiernas misericordias de su Guardián el tiempo suficiente para escapar de Arcadia. Las almas brillantes y expresivas atraen a los Lores, no los trozos de hielo y sombra. Los Piel de Nieve suelen pasar desapercibidos una vez que fuerzan este cambio de opinión. Sin embargo, el cierre empático completo tiene un precio: los Piel de Nieve aprenden a escapar poniéndose a sí mismos en primer lugar y al diablo con los demás, una actitud que no cambia fácilmente. Incluso una vez que regresan al mundo de los mortales, algunos nunca se animan con sus compañeros Perdidos, y aquellos que sí forman vínculos extremadamente fuertes con aquellos a los que dejan entrar.

*Elemental:* Su cabello podría haber sido rubio platino una vez, pero ahora es el blanco iridiscente de un campo de nieve virgen. Su rostro finamente cincelado siempre parece burlarse de algo, y nunca deja a su compañía. Solo aquellos que están comprometidos con ella saben que es porque tiene miedo de estar sola en medio de la multitud.

*Ogro:* Es el imponente ejecutor de la Corte de Invierno, todos ángulos y esquinas afilados. Nadie lo ha escuchado hablar en más que monosílabos, y no hace amistades. Sin embargo, nadie en el feudo es un protector más feroz de los nuevos fugitivos o un mejor guía para el Seto y los pasos locales.

**Bendición de la Stirpe:** Cuando la piel de nieve intenta usar Subterfugio para ocultar sus sentimientos a los demás, obtener tres éxitos cuenta como un éxito excepcional.

*Corazón de Hielo:* La burla de un Piel de Nieve es más cruel que una ventisca aullante. Cuando intenta apagar a alguien frente a una audiencia, gasta un punto de Glamour y tira Presencia + Intimidación + Wyrd, enfrentado por Compostura + Tolerancia sobrenatural del objetivo. Si el Piel de Nieve tiene éxito, su objetivo gana la Condición Conmocionado (pág. 344) y sufre un -2 en todas las tiradas Sociales que involucran a otros changelings hasta que la Condición se resuelve, ya que su desprecio lo deja fuera de la sociedad.



# CREAR ESTIRPES

Algunos Guardianes esculpen a los changelings según sus caprichos; Las formas de estos changelings existen literalmente porque sus Guardianes las querían. Otros tienen formas más especializadas debido a una fijación que solían hacer frente a sus circunstancias, o cosas maravillosas y terribles que encontraron en Faerie. Inspirándose en libros, canciones o películas, los Narradores y los jugadores pueden crear sus propias estirpes.

## PROPÓSITO

¿Qué hace la estirpe? ¿Qué nicho llena? Esto debería ser concreto: una Bestia es animal hasta la médula, pero un Corazón de Cazador exhibe solo aquellos rasgos animales que lo hacen un mejor cazador.

En este punto, seleccione una categoría principal para las nuevas estirpes. Una estirpe puede abarcar un poco de cada uno, pero seleccionar uno principal ayuda a seleccionar un beneficio de habilidad más adelante.

- Mental: el changeling era un depósito de tradiciones vivientes, diseñó un acertijo que su Guardiania no pudo resolver o descubrió la estrategia que ganó la guerra contra el Rey de la medianoche.

- Físico: El changeling, sin ayuda de nadie, talló un castillo en una montaña, cazó al Ciervo

Corazón Eterno o mató a la niña que, según la profecía, iba a derribar a su Guardián.

- Social: El changeling descongeló el corazón helado de su Guardiania, se infiltró en la corte del Rey Goblin o escribió un solo poema capturando todo lo que es Arcadia.

## BENEFICIOS

Cada maldición tiene su bendición y cada tarea imposible su salida. Cada estirpe conlleva dos beneficios únicos que permiten a sus miembros cumplir con su propósito. Esto es más que una mera experiencia nacida de la práctica; es Arcadia reconociendo y empoderando el alma del changeling.

- Habilidad: Cada estirpe tiene una Habilidad que necesita solo tres éxitos, en lugar de cinco, para lograr un éxito excepcional en circunstancias particulares. El Narrador puede establecer límites según la utilidad de la Habilidad en su crónica. Es posible que este beneficio no sea tan valioso para Sociedad como para Pelea en una crónica que gira más en torno a historias a nivel de la calle, como lidiar con búsquedas y cazadores que en intrigas cortesanas. Una bendición de Sociedad, entonces, podría ser tan amplia como "cualquier especialidad de Sociedad", mientras que Pelea podría justificar "participar en un combate singular para defender a sus amigos" como su límite.



• Trucos: cada estirpe aprovecha un poder único en la búsqueda de la tarea de sus miembros. Usar este poder requiere un esfuerzo consciente. Más comúnmente, esto se representa gastar un punto de Glamour y hacer una tirada de Atributo + Habilidad: un Buceador del Infierno puede volverse inmaterial después de gastar un Glamour y tirar Destreza + Ocultismo. Existen excepciones a esto dependiendo de la función de la estirpe. Por ejemplo, si la bendición afecta a un oponente, debe resistirse (si tiene un efecto que debe llevar un registro de cuántos éxitos obtiene el jugador) o disputarse (si no lo hace); una tirada enfrentada debe incluir el Wyrd del changeling y la Tolerancia sobrenatural del oponente en las reservas también. Cuando la bendición de estirpe mejora a los aliados en lugar de al personaje en sí, como la del Notario, es posible que no requiera Glamour o una tirada en absoluto.

## DISPONIBILIDAD

¿Cuántos de estos Perdidos especializados residen en el territorio del feudo? ¿Qué sentido tiene, dado el Seto cercano y otros factores? Si un jugador escribió o pidió a la estirpe, el Narrador también debería tratarlo con él; después de todo, fue idea suya y podría tener una visión para ello.

- Prolífico: cualquier personaje de la crónica puede adoptar esta estirpe. Incluso podría ser el más frecuente en la región. El Seto en Helsinki conduce al reino de la Reina de las Nieves, y los feudos de la ciudad están casi invadidos por Pieles de Nieve.

- Muestra única: tal vez un jugador escribió la estirpe y tiene ideas específicas sobre su representación. O bien, el Narrador está ejecutando una campaña en la que cada estirpe solo está presente una vez. Whitechapel, en Londres, tiene solo un Dedos de Sanguijuela, Clever Jack, que acecha a todos los demás como él para succionar secretos y médula de sus huesos.

- Un puñado: la mayoría de las crónicas se ubican en algún punto intermedio, sin alentar ni desanimar a los jugadores a elegir a ciertas estirpes. La Corte de Favores de Tumbledown cuenta con más Notarios y Mayordomos, pero tiene puestos para Machacacartilagos o Corazones de cazador cuando fallan las sutilezas sociales.

## ORÍGENES

La esencia de un changeling debe retorcerse en el filo de una navaja antes de que pueda encajar en el papel singular de una estirpe. Los Perdidos no obtuvieron este papel solo por un día, ellos dieron todo lo que tenían, y Arcadia le dio una estirpe a cambio.

- La mascota del guardián: el guardián del changeling la moldeó deliberadamente. Necesitaba que alguien recogiera el conocimiento que caía de su cabeza, hasta que las palabras brotaron de sus oídos y boca y ya no pudo recordar su propio nombre, pero conocía los nombres de las 70 Hermanas de su Guardián.

- La voluntad del changeling: el changeling se empujó y se contorsionó, adoptando su nuevo papel como una forma de sobrevivir. Su Guardian le prometió la libertad si le presentaba un misterio irresoluble, por lo que viajó por Arcadia durante siete años, bebiendo secretos y acertijos hasta que su existencia fue una contradicción que él no pudo comprender.

- El regalo de Arcadia: nada en Arcadia sucede con un propósito, pero todo sucede por una razón. Enviada en una misión para matar al Corazón Eterno, el alma del changeling se entrelazó con la del ciervo, y mientras ella estaba junto a su cadáver moribundo, llorando por el éxito de su tarea, tomó su esencia como propia. Ahora ella es como él, orgullosa y libre.



# CORTES

## CORTES Y MANTOS

Las Cortes Estacionales tienen un gran poder, gobernando grandes franjas de América del Norte y Europa, así como otros lugares del mundo donde el simbolismo y los Pactos pueden diferir, pero la idea fundamental sigue siendo la misma. Sin embargo, el mundo también tiene una plétora de otras cortes, que conviven junto a las Cortes Estacionales o las reemplazan a nivel local o regional.

### ¿CUÁNTAS CORTES HAY EN UN FEUDO?

Las cortes pueden tener rivalidades entre ellas y, si las cosas se complican, pueden decidir que es suficiente y acabar con la otra parte. Sin embargo, por regla general, las cortes reconocen que la marea alta levanta a todos los barcos y trabajan juntos.

- Cortes temáticas: partes individuales pero conectadas temáticamente que crean juntas un todo, como cuatro estaciones, cinco elementos o cualquier cantidad de bestias míticas. Estas cortes son aspectos de un mismo tema, creando rivalidades y alianzas a través del simbolismo que configuran un panorama político complejo. Esta es la forma más común de establecer un Feudo.

- Los opuestos se atraen: dos mitades del mismo círculo, como Anochecer y Amanecer, o Yin y Yang. Las comunidades de Perdidos más pequeñas podrían tener espacio para solo dos partes. Esta

doble convivencia crea una interesante dicotomía, pero también una mayor dependencia entre sí.

- Una corte, muchas facetas: en raras posesiones, los changelings se reúnen en una sola corte, como la Corte del Árbol sin Hojas en los días del Viejo Oeste estadounidense. Estos feudos son generalmente pequeños, lo que refleja una comunidad igualmente pequeña o un enfoque estricto en un tipo específico de Pacto. Los Feudos de una sola corte a menudo coexisten con otros más grandes, llenando nichos para los changelings que quieren algo diferente, pero no siempre. En tales cortes, el ciclo de poder se lleva a cabo internamente entre miembros de diferentes parentescos, parientes, facciones u otros tipos de grupos.

## ESTRATEGIAS DE AFRONTAMIENTO

El changeling escapó de su Guardián. Ahora necesita lidiar con el trauma, permanecer libre y encontrar una manera de recuperar su identidad. Busca a otros como él, y los que tienen una mentalidad similar se unen a las cortes. En cierto modo, las cortes son mecanismos de supervivencia organizados.

Las Cortes Estacionales se las arreglan lidiando con las emociones: la primavera representa el deseo de ser libre, el verano expresa ira hacia las hadas (o hacia ellos mismos por ser capturados), el otoño



encarna el miedo a ser capturados de nuevo, y el invierno siente dolor por todo lo perdido en este mundo y Arcadia. Al diseñar una corte, considera cómo se enfrenta al trauma de los changelings y cómo esta perspectiva afecta sus relaciones con los mortales y otros Perdidos.

No todas las cortes se alinean directamente con una emoción, pero lidiar con el trauma siempre es emocional en algún nivel. Independientemente de los temas que encarne su corte, elija una emoción que favorezcan sus cortesanos para incitar el Caos que resuene con esos temas. Por ejemplo, puede decidir que una corte basada en el orgulloso y noble león infunde temor, mientras que una basada en el astuto y taimado zorro infunde dudas. Cualquier emoción que se pueda convertir en una intensidad abrumadora funciona.

## EL PACTO

Todas las hadas hacen pactos. Las cortes hacen negocios aún mayores con un solo patrocinador, una entidad o concepto que empodera – y está empoderado por – las estrategias de afrontamiento de la corte. Mientras la corte mantenga su parte de ese trato, su patrón promete seguridad contra las hadas. A veces protege activamente a los changelings del dominio. Otras veces, el patrón obliga a los Lores a adoptar un patrón de comportamiento que permite a los Perdidos predecir sus movimientos, lo que les da una ventaja a los changelings. Ningún Pacto es infalible y las fuerzas de las Hadas siempre pueden encontrar formas de evitarlo, pero hacerlo debería requerir esfuerzo y debería frustrar a los Otros, costándoles tiempo y recursos.

Este trato se diluye en rituales a medida que pasa el tiempo. La Gran Caza de la Corte de Verano es un ejercicio destinado a entrenar a los guerreros para que sean implacables y valientes en caso de que los Lores ataquen. Los Cronometradores de Praga alimentan la inquietud del Promethean residente en la ciudad hasta el gran Reloj Astronómico: una Prenda aparentemente inofensiva, hasta que uno se detiene a considerar qué hace el dueño del reloj con toda esa inquietud convertida en glamour.

¿Qué trato hizo esta corte, y es justo? ¿Todos los changelings del feudo conocen el verdadero pacto,

o sus gobernantes se guardan para sí mismos algún horrible detalle?

## LEGISLACIÓN Y EXILIO

Las Cortes Estacionales se adhieren a una transición de poder (en su mayoría) pacífica a medida que pasan las estaciones. Las Cortes del Amanecer y Anochecer cambian de poder dos veces al día, a la medianoche y al mediodía. Las Cortes de las bestias, por otro lado, luchan por ello: la corte más poderosa toma el trono hasta que una de las otras cortes finalmente los derrota. Cada conjunto de cortes necesita algún método establecido para transferir el poder periódicamente, ya que eso es lo que los distingue de la tiranía de los Lores.

Más allá de la cuestión de cómo las cortes dividen el poder entre ellas, se encuentra la cuestión de qué hace cada corte cuando está en el poder y qué hace cuando no lo está. Las Cortes Estacionales esperan, con más o menos paciencia, y planean para que su regreso al poder sea más glorioso que en cualquier otra Estación. Las Cortes de las Bestias trabajan activamente unas contra otras, creyendo que el conflicto constante los hace más fuertes para cuando llegue el Acechador.

## MANTO

El Manto representa a un changeling que adopta la perspectiva y las expresiones de una corte. Esta simpatía no solo mejora los Contratos de Corte del Perdido, sino que también ofrece sus propios beneficios. Escalado con una calificación de puntos de uno a cinco, el Manto otorga una acción específica que un changeling puede realizar para recuperar un punto de Glamour y otros beneficios mecánicos para cada punto que ayudan a alentar y reforzar los temas de la estación. Además, decide qué tipo de efectos fantásticos tiene un manto en el semblante feérico de un changeling; Estos deben ser lo suficientemente específicos como para pertenecer reconociblemente a la corte en cuestión, pero lo suficientemente amplios como para que diferentes miembros puedan expresar el Manto de la Corte a través de sus semblantes de diferentes maneras.

La siguiente lista es una guía, más que una regla estricta. Algunas cortes se enfocan más, o menos, en ciertos tipos de beneficios, dependiendo de sus misiones y filosofías únicas.



• - • • El primer y segundo punto suelen ofrecer dados de bonificación en tipos específicos de tiradas iguales a la calificación del Manto del personaje. Estos son efectos pequeños: el changeling sigue usando su propia habilidad, pero es mejor utilizándola.

• • • • - • • • • El tercer y cuarto punto podrían otorgar dados de bonificación similares a un tipo de tirada un poco más amplia: repetir un dado en un tipo específico de tirada que no sea de combate, recuperar un punto de Voluntad en una circunstancia específica, puntos temporales de otras tiradas. Méritos por un costo de Voluntad y otros beneficios comparables. El changeling todavía está usando sus propios rasgos, pero su Manto le permite tomar atajos de una manera que la mera habilidad no podría.

• • • • • El quinto punto puede ofrecer repeticiones en tipos específicos de tiradas de combate, éxito automático en ciertas acciones específicas que no son de combate o efectos sobrenaturales únicos que el changeling no puede aprender simplemente a través del trabajo duro.

## LA CORONA

Cada corte tiene un líder: su reina, el erudito más sabio, el guerrero más valiente o simplemente el primer Perdido en llegar al feudo. El patrón de la corte le otorga un regalo, una corona, que se manifiesta en el semblante del changeling para que nadie pueda negar su derecho a gobernar. La Corona también viene con una bendición, que no depende de la calificación del Manto, cualquiera puede llevar la Corona, pero se vuelve más potente con ella. Escala el efecto de la Corona con beneficios cada vez mayores a medida que aumenta la calificación del Manto del personaje y ajústelo a la naturaleza de la corte: por ejemplo, destreza de combate enfurecido para el verano o la capacidad de recoger secretos temibles para el otoño. Cualquier efecto también debe ser temporal, durar una batalla, una escena o un capítulo, y luego se perderán las bonificaciones persistentes.

## SIN CORTE

No todos los sin corte son lealistas, pero los cortesanos tienden a verlos de esa manera. Los changelings que solo quieren dedicarse a sus asuntos sin unirse a una corte y no tienen una

agenda en particular, rara vez interactúan mucho con los personajes de los jugadores, a menos que los personajes mismos no tengan corte, y se centran más en recuperar sus viejas vidas que en encontrar un nuevo propósito. Las cortes imponen un estigma de sospecha sobre estos changelings, condenándolos, aunque sea por nada más siniestro que meter la cabeza en la arena cuando podrían estar ayudando a sus compañeros. Eso no significa que las cortes tengan necesariamente la razón, pero si es difícil identificar a un lealista real dentro de la estructura cortesana, ¿cuánto más difícil es hacerlo en la naturaleza? El miedo motiva este estigma más que nada, y esta dinámica podría ser interesante de explorar si a la compañía le apetece.

## CAMBIAR DE CORTE

Si un changeling desea unirse a una nueva corte en lugar de simplemente confiar en su Favor, despojarse del Manto de una y adoptar el Manto de otra, los rituales y requisitos varían drásticamente entre las cortes. Puede que tenga que compensar a la corte que deja o sufrir una fragilidad peligrosa durante las próximas semanas. Unirse a la nueva corte puede requerir una ofrenda o una misión que demuestre su valía a sus nuevos compañeros.

Mecánicamente, divide a la mitad sus puntos en el Manto existente (redondeado hacia abajo) y transfórmalos en puntos de Favor de Corte para la corte que dejó atrás. Divide a la mitad y transforma los puntos de Favor de Corte los que tenía de su corte recién adoptada en puntos de su Manto de la misma manera.

Los puntos de mérito perdidos de esta manera están sujetos a la **Santidad de los Méritos**.





# primavera

## LA CORONA ASTADA, LA CORTE ESMERALDA, LA CORTE DEL DESEO

*Un sudor cristalino perlaba su frente tallada, y su sonrisa de Adonis se partía en pedazos mientras seguía bailando. "Esto no es posible", dijo, más como una tos. "Esta no es la música de tu maestro. Ese no es el vestido con el que te vistió tu maestro. ¿Cómo te atreves a reír, cantar y bailar sin mí?"*

*Un mortal podría haber identificado el miedo que trinaba profundamente en sus ojos, pero su sonrisa tenía un brillo perfecto, y el Acechador que llevaba la cara del Amante de Diamantes se acobardó. "Lo siento profundamente", dijo. "¿Te conozco?"*

### DESEO

El deseo es una llama. Es el combustible en el motor de la ambición. Es el cálido rojo intenso de la pasión y el pálido azul insistente del hambre. Es un fuego fatuo que baila lejos de tu alcance, que lleva a los tontos a malos fines. No puedes vivir sin su ardor y calor, pero si lo alimentas demasiado, te quemará hasta las cenizas.

Las otras cortes no lo entienden, por supuesto. Rechazan la filosofía del deseo. Pueden llamarlo egoísta, miope o superficial. ¿Por qué pasar el tiempo persiguiendo placeres, suelen decir, con los Otros rascando el umbral? ¿Por qué no comprenden lo que es importante?

Esas son preguntas tontas. La Corte de la Primavera sabe exactamente lo que es importante. La pasión alimenta la ambición y el arte. El hambre es la comprensión de tus necesidades. Pero lo más importante, el deseo es el alimento de la vida. Con

risa, alegría y placer, los changelings viven; sin estas cosas, simplemente sobreviven. El deseo es la clave para recuperar su vida o construir una nueva y plena. Es una filosofía seductora y atrae a muchos Perdidos que no quieren detenerse en el pasado. Y con el Acuerdo, incluso refuta el poder de los Lores. Vete a la mierda, dice, no te necesitamos. No nos rompiste. No puedes rompernos. Viviremos, amaremos, disfrutaremos y olvidaremos que alguna vez exististe.

Esa última parte es una mentira, por supuesto. Pero es una mentira con poder. Si siembras el mundo mortal con placer, eso embota el canto de sirena de Faerie. Tus compañeros Perdidos sueñan con menos sueños de regreso si hay tanto para ellos aquí. Es más, los Otros solipsistas no pueden entender cómo sus antiguas mascotas pueden vivir sin ellos. Cuando miran a través del cristal de una ventana y ven una habitación de Perdidos bailando, cantando y haciendo el amor como si nada hubiera pasado, los confunde. Dudan de sus propios sentidos. De todas las formas de mantener a Lores a distancia, la de la Corte de la Primavera es probablemente la más agradable, pero requiere una cara de póquer increíble.

La primavera es el entusiasta mecenas de la Corte del Deseo. La primavera es la transición del letargo frío al calor y la luz, el movimiento de raíces en la tierra que se calienta. Es una temporada para el sexo, como reconocen muchas culturas humanas, pero eso es una consecuencia del papel de la primavera como la estación del nacimiento, cuando

**TODO LO QUE SEA IMPECABLE ES FALSO. SOMOS HERMOSOS,  
QUERIDOS MÍOS, NO PORQUE NO TENAMOS CICATRICES.  
SOMOS HERMOSOS PORQUE NOS NEGAMOS A SER DEFINIDOS  
POR ELLAS.**



el mundo se está volviendo más verde y capaz de nutrir a las madres y a sus recién nacidos. La Corte de la Primavera a menudo afirma haber sido la primera Corte Estacional en formarse: mientras la del Invierno todavía estaba escondida, la de Otoño todavía estaba creando protecciones y la del Verano todavía desafiaba a los cazadores a perseguirlos, La Primavera recibía llamadas para hacer exactamente lo que querían.

El deseo puede ser la cosecha más placentera, en comparación con la ira, el miedo y la tristeza. Pero no siempre se trata de un placer nutritivo. El deseo es una parte pasión, una parte hambre. Puede ser un trago amargo de envidia, un sabor metálico de codicia o un ramo demasiado maduro y perfumado de lujuria cruda. Un cortesano de la Primavera puede visitar un club de striptease para disfrutar de un puro deseo sexual o asistir a una reunión social para disfrutar de una bebida más refinada. Pero también puede encontrar un anhelo conmovedor en un edificio de oficinas alrededor de las cinco, cuando los trabajadores que aún no pueden irse desean desesperadamente poder hacerlo. El evento de adopción de una tienda de artículos para mascotas está lleno del anhelo de seguridad y

pertenencia de los animales, reflejado en el deseo humano, especialmente de los niños, de absorber y devolver el amor de un cachorro. Incluso un restaurante concurrido tiene hebras de ilusiones de los comensales a quienes les gustaría disfrutar más.

Los cortesanos de la Corona Astada son especialmente conscientes de la dependencia de las emociones mortales. Muchos desearían poder extraer Glamour de los deseos de sus compañeros Perdidos, en particular de sus amantes... y la Corte de la Primavera no se avergüenza de alentar los enredos románticos y no tan románticos con otros changelings. La consecución mutua del deseo es una herramienta poderosa para la curación. También es una buena manera de profundizar los lazos, si el cortesano esmeralda está tan interesado en los lazos profundos, claro.

## NECACIÓN

Es un estereotipo simple: La Corte Esmeralda está llena de comedores de loto hedonistas y escapistas que se niegan a mirar algo desagradable, o incluso admitir que existe. Como todo estereotipo, por supuesto es defectuoso e inexacto. Pero no está del todo errado. La mayoría de los cortesanos de la





primavera son lo suficientemente inteligentes como para tener una visión a largo plazo y lo suficientemente disciplinados como para hacer sacrificios, porque eso es lo que se necesita para rechazar Arcadia y abrirse camino a través de las espinas. Y, sin embargo, la naturaleza de su acuerdo los anima a apartar la mirada.

La tentación de La Primavera es sacar poder de lo que desea, lo que hace que sea aún más difícil lidiar con lo que no desea. Dolor, miedo, rechazo, pérdida... para la mayoría de las personas, estas cosas son lo opuesto a los deseos. La Corona Astada es absolutamente más fuerte en tiempos de belleza y prosperidad, cuando todos los que los rodean están logrando sus deseos o, mejor aún, tienen la esperanza de que la realización de sus ambiciones está a la vuelta de la esquina. Por el contrario, la primavera es más débil en tiempos difíciles cuando la esperanza es débil. Los cortesanos esmeraldas aprenden gradualmente que les conviene decirle a la gente "no te preocupes por eso por ahora". Y hasta cierto punto, no se preocupan por eso por ahora.

Esa es la amargura que equilibra lo dulce. Otros Perdidos pueden admirar y codiciar a los cortesanos esmeralda por su pasión y entusiasmo... y al mismo tiempo, despreciarlos. Si estás en un verdadero problema, tu amante de la Corte de la Primavera podría ser la última persona a la que recurras, porque es más probable que cambie de tema. No suelen considerarse fiables y eso puede doler.

Aun así, la desaprobación de los compañeros no es el peor problema de la negación, no cuando uno considera a las Hadas. Su dominio del deseo hace que La Primavera sea la más adecuada de todas las cortes para ver a través de los hermosos espejismos y tentaciones de los Lores, pero su inclinación por la negación los deja vulnerables contra enemigos que usan herramientas y tácticas más brutales.

## EL CAMBIO DE ESTACIONES

**En Plena Primavera:** La Corte Esmeralda toma el poder con una jugera. El surgimiento de un nuevo monarca de primavera requiere celebración, por razones mucho más profundas (y más contractuales) que una muestra de orgullo. Este primer lujoso evento prepara el escenario para un

reinado de primavera, como una promesa de que muchos más vendrán. Algunos monarcas esmeraldas celebran grandes fiestas como muestra de poder, demostraciones de influencia y demostraciones públicas de coraje: el invierno ha terminado y el feudo puede enarbolar sus banderas con orgullo sin temor a ser vistos. Otros piensan en términos de moral del feudo. Un pueblo que se permite ser feliz juntos será más fuerte cuando vuelvan los tiempos difíciles.

Las monarcas primaverales predicán con el ejemplo. Viven de manera extravagante, succulenta, para atraer a otros Perdidos a hacer lo mismo. Ciertamente ayuda que estén alimentando sus propios deseos en el proceso. Por supuesto, no todos los changelings miran estos gloriosos excesos con admiración. Un monarca de la primavera puede adquirir fácilmente una reputación de decadencia inútil más que cualquier otra cosa. En algunos casos, es exacto. Pero otros monarcas de la primavera conocen el valor de la habilidad de las armas, el aprendizaje oculto o una sólida red de información. Estos gobernantes más sabios son generosos con sus favores y privilegios para ganarse la buena voluntad, la lealtad y, a veces, el amor de las otras cortes. No es demasiado difícil distinguir los sibaritas indiferentes de los líderes dedicados. Un feudo aprende rápidamente si las púas de su Corona Astada están afiladas o romas.

**Cuando no es Primavera:** es justo decir que los feudos de las cortes estacionales necesitan que los cuatro tribunales funcionen correctamente. Pero la Corte de la Primavera es necesaria para las otras tres en formas que son difíciles de igualar. La Corte del Deseo es, entre otras cosas, un grupo de apoyo para todos los Perdidos que lo necesiten. Necesitas a la Corte de Invierno para reunir Información, a la Corte de Otoño para lanzar magia y a la Corte de Verano para liderar la lucha, pero necesitas la Corte de Primavera para vivir entre todo eso. Cuando las cortes les dicen a los recién llegados lo que tienen para ofrecer, la Corona Astada enfatiza en la curación y la camaradería. *Queremos que estés feliz y saludable. Te lo mereces.*

Algunos elogian a la Corte de Primavera por apoyarse mutuamente, prestando su habilidad diplomática para ayudar a suavizar los conflictos. Otros critican a la Corte del Deseo por la mezquina politiquería y los ridículos juegos de superación.



Ambos tienen razón. La Corte Esmeralda rebosa de energía que no cede cuando ceden el trono al Verano. Pueden verter esa energía en tareas productivas o pueden desahogarla en intrigas potencialmente destructivas si no sienten que están siendo apreciados adecuadamente.

Cuando la primavera no es regente, La Corona Astada asume funciones que mejoran la calidad de vida general del feudo. Algunos atienden las necesidades físicas de sus compañeros Perdidos. La primavera produce horticultores y jardineros de calidad, que pueden tener una habilidad especial para los frutos goblin, así como para cultivos más mundanos. Algunos se dedican a la curación, ya sea con medicina física o terapia emocional. Al menos un cortesano de primavera en cada feudo se ofrece como maestro de ceremonias y ritualista para ayudar a las demás cortes a llevar a cabo sus celebraciones sin problemas.

## DAR Y RECIBIR

Cuando reina la primavera, impone una extraña y parcial paz. Los Lores y sus leales no pueden violentar un feudo donde gobierna un monarca de la primavera, a menos que esa violencia nazca del deseo del corazón. Los impulsos menores no pueden negar las geas. Detiene a un traidor que intenta llenar sus bolsillos, incluso si "desea riqueza". Sigue reteniendo a un Acechador furioso, incluso si uno pudiera llamar a su ira "un deseo de venganza". Para burlar el acuerdo de la primavera, uno debe realmente codiciar su objetivo... como un Guardián que viene a reclamar a su cautivo favorito que se escapó. La Corte del Deseo anima a todos sus miembros a ser muy honestos acerca de sus relaciones con sus antiguos Guardianes y sus compañeros sirvientes, a fin de realizar un seguimiento de quién será la mayor amenaza potencial durante todo el año.

Al estilo de La Corte Esmeralda, los Perdidos de la Primavera intentan no pensar demasiado en las ramificaciones del trato. Si la primavera permitirá la violencia impuesta en nombre del verdadero deseo, ¿significa eso que su patrón es más comprensivo con ciertas Hadas Verdaderas que con los changelings a los que dañan?

La Corte del Deseo tiene casi innumerables rituales, celebraciones y obligaciones para perpetuar su Acuerdo. Otras cortes consideran la obsesión de

la Corte Esmeralda por los festivales y bailes como un abandono de la responsabilidad. Todo lo contrario: la primavera requiere celebración. Comienza cada año con la Fiesta de Primavera que se lleva a cabo cuando Invierno cede el poder a Primavera. En este evento a la luz de la hoguera, la corte hace todo lo posible para asegurarse de que cada invitado cumpla algún deseo antes de que termine la fiesta. Otra celebración común es El Regreso a Casa. Este evento se parece más a una fiesta de cumpleaños que a las fiestas de "bienvenida" que organizan las escuelas o los equipos deportivos. Celebra la fecha en que un changeling regresó al mundo mortal desde Arcadia. Cada año se celebra el día en que el monarca de la primavera volvió a casa, pero la corte se complace en honrar también a los demás, en particular a los aliados potenciales más fuertes y poderosos del verano, otoño o invierno.

La corte también está sujeta a una regla universal: tus deseos son tuyos. Esta "regla verde" tiene muchas interpretaciones y ramificaciones, pero en el fondo es una meditación sobre la responsabilidad. Le recuerda a la Corona Astada que debe reconocer los deseos de los demás sin juzgarlos, reconocer que el deseo es un espejo del yo y no pedir disculpas por sus propios deseos.

**Efectos del manto:** El Manto de Primavera es cálido y atractivo. Respira renovación, impregnada de aromas como flores frescas, tierra mojada o sol en la hierba. El aire se mueve alrededor del cortesano esmeralda: el estancamiento es la antítesis de la primavera. Los colores también pueden cambiar a su alrededor: los verdes se vuelven vibrantes, los colores cálidos se vuelven más ricos o la iluminación parece adoptar el mismo tono que un rayo de sol matutino. En su forma más poderosa, el Manto de Primavera deja la imagen de flores que crecen en las huellas del changeling.

**Cortesanos:** un comerciante Hermoso vende el romance de los mortales en forma de perfumes inquietantes y joyas exquisitas, tomando su dinero, pero también su codicia por el estatus y el respeto. Un Bestia de pelo blanco con astas nacaradas va a la cabeza de una compañía que lo adora. Un narrador Marchito convierte relatos desgarradores en novelas visuales que se venden solo a unos pocos. Un oniromante erótico crea lugares de ensueño para que sus clientes exploren con



seguridad deseos que nunca podrían expresar en voz alta. Un revolucionario literal aviva a las multitudes con promesas de días mejores por venir. Una terapeuta se involucra demasiado con sus clientes, aliviando sus heridas y explorando sus deseos de manera que puede hacer que le revoken la licencia. Un jardinero urbano crea huertos comunitarios en vecindarios de bajos ingresos. Un oficial de libertad condicional hace un esfuerzo adicional para ayudar a sus acusados a reconstruir sus vidas y cosecha discretamente un toque de su nueva esperanza.

## LEYENDAS

- Derrama una lágrima por la Madre Susan. Cuando salió del Seto con los pies cortados por las espinas, una mujer joven sin familia no había nada que deseara más que un hijo. Pero los cambios en su carne también llegaron a su útero, y ningún niño pudo echar raíces allí. Muchas mujeres Perdidas han descubierto lo mismo... pero Susan no dejaba que su historia terminara ahí. Volvió al Seto, una y otra vez, y finalmente salió con el estómago hinchado y un juramento sellado detrás de su corazón.

Quería a ese niño más que nada. Y luego... no tuvo un hijo, pero llevó el trato de la primavera. Nadie escuchó la historia de cómo fue de aquí para allá, no de sus propios labios. Pero ya lo entiendes, ¿no es así? El niño debe haber sido el precio que pagó. Ella renunció a la primavera de su propia vida para que la primavera nos bendijera a todos. Honre a la Madre Susan y llore por ella, porque ese sacrificio debe haber sido alimentado por una inmensa compasión... o una culpa abrumadora.

- En el pasado, las estaciones no eran agradables. Fueron a la guerra entre ellas, tratando de desplazarse. Si Verano atrapó a Otoño mientras Otoño se estaba bañando y no tenía armas cerca, entonces Verano podía gobernar el año mientras tuviera su pie en el cuello de Otoño. Hubo un año en el que no había nada más que Invierno, porque Invierno había atado a Primavera y la tenía en su casa. Pasó todos los días y todas las noches vigilando la puerta, sin dejar que nada más grande que un insecto cruzara el umbral.

Ahí es donde entra Raven. Raven tenía una capa de plumas negras que le crecía en la espalda, un regalo de su Guardián, que le permitía convertirse

en lo que quisiera. Se convirtió en mosquito y se coló en la casa de Invierno. Luego se convirtió en un apuesto joven y sedujo a la hija de Invierno. La persuadió para que emborrachara a su padre y, mientras Invierno dormía, liberó a Primavera. Ella le prometió todo lo que quisiera como recompensa, y él pidió hacer un trato con ella. Cuando Invierno se despertó tres lunas más tarde, estaba tan avergonzado que también fue a buscarlo para hacer un trato.

- Nunca dejes que nadie te diga que la belleza es mera vanidad. Si no fuera por la belleza, nunca hubiéramos tenido cortes. El primero de todos nosotros fue una hermosa niña, una princesa antes de ser nuestra reina. Ella y sus hermanas estaban encerradas como pájaros cantores, pero el visir de su Guardián la amó desde el momento en que la vio por primera vez. Con el tiempo, el visir decidió que prefería morir en manos de su Guardián que dejar que la joven cautiva languideciera un segundo más. Así que le enseñó a la niña un hechizo de invocación y luego dejó a ella y a sus hermanas en libertad.

La princesa fue valiente y llevó a sus hermanas a casa sin usar el encantamiento. Finalmente, se paró con un pie en el seto e invocó la invocación. La primavera llegó y apareció ante ella, hermosa como un dios, y se comprometió a darle todo lo que deseara. Ella vio el deseo en sus ojos y dijo: "Dame un hijo". Primavera cumplió con gusto y, para proteger el futuro de ese niño, hizo un trato. Inteligente como era, la primera Reina de la Primavera fue a ver a sus hermanas y les enseñó a cada una el hechizo. Convocaron verano, otoño e invierno, y creo que puedes adivinar el resto.

- Todas las estaciones están sujetas a poderosos juramentos, al igual que el resto de nosotros. Algunos de estos juramentos controlan dónde pueden y dónde no pueden gobernar: el invierno no tiene poder en el ecuador, por ejemplo, y la primavera y el otoño pueden cogobernar a la vez siempre que ambos estén en lados opuestos del mundo. La Corte Esmeralda surgió porque uno de nosotros descubrió uno de los grilletes más despiadados de la Primavera: Primavera no podía matar. Cuando Primavera fue atacada, el Primer Rey se ofreció a defenderla. Luchó contra los perros del año agonizante, casi muriendo cien veces antes de que Primavera lo curara de nuevo. Por último,



hizo un pacto final con Primavera: tomó el nombre de Primavera, entró en batalla por última vez y murió como Primavera. Pero debido a que murió como Primavera, pudo regresar. Sus ojos se abrieron al final del siguiente invierno y Primavera le dio la bienvenida con el acuerdo. Sin embargo, esta historia esconde un secreto: ahora Primavera puede volver a matar.





# Verano

## LA LANZA DE HIERRO, LA CORTE CARMESÍ, LA CORTE DE LA IRA

*El cazador eligió primero a la Bestia con cuernos y la sudadera con capucha: una patada fuerte a sus virilidades, y el hombre-toro cayó. El siguiente fue el troll de dedos largos de vieja bruja: todavía estaba boquiabierto cuando el bate de béisbol se estrelló contra su sien. Pero cuando el cazador se volvió hacia el tercer miembro de la compañía, se dio cuenta de que había priorizado mal a su presa. La niña abandonada sostenía una espada casi larga como ella, una tela carmesí anudada alrededor de su guarda, y la punta ya estaba en su garganta.*

*"Cuando empecé a afilar esta espada, hace diez años", susurró, "era un cuchillo del tamaño de mi dedo".*

### IRA

La ira es rechazo. No acepta que las cosas sean como son y no hay nada que hacer al respecto. Cuando alguien te clava un cuchillo, la ira es la necesidad de sacar ese cuchillo y devolver la puñalada. Dejemos que la primavera, el otoño y el invierno intenten evitar o mitigar su dolor. El Verano canaliza la ira para gritar a través de labios llenos de sangre, ¡no más!

Nadie pasa mucho tiempo debatiendo si pertenecen o no a la Lanza de Hierro. Los cortesanos del verano son aquellos que trazaron una línea y optaron por rechazar. Quizás fue su propio dolor: pérdida, heridas, fracaso, humillación. Quizás fue el de otra persona. Pero algo despertó esa furia en ellos, una ira lo suficientemente pura que dejaron de pensar en la

huida y decidieron luchar. No siempre es saludable, por supuesto. La ira no te hace feliz, incluso si calma el dolor y te da algo más en lo que pensar. Podría llevarte a sacrificarte por una promesa vacía de venganza. Pero nada detiene a un cazador como una bestia que ha decidido que ya no será presa.

Había otras cosas que el Verano tenía que ofrecer, hace tanto tiempo. Pero el trato con Verano se pagó con ira. Es el juramento del sol abrasador que destruye las sombras. Es la vigilia del día más largo. Es el pico de violencia cuando las calles se están quemando y el aire acondicionado está apagado.

Cualquiera que albergue ilusiones sobre la "sociedad educada" se sentiría profundamente disgustado al descubrir lo fácil que es cosechar ira, especialmente en una gran ciudad. Claro, puedes beber la ira en un restaurante de la zona industrial lleno de trabajadores frustrados e incluso desempleados o en una congregación escuchando a un predicador de fuego y azufre gritar sobre cómo los pecadores están arruinando el mundo. Pero la ciudad está llena de gente muy apretada... y el infierno son otras personas. Las largas filas en el banco o en la tienda de comestibles desahogan nubes de suculenta frustración. Los matones del patio de la escuela dejan escapar su ira sobre los niños más pequeños, quienes a su vez buscan represalias. El tráfico en las horas punta es prácticamente la campana de la cena de las cinco. Los partidos deportivos son festivales de ira tribalizada, sobre todo si se trata de un deporte de

**AL DIABLO CON EL COMPROMISO. ¿SABES QUIÉN TE QUIERE COMPLACIENTE Y ASUSTADO? ELLAS HACEN. QUIEREN QUE PIENSES QUE NO QUIERES CONTRAATACAR. NO. A LA MIERDA. NECESITAS ESTAR ENFADADO. SE GANARON TU IRA.**



contacto.

Pregunta a un miembro de la Corte Carmesí y te dirá que el glamour obtenido de la ira sabe a calor. La ira reprimida y hosca tiene un ardor lento y suave, y una rabieta es una explosión de pimienta. La ira verdaderamente justa tiene un calor picante y purificador que se filtra en tus pulmones. El odio y la sed de venganza añaden un regusto metálico. Si tienes la mala suerte y eres lo suficientemente tonto como para intentar inspirarte en la rabia de algo que no es humano, como un hombre lobo, entonces es como beber oro fundido. Pero a pesar de todo eso, la Lanza de Hierro enseña que no debes pensar en ello en términos de consumir la ira por completo. Se supone que debes sostenerlo por un tiempo, forjarlo, perfeccionarlo y darle un nuevo objetivo. Un objetivo que sinceramente se lo merece.

## ENFADO

Cuando todo se va a la mierda, cuando tienes miedo por ti mismo y por las personas que te importan, te enfureces. Buscas a alguien a quien culpar, porque eso es mejor que estar impotente. Necesitas un objetivo.

La línea entre la ira y enfado es un hilo de la semántica. La filosofía de verano sostiene que la ira es enfado con menos disciplina, menos dirección. La ira nubla tus ojos. Te impulsa a golpear, golpear ahora, sin importar qué o a quién golpees. La ira se apodera de ti cuando no tienes claridad de propósito. Te vuelve tóxico y, lo que es peor, cuando la toxina sigue su curso, te deja débil y fatigado. La ira cansa, y el enfado dobla.

Esa naturaleza tóxica genera una fea verdad: muchos changeling temen al verano más que al otoño. La rabia de un cortesano del verano podría desencadenarse por su familiaridad. Razón de más para concentrar esa ira, dicen los ancianos de la Lanza de Hierro. La Ira puede disuadir a los Lores, pero alejará a tus seres queridos de ti, o peor aún, los lastimará si no te abandonan.

## EL CAMBIO DE ESTACIONES

**En Pleno Verano:** Cuando la Corte Carmesí está en el poder, dirige la defensa del feudo. Un

monarca de verano no militariza precisamente un feudo, aunque a algunos les gustaría, o lo han intentado. Los Perdidos son individuos, y la población de un feudo está llena de personas que podrían ocupar una barricada en un momento de necesidad, pero no tienen interés en hacer de la disciplina y la cadena de mando la nueva normalidad. Pero la Lanza de Hierro por lo general tiene que pasar tres temporadas observando a las otras cortes ignorar las preocupaciones marciales. Un monarca de la primavera normalmente deja el feudo de buen humor, pero inclinado a la complacencia. Cuando Verano toma el poder, es hora de limpiar las armas y afilar las cuchillas.

Los reyes y reinas del verano son criaturas excepcionalmente intimidantes. Si desea evitar un conflicto, ingrese a otra corte en el que esté bien esconderse o hablar para salir de los problemas. Los cortesanos carmesíes se prueban entre sí todo el tiempo, ya sea luchando para desahogarse, decidiendo quién es mejor con una espada o un palo, o discutiendo sobre la mejor táctica para destruir un laberinto de peligrosos hobgoblins. Los monarcas del verano tienen que demostrar su valía constantemente, y se nota. Una torre de músculos y cicatrices de cable de acero ejerce una fuerza letal en cada dedo. Un diplomático elegante con una voz fría y férrea nunca pide nada dos veces. Una mujer vestida con sencillez parece más pequeña de lo que es hasta que su pulgar roza la empuñadura de su espada y el olor a sangre parece rodearla. Un hombre corrupto con el atuendo del atardecer propone atrevidas ofensivas respaldadas por capas de estrategia aparentemente incontables.

Un monarca de verano ascendente tiende a centrarse en la ofensiva o la defensa. La defensa implica actividades como la recopilación de útiles fichas de guerra, la colocación de observadores en posibles puntos de entrada al Seto, la construcción de la armería y la extracción de acuerdos de alianza de los vecinos en los que se puede confiar para que cumplan su palabra. La ofensiva implica misiones de exploración más profundas en el Seto, grandes cacerías de hobgoblins particularmente peligrosos y avanzar hacia objetivos tentadores. Cuando la Corte de Verano está en el poder, mueren más personas que en cualquier otro momento.



**Cuando no es Verano:** cuando otra estación tiene el poder, La Lanza de Hierro insiste en ofrecer consejos. Un consejero de verano está tan cerca del trono como puede, completamente armada. Él cede ante el monarca reinante en la mayoría de los asuntos, como un buen soldado, pero siempre tiene una opinión cuando se menciona a un Acechador o a los Lores.

Los cortesanos de verano de alto rango tienden a dividirse entre mirar hacia adentro y hacia afuera. Centrarse en el interior suele ser una cuestión de mantener apuntaladas las defensas del feudo. Es una práctica común organizar la autodefensa y el entrenamiento físico para las partes interesadas, incluso el entrenamiento con armas tanto balísticas como para el combate cuerpo a cuerpo.

Mirar hacia afuera implica muchas cosas, pequeñas ofensivas contra los Otros en particular. Una cacería durante fuera de la estación de verano puede no ser extensa y grandiosa, pero unos pocos soldados de verano verdaderamente dedicados pueden causar un daño real. En la mayoría de los feudos, la corte de La Ira mantiene un sistema de recompensas en funcionamiento durante todo el año, haciendo públicas las descripciones, el último paradero conocido y los nombres (si están disponibles) de los enemigos conocidos más peligrosos del feudo. Los pagos por una recompensa de verano son tan extraños y tentadores como cabría esperar: el efectivo es ciertamente posible, si el objetivo es menor, pero los objetivos verdaderamente peligrosos valen armas, prendas y compromisos.

Los Cortesanos de Verano de menor rango encuentran formas de servir al feudo. Obviamente, proporcionan la mayor parte de soldados, centinelas y policías. Montar guardia no es un trabajo de tiempo completo, la mayoría de los feudos no son lo suficientemente grandes para soportar eso, pero la Lanza de Hierro está ahí cuando se necesita. En la mayoría de los dominios, la propuesta de reclutamiento de verano se basa en la unidad: todos hacen su parte, pero siempre te respaldaremos. Es una oferta atractiva para el Perdido que busca un nuevo lugar al que pertenecer y camaradas en los que puedan confiar, especialmente si están dispuestos a arremangarse. Algunos se adaptan bien a la artesanía, ya sea





armería, armas y armaduras arcaicas, o restaurar y mejorar vehículos.

La Lanza de Hierro fomenta una cultura de voluntariado cuando no es verano, incluso fuera de la perspectiva de la caza. Mantenerse ocupado es una buena manera de mantener o mejorar su posición en la cancha. En ausencia de actividades más organizadas, los cortesanos carmesíes concentran su energía en la acción: ejercicio vigoroso, competiciones atléticas, entrenamiento marcial, incursiones en el Seto, carreras callejeras, duelos de poesía y todo tipo de actividades. La ira es una carga ardiente, y un Cortesano de Verano responsable (no todos son responsables) necesita dirigir toda esa energía furiosa hacia algo productivo.

Ser de la Corte de Verano es recordar la necesidad de vigilancia durante todo el año. La mayoría de los cortesanos carmesí entienden la alegría, pero no la alegría desenfrenada. Bailan y cantan e incluso se ríen, a veces, en las celebraciones del feudo, pero la Lanza de Hierro es el conductor designado. Al menos uno de ellos siempre está sobrio, con los ojos puestos en las salidas.

## DAR Y RECIBIR

El Pacto del Verano es muy sencillo: donde un monarca de verano tiene el poder, los Otros y sus vasallos deben luchar hasta el final. Esta compulsión no es coraje; de hecho, un Hada Verdadera puede ser abrumado por el pánico cuando se da cuenta de que sus enemigos no huirán, y él no puede. Solo puede intentar seguir adelante, esperando ser tan invencible como cree. La Lanza de Hierro aprovecha inteligentemente el trato durante una cacería. Si pueden encontrar un grupo enemigo más débil, todo lo que tienen que hacer es obligar al enemigo a sacar armas en defensa propia. El resto es una maldita formalidad.

El verano también ofrece fuerza y concentración. La fuerza se debe tener en los Contratos de Verano, pero el enfoque es la filosofía opuesta de los Otros y, por lo tanto, la primera línea de defensa. La estación guía a sus cortesanos por un camino sencillo, porque la franqueza es un arma por derecho propio en lo que respecta a las Hadas. Los Lores, acostumbrados al perpetuo crepúsculo de sus reinos arcadianos, flaquea cuando se enfrenta a los

changelings que evocan al día en su punto más largo y al sol en su cenit. El Hada Mercurial, dada a esperar un eco de su inconstancia, se marchita cuando se enfrenta al intenso enfoque de la Lanza de Hierro. El Verano no se equivoca ni huye, un rasgo de carácter impensable en el libertino Lord tan acostumbrado a que otros se derrumben ante ellos.

La Corte de Verano atrae a los Perdidos más directos a sus filas. A un hada le puede resultar más fácil burlar a un soldado de verano, pero también puede pensar en demasiados pasos por delante. Puede ser muy difícil para los solipsistas Lores anticiparse la Corte de Verano preguntándose "¿Qué haría yo?" Los jugadores inmortales del juego nunca terminan pensando en términos de "Deja de joder y golpéalos".

A cambio de esta fuerza y concentración, el Verano pide un sacrificio de sangre. Sin embargo, no de la variedad de sacrificios humanos de películas B, cuchillos y altares, bueno, casi nunca, y no simplemente sangre. La Corte Carmesí venera su estación con competencia y mortificación física. Lideran cacerías rituales como Mir-Shikar, una gran cacería el primer día de verano dirigida a un enemigo o una amenaza para el feudo. Llevan a cabo torneos de duelos de primera sangre y peleas en jaula, que van desde demostraciones de destreza y control meticulosos hasta brutales peleas a puñetazos en los que el vencedor es el que aún puede ponerse de pie. Sus fiestas son asuntos físicos donde saltan hogueras, corren sobre brasas y marcan su piel; organizan competiciones de comida y partidos deportivos y simulan batallas. La corte aviva las llamas del verano con agresión y tiene muchos rituales para dirigir esa agresión de forma segura contra los suyos. Sobre todo, de forma segura. Por lo general.

**Efectos del manto:** el manto de verano es fuerza y calor. Puede latir como un latido del corazón, con un leve olor a hierro, o puede ser un calor seco y nivelado que parece presionar la piel hasta dejarla plana. Un manto más fuerte puede mostrar efectos de calor como el brillo de un espejismo o débiles rizos de vapor. Estar cerca de un cortesano carmesí verdaderamente poderoso es como estar cerca de la puerta de un horno abierta: cada vez que se mueven, es como una exhalación del infierno.



**Cortesanos:** una madre traicionada jura venganza por cada año de la vida de sus hijos que perdió. Un ogro medita sobre su espada, un instrumento que no tiene otro propósito que cortar a hombres y mujeres. Una rusalka se arma de hielo para mantener congelada la furia en su corazón. Un guitarrista de dedos espinosos vierte su rabia en una balada de pérdida y reivindicación. Una mujer andrajosa con un abrigo raído visita el feudo cada luna llena, comiendo y bebiendo lo suficiente para cinco personas antes de alejarse nuevamente para reanudar su caza. Un Hermoso amable y de voz suave escribe elaboradas y despiadadas estrategias de batalla en delicados pergaminos. Un matón de mal genio elige peleas en un abrir y cerrar de ojos, luego se ofrece a enseñar algunos trucos de peleas y primeros auxilios a modo de disculpa. Un conserje discreto oculta discretamente unas pocas lanzas de Seto en el interior de la pared. Un mensajero del Seto oculta su verdadera velocidad de rayo bajo un trote casual, viendo a quién podría atraer para perseguirlo.

## LEYENDAS

- Hace miles de años, las estaciones estaban en guerra. El invierno la inició, dicen, negándose a derretir sus nieves y ceder la tierra a la primavera. Muy pronto, las cuatro estaban en la garganta del otro. El verano fue el más feroz, por lo que en poco tiempo los otros tres decidieron unirse contra él. Peleó la batalla en tres frentes, pero sabía que no podía durar, así que puso una parte de su alma en un pájaro ardiente y lo envió lejos para estar a salvo. Cien historias cuentan lo que sucedió después. Un soldado, una doncella, un príncipe o una princesa encontraron al pájaro de fuego. Protegían al pájaro de fuego contra los cazadores que venían tras él, bestias de hielo o flores o madera seca. Por fin devolvieron el pájaro de fuego al Verano, resolviendo la guerra y ganándose su gratitud. No sabemos el nombre de ese primer fundador, pero conocemos y compartimos su corazón.

- La historia de la fundación comienza con tres hermanos. La hermana menor fue rápida como el pensamiento, el hijo mayor era fuerte como el océano y el hijo del medio tenía un hambre como el fuego. Con estos regalos, lucharon para volver de Arcadia, libres por fin del "padre" que todo lo veía y que los había tomado. Estaban cerca del mundo de

los mortales cuando escucharon un terrible aullido, muy alto. Era un lobo tan inmenso que perseguía al sol mismo por el cielo.

Los tres saltaron a la defensa del sol sin pensarlo. La hermana menor distrajo al lobo y lo llevó a una alegre persecución. El niño del medio comió el suelo haciendo un gran hoyo para que cayera el lobo, y el hijo mayor levantó una montaña para atrapar al lobo en el pozo. El sol agradecido se reveló como el pleno verano y prometió su gratitud a los tres. El Verano prometió enseñar a los descendientes y aprendices de los tres a cómo defenderse del lobo, porque tarde o temprano, el lobo se liberará y vendrá a buscarnos.

- No escuches. No fue un luchador, un mordedor o un berserker quien rastreó por primera vez al Verano, fue un francotirador. Un cazador. Las otras cortes te dirán lo contrario, temiendo a los cazadores como él, pero piensan: ¿Cómo podrías rastrear todos los cielos en un año sin paciencia?

El verano había durado un mes y, sin embargo, miró hacia abajo y vio a este mortal siempre detrás de él. Verano se enfureció, como lo hace el Verano, y lanzó un sol furioso para ampollar la carne del cazador. Sin una palabra, el cazador disparó a ese sol desde el cielo. Verano, repentinamente inseguro, giró su carro y siguió adelante. Pasó otro mes, la ira de Verano volvió a crecer y escupió otra bola de fuego. Y el cazador lo esquivó. Una y otra vez. Nueve meses y nueve soles muertos después, el Verano finalmente se detuvo y descendió para enfrentarse al francotirador. El rostro del cazador estaba tranquilo, pero Verano lo miró a los ojos y vio ira. Y entonces el Verano lo entendió.

- El nombre que todos recordamos es Sam Sinsangre. Parece un nombre extraño para un hombre cuyo semblante se volvía rojo cuando se metía en una pelea, pero la historia sostiene, y no hay muchas razones para dudar, que Sam fue la segunda venida de Aquiles. No podía ser cortado por ninguna mano que no fuera la suya.

Sam no fue el primero en pensar en pactar con una estación, pero fue el primero en lograrlo. Hizo una lanza con madera muerta y hojas otoñales, pensando que lo único que el Verano tenía que temer era el otoño. Y salió a perseguirlo como si se tratara de una cacería de jabalíes. Obtuvo el



juramento del Verano con la fuerza de su brazo. Y el Verano se alegró de aceptarlo al final, porque si Sam podía atrapar a una estación, entonces la corte de Sam tenía una oportunidad real contra los reyes y reinas de Arcadia.





# Otoño

## EL ESPEJO EMPAÑADO, LA CORTE CENICIENTA, LA CORTE DEL MIEDO

*La mujer extendió su puño, la sangre goteaba de él y del cuchillo del desollador. "Invoco al oso plateado", dijo, y la capa de piel plateada del Acechador le sujetó los brazos a los costados. "Llamo a los siete hermanos lobo", dijo, y las botas de piel del Acechador chocaron entre sí y no se movieron. "Llamo al ciervo rojo", dijo, y la gargantilla de cuero rojizo del Acechador se apretó alrededor de su cuello. "Ayúdame", susurró una vez más, "y véngate".*

### MIEDO

El miedo es una línea en el polvo. Es un límite, un muro invisible. El miedo evita que tu enemigo cruce tu umbral. El miedo evita que tus aliados presuman demasiado. El miedo es una fortaleza, y el Espejo Empañado conoce todos los secretos de sus cimientos.

La Corte Cenicienta tiene una relación complicada con su pasión característica. Algunos de ellos se deleitan con su inmediatez; otros consideran que el terror es el arma más racional en un mundo aterrador. Obviamente, todos saben lo que es vivir con miedo constante, gracias al cautiverio, pero se podría decir que eso es cierto para todos los Perdidos. La diferencia es que se necesita cierta introspección para hacer el voto de otoño. La primavera y el verano pueden suprimir sus viejos miedos, y el invierno puede esconderse de ellos. Pero el Otoño tiene que aceptar esas viejas cicatrices.

¿Por qué, entonces, la Corte Cenicienta no actúa

más como la Corte de Verano? ¿Por qué tratan el miedo a los cuchillos, la gasolina y los cristales rotos como algo secundario en el mejor de los casos? La respuesta es pragmática: por más aterradora que sea la amenaza de violencia, funciona mejor en los mortales. Las Hadas Verdaderas juegan con otras reglas. Ni siquiera tienen cuerpos que romper o sangre que derramar. Para llegar a lo que asusta a uno de los Lores, tienes que amenazar las reglas con las que juegan. Y eso requiere hechicería. Nada aterroriza a uno de los grandes jugadores como darse cuenta de que lo que habían confundido con un peón tiene en sus manos el libro de reglas.

Otoño tenía muchos regalos que ofrecer, pero la Corte Cenicienta eligió el miedo. Era un poder que fluía de las noches que se alargaban y de las hojas muertas que caían de las ramas esqueléticas y de los frutos maduros que se pudrían en el suelo. Otoño concedió el entendimiento de que la muerte en sí misma no es tan aterradora como morir. Los animales engordan antes del invierno, impulsados por la comprensión secreta del hambre. Los verdes se marchitan y se convierten en marrones secos. Los mortales honran a sus fantasmas y usan sus linternas contra la oscuridad cada vez más profunda. Las películas de terror y Halloween son ofrendas floridas a la antigua y sutil verdad del otoño: el temor inconsciente de que quizás este sea el año en que no veas la llegada de la primavera.

**NO SEAS SIMPLE. POR SUPUESTO, NO ES MEJOR SER TEMIDO  
QUE AMADO. PERO ALCUIEN TIENE QUE LLEVAR ESA CORONA  
EN PARTICULAR.**





Los inmortales Lores no entienden la mortalidad en estos términos, pero ¿quién mejor que la Corte de Otoño para instruirlos?

El miedo es una emoción peligrosa de cosechar. Despierta demasiado temor y un vecindario comenzará a mirar demasiado de cerca cualquier cosa extraña que esté sucediendo. El miedo que te dan las películas de terror es superficial, tan nutritivo como las palomitas de maíz. Pero la Corte de Otoño tiene sus caminos. Siguen a la gente a casa por la noche, permaneciendo fuera de la vista y haciendo el ruido suficiente para que la persona se ocupe del resto. Los niños tienen una imaginación vívida y poco escepticismo, por lo que vale la pena sembrar los rumores de la aterradora casa de la esquina. Algo creador para asustar a los niños también podría infectar a sus protectores padres.

## NEGOCIACIÓN

Todos confían en sus mecanismos. Cuando la presión es demasiado grande, un cortesano de otoño generalmente trata de encontrar una salida. Sin embargo, no corren y se esconden: todo ese tráfico de terror acumula callos en el alma, manteniendo a raya la cuestión de la lucha o la

huida. Tienen tiempo para hacer preguntas como "¿Qué podría haber hecho de otra manera?" o "¿Hay alguien que pueda ayudarme?" Sin embargo, ese nivel de conciencia no significa que tengan el control total. Solo significa que su desesperación está más articulada.

La atención del Espejo Empañado hacia el Wyrd alimenta este defecto de carácter. La magia siempre ha sido una práctica de tratos y negocios, especialmente la magia changeling con sus Contratos y promesas. Haz esto, da aquello y algo te enseñará cómo pasar las páginas de la realidad hasta que encuentres algo que te guste más. Entonces, cuando un cortesano cinéreo siente que su vida o su libertad están realmente en peligro, su primer instinto es buscar algún tipo de cláusula de escape.

Aquellos Perdidos que hayan visto este lado de la Corte de Otoño, que realmente lo hayan visto, pueden encontrar la Corte del Miedo aún más aterradora que antes. Cuando un changeling desesperado empieza a pensar en términos de negociación, bueno... Las otras cortes siempre están al menos un poco preocupadas de que alguien en el Espejo Empañado pueda cambiar de chaqueta y



llegar a un acuerdo con el enemigo. Los hechiceros son, después de todo, muy buenos negociando.

Peor aún, las Hadas también saben esto.

## EL CAMBIO DE ESTACIONES

**En pleno otoño:** el otoño no suele tomar el trono con grandes exhibiciones como la primavera o el verano. Sus ceremonias son más pequeñas, pero más vinculantes: un monarca otoñal te obligará a aceptar cualquier cosa que digas, así que ten cuidado con los tópicos vacíos por cortesía. Cuando una Reina de Otoño planea un gran evento para marcar su ascensión, lo más probable es que intente asegurar su gobierno a través del miedo, y la intención es que todos salgan de la ceremonia con miedo de contradecir a su nueva reina. El banquete de coronación de tal gobernante seguramente será... memorable.

Cuando el verano tiene predominio, miran a los brazos del feudo; cuando el otoño sucede al verano, buscan la magia del feudo. Esto a menudo toma la forma de un censo críptico. Los cortesanos cinéreos visitan a todos los miembros del dominio, preguntando en nombre del Rey sobre los compromisos que cumplen, las prendas que llevan o los juramentos que están obligados a cumplir. Por lo general, la gente miente o se niega rotundamente a revelar sus secretos. El Espejo Empañado rara vez presiona sobre el tema: el secreto es, después de todo, una defensa importante para los Perdidos. Pero dado el dominio de lo oculto del Otoño, a menudo pueden ofrecer consejos para usar mejor una prenda, un sueño o un Contrato de lo que el propietario hubiera adivinado. Un changeling honesto se convierte en un changeling educado. Un changeling educado es más útil.

Si una Reina del Otoño necesita emprender una guerra, o completar una guerra que comenzó su predecesora de Verano, juega sucio. Ella recluta a la Corte de Invierno para que le proporcione toda la información que estén dispuestos a compartir sobre las debilidades del enemigo. Busca las lagunas en los juramentos que unen a sus enemigos. Utiliza cebos y tácticas de retirada falsas para atraer a los Acechadores a trampas arcanas. Usa la hechicería para aniquilar a oponentes mágicamente débiles y envía voluntarios de la Corte del Verano a invadir objetivos físicamente blandos. Desdeña la gloria y

el honor por la conmoción y el asombro. Si destruye por completo el apetito de su enemigo por el conflicto con el feudo, tendrá que pelear solo una batalla durante su reinado.

**Cuando no es otoño:** cuando otra corte se sienta en el trono, la Corte Cenicienta regresa a sus archivos. En un nivel práctico, el Espejo Empañado atrae a los changelings que quieren aprender. Todos necesitamos saber más sobre nosotros mismos y nuestro mundo, solo para sobrevivir. Compartiremos nuestro conocimiento contigo. Casi todos los cortesanos de otoño tienen cierto interés en la magia, a menudo con una especialización oculta. Uno podría estar fascinado por las palabras y rodearse de libros y pizarrones; otro, inmerso en el simbolismo de los colores, mantiene un espectro de habitaciones donde cada una está dedicada a los hechizos propios de su tonalidad. La corte es una parte de aquelarre de brujas y una parte de la comunidad científica, compartiendo sus hallazgos. No se esconden de los demás como lo hace la Corte de Invierno, pero otros changelings suelen ser reacios a buscarlos. Esto les conviene, por supuesto. Les da más privacidad para su investigación y, por supuesto, no es nada malo temer.

Los cortesanos de otoño se adaptan a una variedad de roles para apoyar un feudo. Son buenos asesores y adivinos, pero lo que es más interesante, algunos son terapeutas naturales. Estos cortesanos cinéreos pueden exponer, identificar y calmar quirúrgicamente la preocupación y el temor más íntimos de una persona. La corte también se ocupa de ciertos deberes administrativos, desde catalogar las prendas conocidas por el feudo hasta registrar el historial de este. Son excelentes abogados, ideando la redacción más astuta y beneficiosa para un juramento, prenda o contrato. Algunos ponen en práctica la tradición de la corte explorando el Seto, ya sea para encontrar caminos secretos de entrada y salida o para cuidar y cosechar frutos goblin. Por último, el sistema de justicia del feudo es de gran interés para la Corte de Otoño. El invierno puede proporcionar más investigadores y Verano más agentes, pero Otoño acepta el asunto verdaderamente desagradable de jugar al carcelero y al verdugo. Enjaular a otro changeling es una inquietante recreación del cautiverio, pero cuando debe hacerse, es mejor que el trabajo sea para



alguien que al menos pueda beneficiarse del terror de un prisionero.

Ninguna otra corte tiene nada parecido al interés de Otoño en los aterradores seres sobrenaturales que acechan al margen de la sociedad mortal. Si bien no confían en vampiros, fantasmas, hombres lobo o cosas por el estilo, estos "compañeros del Otoño" son terriblemente fascinantes. Otros seres sobrenaturales tienen magia propia y son entidades a las que hay que temer. Se sienten como almas gemelas, aunque tendrías que ser un tonto para asumir algún vínculo. La Corte Cenicienta tiene una peligrosa tendencia a investigar los rumores de otros seres sobrenaturales. Algunos con esperanzas de encontrar aliados; otros para robar nuevas magias valiosas. Todos son cautelosos con razón.

## DAR Y RECIBIR

El Pacto del Otoño exige transparencia. Cuando reina la Corte del Miedo, los Otros y sus peones deben advertir claramente de sus intenciones antes de atacar. El otoño protege a sus hijos del miedo a la incertidumbre. Cuanto más poderoso sea el Lord, con mayor anticipación debe anunciar sus intenciones; el tiempo varía desde unas pocas horas hasta un mes lunar. Las Hadas Verdaderas se retuercen y se retuercen para encontrar formas crípticas e ilegibles que puedan anunciar sus intenciones solo a alguien capaz de su pensamiento enigmático, pero estos intentos inevitablemente fallan. Así que los Otros trazan sus líneas de batalla y envían heraldos hobgoblin con uniforme, o esparcen invitaciones grabadas a una matanza, o encienden runas de fuego en las fronteras del Seto. Si no se les permite la sorpresa, al menos tendrán grandeza.

La Corte Cenicienta paga la bendición del Otoño con muchos rituales, más, a decir verdad, de lo que el Otoño requirió. En el nivel más pequeño, practican pequeñas supersticiones individualizadas como sacrificios menores. Un cortesano puede enterrar un paquete de semillas de calabaza quemadas antes de una misión diplomática, guardar un poco de duramen gastado en un llavero o contar los pasos cada vez que baja las escaleras. Estos micro-rituales son una demostración de confiabilidad, lo que demuestra que el changeling puede sostener incluso las negociaciones más triviales.

Los ritos mayores suelen ser una variante de la ceremonia de la cosecha. Algunas de estas son fiestas inocuas, en su mayoría notables por la cantidad de charlas mágicas que tienen lugar. Pero la mayoría son cacerías: la Corte Cenicienta cosecha miedo, después de todo. No está claro para los forasteros qué diferencia a la caza de hojas de la noche que cae del río Ash Run, incluso si esos forasteros están invitados. Todos tienen una estructura muy similar. La cantera es un enemigo del feudo, desde los simulacros o los traidores changeling hasta las Verdaderas Hadas. La Corte de Otoño proporciona armas y hechizos de enmascaramiento a todas las partes interesadas y, a cambio, reclama la primera elección de cualquier botín encantado que puedan encontrar.

**Efectos del manto:** El manto de la corte otoñal es... peculiar. Es claramente otoño: en su fuerza puede ser una brisa refrescante, un susurro como las ramas desnudas de un árbol en el viento, pequeñas llamas parpadeantes de velas o fuegos de linternas, hojas muertas que giran desde la nada y se desvanecen en lo mismo. Un manto de otoño verdaderamente poderoso seca las plantas verdes hasta que se vuelven marrones y envía escalofríos por la columna vertebral. Pero ligadas a todo eso están las marcas de la magia de la Corte Cenicienta. Los glifos ocultos brillan como fuego fatuo o se esparcen como tinta seca antes de desvanecerse. Un canto atonal entona una advertencia sin palabras. Chispas como estrellas moribundas caen de las yemas de los dedos del changeling. Una aurora de tonos sobrenaturales brilla sobre los hombros. La forma precisa que adoptan estos arcanos depende del cortesano, pero los sabios Perdidos aprenden rápidamente a reconocer el signo de un poderoso hechicero otoñal.

**Cortesanos:** un aspirante a general investiga discretamente los contratos que afectan la moral del enemigo. Un oniromante captura y cataloga las pesadillas, calmando el descanso de sus compañeros y descorchando los terrores en los sueños de los enemigos. Un troll literal de Internet piratea una base de datos de la red oscura y amenaza con dar los nombres que encuentra. Un artista de performance teje hechizos de miedo en un acto ya inquietante. Un archivero busca los detalles de cada compromiso pronunciado en el feudo y registra cada uno en enormes libros de contabilidad encadenados. Un fabricante de velas



mezcla cera con jugo de frutos goblin para proteger, o maldecir, para ciertos clientes favoritos. Un viticultor alquímico elabora bebidas embriagadoras que alteran la percepción del bebedor de lo místico. Un abogado repasa los Contratos con todo lujo de detalles, extrapolando nuevos posibles vacíos legales para explotar. Un aspirante a cambiaformas corre salvaje por la noche y parece tener un parche diferente de piel, escamas o plumas cada mañana.

## LEYENDAS

- Nadie pudo atrapar a Otoño. Tenía una túnica hecha de hojas de todos los colores y, cuando la usaba, nunca se podía distinguir de un árbol o una piedra. Corría más rápido que un ciervo, podía romper cualquier cosa en su camino y nunca se cansaba. Muchos valientes cazadores corrieron tras él hasta que les sangraron los pies y colapsaron. Pero hubo uno que simplemente caminó.

Era inteligente, a veces caminaba como una araña. Tenía una gran bolsa llena de historias que lo inclinaban casi hasta doblarse, pero dijo que no pesaba nada. Se fue a vagar por las tierras del Otoño hasta que encontró un claro que le gustó, luego se sentó en un tocón y abrió su bolso. Sacó una historia, la examinó detenidamente y luego la recitó para asegurarse de que seguía siendo correcta. Cuando lo devolvió y se dispuso a cerrar la bolsa, una voz susurró: "Otro". Así que sacó otra historia, y otra, y otra, y Otoño recogió su túnica invisible y se agachó allí, escuchando. Cuando finalmente guardó su última historia, dijo: "Bueno, y ahora es el solsticio". Y para su sorpresa, Otoño admitió la derrota.

- La primera Reina del Otoño no fue lo que esperabas. Clay Ariel no era fuerte, no era rápida y, maldita sea, no daba miedo. Ella era una cosita, cuyas manos de carne y hueso fueron reemplazadas por arcilla blanda después de que la raptaron. Debía tener cuidado de no dañar sus pobres manos, por lo que todas sus herramientas, juguetes y armas también eran de arcilla, cosas que podía manejar con la magia amasadas en ellas.

Pero tendrías razón en temerla de todos modos. Cuando comenzaron las cuatro cacerías, Clay Ariel dijo: "Buscaré a Otoño", y partió con nada más que la ropa que llevaba puesta y una pequeña sonrisa en el rostro. Regresó con el trato y los contratos del miedo. Ahora, en el nombre de Dios, ¿qué pudo

haber hecho este silencioso ratoncito de arcilla para ganarse eso? ¿Cómo fue elegida por los asesinos afilados y los malditos que se embarcaron en la misma búsqueda? Nunca lo sabremos. Y esa es la lección: nunca des nada por sentado.

- La primavera y el otoño fueron marido y mujer. Tuvieron muchos hijos: tormentas, flores, frutas, granos, todas las cosas jóvenes y hermosas, y todas las cosas maduras y dulces. Pero con el tiempo, Otoño enfermó. Cuando su cuerpo se marchitó y se quedó sin hojas, Primavera no pudo soportar mirar a su esposa por más tiempo. Él huyó y ella lo maldijo por su cobardía.

Se pelearon durante muchos años. Otoño juró que mataría a cualquier hijo vivo de Primavera que pudiera atrapar, y Primavera juró que engendraría tantos que nunca podría matarlos a todos. Cuando finalmente hicieron una tregua, fue a instancias de un valiente par de changelings, un esposo y una esposa que buscaron cada uno a una de las estaciones. Por desgracia, estos mortales sacrificaron su propio amor por el trato. El campeón de Primavera murió para apaciguar a Otoño, a manos de su esposa, la primera Reina de Otoño.

- Cuando Silver Marya fue a buscar a Otoño, lo encontró esperándola en su gran casa desolada, sentado en su silla estéril. Él la recibió y le ofreció su bendición, su trato y la mano de su apuesto hijo en matrimonio... si podía demostrar que era digna. La astuta vieja estación le pidió que recogiera sus mil caballos a la hora de comer, que rastrillara las hojas de su huerto antes de acostarse y que sembrara sus campos con trigo para hacer bolas de masa a la hora del desayuno.

Hizo cada una de estas cosas, pero no sola. Con promesas y juramentos, obligó a los pájaros a recoger los caballos, cantó a las hojas y persuadió al trigo para que creciera y a la piedra de molino para molerlo. Cuando se sentó a desayunar con Otoño, Otoño sonrió y le dijo que había hecho trampa. Antes de que ella pudiera responder, él dijo: "Pero eso es bueno. Quiero una nuera que sepa que es mejor ser sabio que valiente. Enséñales a todos tus hijos a hacer pactos como el tuyo, porque sólo los tontos se apoyan en sus manos".



# Invierno

## LA FLECHA SILENCIOSA, LA CORTE DE ÓNICE, LA CORTE DE LA TRISTEZA

*Los sabuesos de dedos largos corrieron sin aullar en todas direcciones. Uno resoplaba en cada escalón de la calle, estirando la mano para acariciar la puerta solo si las luces estaban apagadas. Otro, pálido y desnudo, trepó a un contenedor de basura en busca de calor. Un tercero traqueteó por una escalera de incendios oxidada, mirando por cada ventana. Nada, nada y nada. Sin rastro, sin huella, sin vestigios de su presa. Lo único que quedó fue una máscara blanca tirada en la calle, y pronto también se desvaneció.*

### TRISTEZA

La tristeza es una jaula. Impide que una persona se mueva. Los enraiza en su lugar, fríos e inflexibles. Pero la gente también se encierra voluntariamente en ella. Aceptan la fuerza de las barras, porque son tan fuertes como el amor por lo perdido. Cierran la puerta para mantener fuera a otras personas, como si fueran tiburones. La Corte de Invierno sabe que la tristeza puede ser paralizante, pero también inspiradora. Solo tienes que estar seguro de que eres tú quien tiene las llaves.

Es fácil que un changeling se sienta atraído por la tristeza. Todo lo que tenías que hacer era amar lo suficiente. Los Perdidos regresan a casa para encontrar a sus amantes en los brazos de una persona falsa, padres muertos y desaparecidos, hijos crecidos e infelices. La obra de toda la vida que construiste puede estar cerrada y sin luz. El arte que

creó puede ser destruido o robado. La Corte de Invierno no ofrece la misma fuerza que el verano y el otoño, ni el mismo abandono y esperanza que la primavera, pero nunca le faltaron números. Aquellos que se unen a la Flecha Silenciosa no quieren olvidar.

La fuerza del dolor es doble. Vuélvela contra tus enemigos y atacarás a su voluntad para luchar. Vuélvelo hacia adentro, contra ti mismo, y podrás ver a través de falsas esperanzas y tentaciones inútiles. La Flecha Silenciosa mantiene la pérdida, el arrepentimiento, la culpa y la desesperación en su carcaj. Son cosas peligrosas de manejar, pero tienen que serlo. Muchos de los Lores no están preparados para el dolor que conlleva perder algo que realmente amabas, porque muchos de los Lores no son capaces de amar de verdad en primer lugar. El invierno siempre ha sido la estación de la tristeza. La luz es escasa y la oscuridad llega pronto. La comprensión moderna del trastorno afectivo estacional ofrece una ilustración más científica de una relación con el Invierno que algunas personas siempre han soportado. Cuanto más larga es la noche, más fácil es llorar.

Cosechar la pena requiere discreción, al igual que cualquier otro asunto de la Corte de Invierno. No estaría bien ser visto con una sonrisa de indulgencia en un funeral, o cuando las familias están hurgando entre los escombros de sus casas. La culpa y el arrepentimiento son cosechas

**¿COBARDÍA? ¿QUÉ TAN MIOPE CREES QUE SOMOS? NO  
INTENTAMOS ESCONDERNOS PARA SIEMPRE DE LOS OTROS.  
ESO ES IMPOSIBLE. ESTAMOS BUSCANDO UN LUGAR SEGURO  
PARA ESPERAR. HASTA QUE ESO PASE.**



nutritivas, y las iglesias y las cárceles son fuentes tentadoras. Los cortesanos más despiadados son expertos en encontrar y reabrir las viejas heridas de un mortal, y luego alimentarse mientras ofrecen un oído comprensivo.

## DEPRESIÓN

Se necesita una inmensa fortaleza para seguir adelante bajo el peso de un gran dolor. La Corte de Invierno siempre ha tenido un mayor riesgo de depresión, tanto en el sentido de trastorno depresivo mayor como en el sentido más vernáculo. En el primer caso, no es porque algo en el Trato con el Invierno pueda infligir depresión clínica, sino porque los changelings que sufren de un trastorno depresivo mayor suelen encontrar el camino hacia la Corte de Ónice. La Corte de Invierno no ofrece una cura falsa para la depresión, pero todo el mundo la entiende. Y si la fortuna quiere, un changeling podría convertir su aflicción en una fuerza sorprendente.

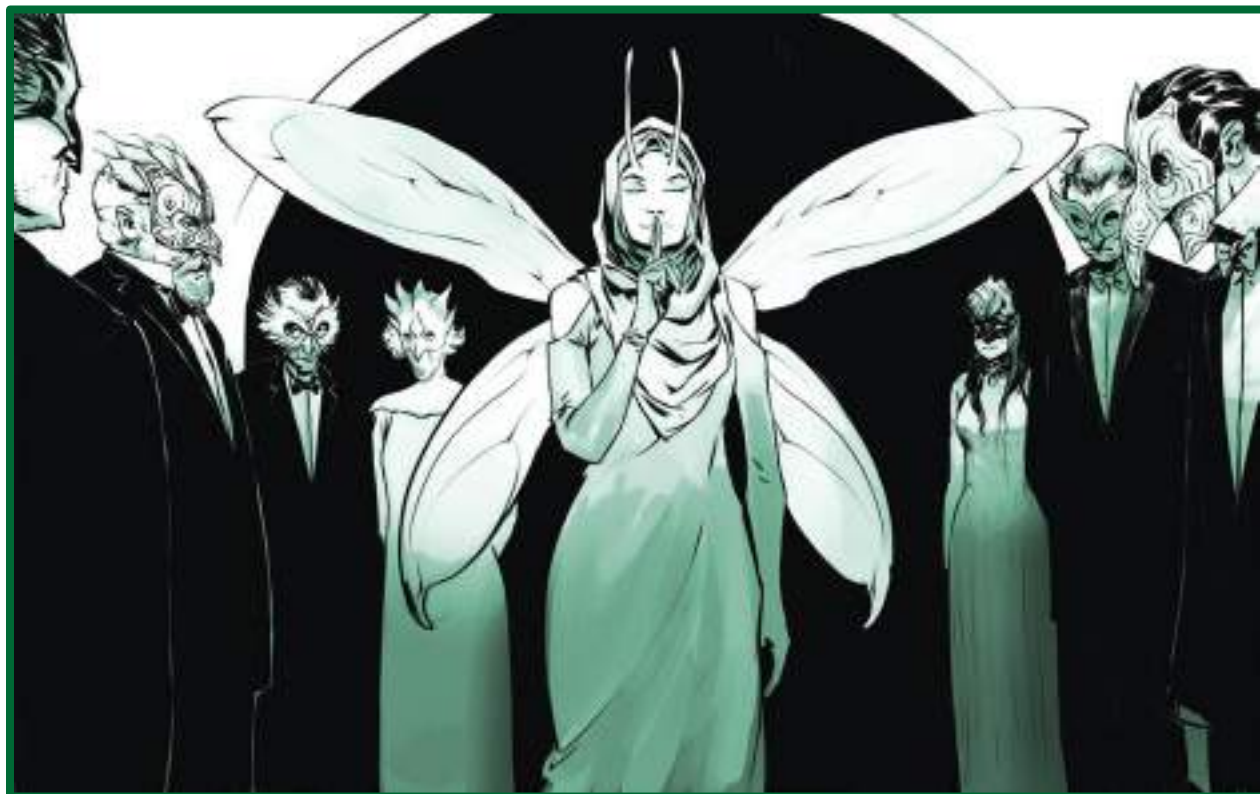
El espectro de la depresión ha desarrollado una contraparte interesante al enfoque de la Corte de Invierno de permanecer ocultos. El pragmatismo anima a la Flecha Silenciosa a estar lista para cortar ataduras y correr en cualquier momento. Pero el pragmatismo también los alienta a desarrollar

caminos seguros hacia las cosas que disfrutaban y las personas que aman, como un medio para evitar el dolor que los rodea. Es una cruel contradicción: el aislamiento ayuda a mantener un secreto, pero el aislamiento puede devorar tu alma. Los cortesanos de ónice tienen que ser inteligentes para equilibrar estas dos necesidades, pero, por supuesto, la enseñanza de la corte es que tienen que ser inteligentes simplemente para sobrevivir.

El gran peligro de la depresión es la inacción. Si siempre está a la defensiva, no puede hacer ningún tipo de progreso. Los cortesanos conscientes de la tristeza observan a sus compañeros en busca de señales de advertencia de un cierre y tratan de estar listos para ayudar. Los cortesanos menos empáticos no se molestan, pensando que están todos Perdidos para sí mismos. Los peligros no pasan desapercibidos para los changelings de otras cortes. Algunos pueden ser reacios a confiar en la Corte de Invierno: cuando los Otros vienen, ¿qué sucede si los Cortesanos de Ónice se esconden en sus escondites y se niegan a luchar con sus hermanos?

## EL CAMBIO DE ESTACIONES

**En pleno invierno:** un feudo con un monarca ónice es como un bosque en invierno: los árboles





parecen quietos y silenciosos, pero las raíces aún trabajan silenciosamente bajo el suelo helado. El feudo se retira, no declara nuevas grandes ofensivas y se tranquiliza por un tiempo. Y mientras tanto, la Corte de la Tristeza se extiende por toda el área, mezclándose perfectamente y aprovechando la calma. Cotejan rumores, actualizan los sistemas de seguridad y comprueban si cada miembro del feudo mantuvo actualizada su bolsa de emergencia. Tener éxito en el trono después de un reinado de otoño tiene sus ventajas y desventajas: la Corte de Otoño generalmente se reorganiza a sí misma, pero su táctica de miedo a veces puede dejar a los habitantes del Seto local incómodamente nerviosos y a los Lores en alerta.

Un rey o una reina de invierno suele parecer muy conservador al lado de sus compañeros. Hacen pocos decretos abiertos, en su lugar envían a cortesanos en misiones secretas y a menudo negables. Cuando requieren la neutralización de una amenaza, encargan un asesinato en lugar de una partida de guerra. El invierno tiene una tolerancia particular para las cosas que van a buscar, si tolerancia es la palabra correcta: muy pocas cosas mueren durante un reinado de invierno, para evitar causar problemas con el mundo de los mortales. Si la guerra llega al feudo, un monarca de invierno puede ir al campo, liderando desde una retaguardia fortificada o vestido como un simple soldado, o puede dirigir la estrategia desde lejos. Pero, de manera óptima, no habrá guerra mientras reine el invierno. Si sus redes de información, barreras de desvío, camuflaje y asesinatos discretos han tenido un éxito razonable, el enemigo estará demasiado desorientado y disperso para desafiar el feudo.

**Cuando no es invierno:** cuando reina otra corte, la Flecha Silenciosa se derrite en el fondo como de costumbre. Permanecen activos en los asuntos del feudo, recopilando información y haciendo diligencias encubiertas. Se ofrecen como voluntarios abiertamente con la frecuencia suficiente para que los otras cortes recuerden que están presentes y contribuyen. Aparte de eso, los cortesanos de ónice tienden a actuar solo cuando se les pide directamente. La Corte de Invierno otorga más respeto a los gobernantes que recuerdan su existencia y hacen uso de sus talentos. También señalan que esos gobernantes son potencialmente

más peligrosos para ellos... pero eso es parte del respeto.

Los cortesanos de Invierno sirven de apoyo en un feudo. Pueden tener una variedad de roles: exploradores, médicos, limpiadores, comunicaciones, investigadores, consejeros, pero todos están vinculados a la misma red de información, y cualquier regente con medio cerebro lo sabe. También saben que un hijo del Invierno te mentirá en la cara, por omisión o no, sin pensarlo dos veces. No puedes confiar en cada palabra que te dice un cortesano de invierno, pero puedes estar seguro de que tienen el interés propio ilustrado que los mantiene como parte del feudo y están comprometidos con el bien de este en su conjunto.

En la mayoría de los feudos estacionales, La Flecha Silenciosa es una de las cortes más pequeñas. Es fácil tener la impresión de que reclutan nuevos cortesanos bajo selección y prefieren mantener un número reducido y de confianza. En general, eso no es cierto. La Corte de Invierno exige discreción, pero ofrecen un lugar para cualquier changeling que se sienta más seguro cuando no está llamando la atención. No hacen las mismas exhibiciones sociales que hacen la primavera y el verano. *Mantienen a sus miembros seguros e informados para que puedan tener el control nuevamente. Solo tienes que poder guardar un secreto.*

En ese sentido, la corte mantiene ciertas leyes formales de secreto, a veces llamadas Ley Helada. La ley de hielo define las cosas más importantes a proteger. Por ejemplo, Invierno enfatiza la idea medieval del amor cortés, para proteger el corazón y la reputación. El odio, como el amor, es mejor guardarlo para ti mismo hasta que amenace con consumirlo, y luego debe actuar en consecuencia con rápida discreción. Un cortesano de invierno siempre debe estar listo para escapar o desaparecer, en caso de que el feudo caiga repentinamente. Y el mundo está lleno de otros seres sobrenaturales en los que simplemente no se puede confiar; evítelos si es posible, engáñelos tanto como pueda y nunca se encuentre con uno mientras se está solo.

## DAR Y RECIBIR

El Pacto del Invierno es uno de los más extraños de todos. Mientras la Corte de Ónice está en el poder, los Otros y sus perros se ven obligados a



llorar, a llorar de verdad, a sus víctimas. Un invasor no puede manchar de sangre su espada o garras por segunda vez hasta que haya reconocido ritualmente la muerte de su primer objetivo. El trato hace que un campo de batalla de invierno sea un espectáculo verdaderamente peculiar, ya que la mayoría de las Hadas Verdaderas no tienen una idea real de cómo llorar y solo pueden aproximarse a alguna forma de conjetura. Una figura arácnida se agacha sobre un cadáver, girando y doblando un insecto de origami pegajoso para colocarlo sobre su pecho. Una dama de piel helada retuerce el brazo de su sirviente hasta que las lágrimas brotan de sus ojos, y luego embadurna esas lágrimas en los párpados de los caídos. Un jinete con seis máscaras modifica las extremidades de su presa en una especie de alcaparras y rocía el cadáver con fuego azul de un decantador Mobius. Y ahí es cuando llega el invierno. Contra los Lores, no hay lugar para honrar estas imitaciones formales.

Como todas las demás cortes, la Corte de la Tristeza honra y recompensa a su patrón con rituales y celebraciones. Sin embargo, las prácticas del Invierno no son tan grandiosas. Demasiado boato frustraría el propósito de la sutileza, pero más concretamente, un festival de invierno verdaderamente desenfrenado sería un insulto. Los seres humanos encienden hogueras durante la parte oscura del año para acelerar el paso y atraer la primavera. Cuando la Corte de Invierno enciende fuegos rituales, queman recordatorios de sus antiguas vidas humanas o sus secretos. Cuando celebran grandes velorios en honor de todos los Perdidos que han perecido a manos de los Lores, beben poco y dejan que las otras cortes se lleven la parte del león del libertinaje. La Corte de Ónice paga su deuda en un ritual de duelo y en el reconocimiento de la pérdida. La excepción más famosa es el mercado de invierno, un bazar que tiene lugar la semana anterior al solsticio de invierno. Los vendedores deben obtener el permiso de la corte para realizar la instalación, y la mayoría son cortesanos del invierno que intercambian información y bienes "confiscados". Pero el mercado de invierno se distingue por el hecho de que todas las transacciones obtienen el don de discreción de la Flecha Silenciosa.

El Invierno Formal, otra tradición con un nombre inofensivo, es una mascarada anual. La corte requiere máscaras para asistir y usa prendas y

magia sutil para garantizar que las identidades de todos los participantes se mantengan en secreto. El Invierno Formal es una oportunidad para socializar sin el estrés de la política, donde todos guardan secretos juntos.

Finalmente, Radio Libre Feérica es una tradición sin raíces en el Pacto. Como tal, no todos los cortesanos del invierno lo aprueban. Radio Libre Feérica es una transmisión pirata, su ubicación en constante movimiento y tan secreta como la identidad de sus participantes. Su propósito declarado es compartir información que todos los Perdidos deberían saber, incluso si la Corte de Invierno no ha autorizado parte de esa información para su publicación.

**Efectos del manto:** El manto de invierno es más sutil que los de las otras cortes. En niveles inferiores, un cortesano de ónice podría confundirse con un sin corte; en niveles más altos, un observador podría confundir al cortesano con alguien mucho menos potente que ellos. ¿Y por qué no? Si el objetivo principal de la Flecha Silenciosa es eludir la atención, tendría poco sentido proclamar el poder de uno por todas partes. La característica más destacada, relativamente, por supuesto, es una sensación de crudeza. El manto de invierno crea una sensación de quietud y claridad, de luz que cae de esa manera que revela los pequeños detalles en los alrededores del changeling. En su momento más poderoso, o cuando los Perdidos usan magia, el Invierno se vuelve un poco más evidente. Caen algunos copos de nieve, o un viento débil es frío fuera de toda proporción con su suave toque. Si una ráfaga completa se agita alrededor de un cortesano de invierno, corre.

**Cortesanos:** un científico forense encuentra formas inteligentes de destruir pruebas o plantar pistas falsas para desviar a sus cazadores. Un bibliotecario anciano enseña a otros el discurso secreto de acertijos sin respuesta. Un sicario de piel de piedra carga los cuerpos en el maletero de un automóvil que los devora. Un arquitecto pálido y sin ojos construye túneles y cámaras que nunca aparecen en ningún mapa. Un corredor de favores aprovecha los secretos robados para influir en el propio Mercado Goblin. Un conserje de la escuela transmite noticias a otros Perdidos sobre los niños que nunca ven. Un terapeuta les enseña a sus



clientes con el corazón roto cómo enfrentarse a sus demonios secretos más íntimos y cómo vivir con el dolor. El director de una funeraria finge la muerte de ciertos clientes sensibles, por una tarifa razonable, por supuesto. Un ingeniero de software entierra un código oculto en aplicaciones para ocultar o revelar ciertas ubicaciones. Un alhelí desgarrado asiste a todas las grandes fiestas con sus amigas más glamorosas y anota cuidadosamente con quién se van. Un teórico de la conspiración cataloga la evidencia sobre los movimientos y actividades de vampiros y hombres lobo, y prepara elaboradas contingencias en caso de que busquen el feudo.

## LEYENDAS

- No todo lo verde y en crecimiento es bueno. Una vez, muchos hombres y mujeres jóvenes y hermosos fueron capturados para los jardines de una Guardiania llamada la Madre Tierra. La Madre Tierra era hermosa y generosa, pero exigía la máxima obediencia. Si alguien la desagradaba en lo más mínimo, los plantaba en sus huertos y nunca más se los volvía a ver en forma carnal. Muchos intentaron huir de ella. Solo uno lo logró.

La Doncella Pale había escuchado y aprendido. Sabía que la única criatura a la que temía la Madre Tierra era el mismo Invierno. Así que corrió hacia los límites de los jardines de la Madre Tierra y llamó al Invierno para que viniera y se la llevara. Invierno aceptó su oferta y la mantuvo oculta durante seis meses antes de devolverla al mundo de los mortales. Allí, enseñó a otros cómo honrar a su patrón, formalizando el trato y forjando la Corte de la Tristeza. Pero después de seis meses de gobierno, volvió a desaparecer. Algunos dicen que la Madre Tierra la encontró de nuevo, pero esa es una suposición tonta. Sabemos adónde debe haber ido: de regreso a los dominios de Invierno, al asiento que él le reserva junto a su trono.

- Había una niña, no amada por su familia, que corrió hacia lo profundo del bosque para escapar de ellos una vez que se enfadaron. Se acurrucó en la nieve, temblando, esperando quedarse dormida para siempre, pero las columnas de su aliento llamaron la atención de Invierno. Él se acercó y se sentó a su lado, y el frío de su túnica le quitó el calor y le pidió que le contara su historia. Pero nunca se quejó, nunca habló de su familia y, de

hecho, fue demasiado educada para hablar de su dolor. Invierno se maravilló de la fortaleza y los modales de esta pequeña niña, y anunció que la adoptaría como suya.

Finalmente, la niña salió del bosque. Cuando lo hizo, llevaba una corona de hielo y túnicas tejidas por los montones de nieve. Les enseñó a otros niños como ella todos los secretos que aprendió del padre Invierno, pero hasta el día de hoy nunca ha hablado ni siquiera del apellido de su antigua familia.

- Cuando Sam Sinsangre estaba cazando a Verano y Clay Ariel estaba negociando con Otoño, no había muchos voluntarios para perseguir a Invierno. Solo una persona declaró que obligaría a Invierno a hacer un trato como los otros tres. La corte recuerda su nombre como Copodenieve John, aunque seguramente era algo más. Sin embargo, no recordamos su rostro; se llamaba Copodenieve John porque no podías distinguirlo entre la multitud como tampoco podías elegir un copo de nieve de un montículo.

John presentó su desafío a Invierno, y luego... desapareció. Nadie lo volvió a ver durante dos años. Cuando finalmente apareció de nuevo, afirmó que estaba hecho: había superado a Invierno porque Invierno no había logrado encontrarlo durante dos ciclos completos de las estaciones. Fue una afirmación ridícula. Seguramente no nos estaba contando todo. Pero tuvimos nuestro pacto y una lección práctica de por qué algunas cosas merecen permanecer en secreto.

- Invierno nunca quiso un pacto. Puso su casa bajo el hielo en el techo del mundo, en un agua tan fría que ningún mortal podría nadar hasta su puerta y sobrevivir. Cuando Primavera, Verano y Otoño acordaron ayudar a sus pequeños suplicantes, Invierno se sentó en su casa y negó con la cabeza. “No a menos que me pregunten en la cara”, dijo.

Pero Invierno tenía una hija y había sido cruel con ella. Cuando la descubrió con un niño, la cortó con un cuchillo y la arrojó al mar. Así que un día un tranquilo pescador salió al mar, ató un bonito collar a su hilo de pescar y se lo bajó como regalo. Cuando ella siguió su sedal hasta la superficie, él atendió sus heridas, le cepilló el cabello y le prometió que se casaría con ella si eso



era lo que ella quería. Lo llevó rápidamente a la casa de su padre y lo empujó a través de la puerta antes de que pudiera congelarse o ahogarse. Invierno estaba muy disgustado de que lo hubieran encontrado y de que tuviera un nuevo yerno, pero una promesa era una promesa. El Pacto fue su regalo de bodas.





# CORTES DIRECCIONALES

Para los changelings de China, hay una forma clara de permanecer ocultos y evitar ser arrastrados de regreso a sus amos feéricos... el Mandato del Cielo. Lo que algunos llaman "destino", otros ven como el curso que el cielo ha diseñado para cada criatura, cada individuo, cada comunidad, cada reino. Incluso en tiempos de guerra es exactamente como debe ser bajo el Mandato del Cielo, dando lugar a que tanto héroes como villanos actúen ante los inmortales.

Las Cortes Direccionales son un reflejo de este mismo ideal, abarcando cinco Cortes (Norte, Sur, Este, Oeste y Centro), cada una siguiendo los vientos de cambio exigidos por el Mandato del Cielo. Cada una posee sus propias filosofías sobre cómo actuar y qué es lo correcto, pero ninguno de ellos está fuera del control del cielo. Todas juegan su papel, y esto es crucial para evitar a los Acechadores; actuar de conformidad con el Mandato y garantizar su cumplimiento.

Esto significa, por supuesto, que las Cortes Direccionales están mucho más moderadas por las acciones de las personas que las rodean que otras estructuras Cortesanas. En tiempos de guerra, las Cortes del Oeste están llamadas a actuar, mientras que las Cortes del Este actúan en tiempos de prosperidad. Las Cortes del Norte contemplan lo que significa sufrir a manos del destino, mientras que las Cortes del Sur se crearon para protestar contra el destino.

Las Cortes Centrales se incorporan cuando se requiere una reflexión tranquila. Todas las Cortes Direccionales gobiernan simultáneamente y trabajan juntas para mantener el equilibrio.

## **SALÓN DE LAS PUERTAS INFINITAS**

Las Cortes Direccionales se reúnen en Feudos ocultos dentro del Seto en la periferia de sus reinos. La entrada al Feudo solo se puede obtener con la posesión de una medalla de Feudo, y generalmente solo por invitación. Un medallón de Siete Garras se asemeja a una garra de siete dedos que sostiene una astilla de jade. El medallón de Estanque Tranquilo tiene la forma de una simple gota de agua hecha de metal, generalmente usada al final de una cadena larga. La Gente del Cielo lleva un broche largo de bronce con tres ranuras para joyas, aunque solo dos están llenas; el tercero solo se llenará cuando el verdadero emperador vuelva a su lugar. El interior del Salón está adornado con los colores que se atribuyen a la Corte, con todos los pasillos alineados con una serie de puertas, cada una de ellas plateada brillante con manijas con joyas.

Lo especial de estos lugares es que son las puertas del destino. Las puertas son portales en constante cambio, lo que significa que caminar a través de uno puede teletransportar al changeling a un lugar aleatorio en China. Se cree que la ubicación la



decide solo el Cielo, por lo que el changeling termina exactamente donde se suponía que debía estar. Estos portales aparecen en muchos juicios, y el changeling juzgado culpable elige una puerta por la que caminar. A veces nunca más se sabe de él, pero si el Cielo desea darle otra oportunidad de redención, llegará a una región pacífica. Algunos changelings han aprendido a afectar estas puertas para llevarlos a casi cualquier lugar de su elección.

## CORTE DE LA TORTUGA NEGRA

### CORTES DEL NORTE

La vida es sufrimiento. Es un proverbio simple, con un significado pesado... especialmente para los changelings de la Corte de la Tortuga Negra. Se han liberado de los lazos de sus amos de la Bella Gente para volver a sus antiguas vidas, y la mayoría encuentra la muerte y la ruina a su regreso. Estos changelings aprenden de su sufrimiento, no solo el sufrimiento soportado en el Seto, sino también el sufrimiento de todos los demás en el mundo que encuentran. La mayoría se sumerge en los diversos textos de las numerosas bibliotecas que ha creado el mundo. Se pueden encontrar algunos protegiendo estos edificios llenos de cicatrices de ejércitos enteros, ya que la pérdida de un solo tomo privaría al mundo y causaría aún más sufrimiento.

Aunque el instinto le dice al changeling que codicie el placer sobre el dolor, la riqueza sobre la pobreza, el amor sobre la apatía, sólo a través del sufrimiento se puede descubrir la verdadera iluminación. Se niegan a complacer sus sentidos y recurren al sufrimiento como una forma de ver y comprender el mundo. Uno debe soportar estos tiempos difíciles para apreciar verdaderamente la vida y evitar a los Acechadores. Algunos piensan que los Acechadores pueden sentirse mal por las Tortugas y se compadecen de ellos. ¿Por qué arrastrarlos de regreso si están haciendo un buen trabajo torturándose a sí mismos?

La Corte de la Tortuga Negra es conocida por la calma de sus miembros bajo el fuego, lo que los convierte en importantes líderes en momentos de gran sufrimiento y estrés. Los changelings recurren a ellos en busca de estrategia, sabiduría y claridad de visión. Los changelings que miran hacia el norte se adornan con poco más de lo necesario para

calentarse y protegerse en su región, revelando las cicatrices rituales autoinfligidas que pueden ser bastante hermosas para algunos y horribles para otros. El patio norte de Estanque Tranquilo mantiene un Feudo Secreto en los restos de Louyang quemado, alimentándose de los ecos del sufrimiento pasado. Dentro del Pueblo del Cielo, la Corte del Norte se ha refugiado en el Monasterio de Jadepure, ofreciendo ayuda a los necesitados y recolectando Glamour de manera más directa.

### SUFRIMIENTO

Cabe señalar que estar en sintonía con el sufrimiento no hace que el changeling se sienta más inclinado a disfrutar del sufrimiento de los demás, ni a causarlo ellos mismos. Por otro lado, si bien uno puede alimentarse contemplando el sufrimiento que les sobreviene por casualidad, algunos miembros de la Tortuga Negra pierden toda la humanidad. Los miembros de la Corte generalmente asumen el papel de excelentes curanderos y defensores de los enfermos y los pobres, o se convierten en interrogadores y señores de la guerra de clase mundial, siempre en busca de sus próximas víctimas.

### MANTO

El Manto de la Corte del Norte consiste en piedad y compostura por encima de todas las demás cosas.

Los cortesanos del Norte obtienen 1 punto de glamour cada vez que obtienen un Hito de los efectos negativos de las Condiciones.

- El personaje a menudo deja un rastro de cenizas mientras viaja, pero puede ignorar todos los negativos por fatiga o privación, ya que su mente permanece aguda independientemente de la condición de su cuerpo.

- • Concede al cortesano un punto de Cosecha Justa (Sufrimiento), o dados de bonificación igual al Manto del personaje para tiradas mundanas que mantienen o fomentan el Sufrimiento (pero no tiradas para cosechar Glamour de él).

- • • El changeling desarrolla cicatrices en forma de tortuga y sus ojos pueden volverse completamente negros. Las penalizaciones resultantes de las heridas se reducen en -1, lo que le permite esforzarse más.



•••• El cortesano recupera un punto de Voluntad cada vez que se arriesga a lastimarse a sí mismo o a su compañía al dejarse llevar por el Sufrimiento.

••••• El changeling personifica perfectamente la resistencia, a menudo parece tener un halo a su alrededor que desvía los ataques. Su piel a menudo adquiere un brillo negro o gris, y una vez por capítulo puede usar su resolución como armadura contra un ataque.

## CORTE DEL PÁJARO BERMELLÓN

### CORTES DEL SUR

De la destrucción brota nueva vida en nuevas formas, que pueden asustar a los que están en el poder. La Corte del Pájaro Bermellón tiene su hogar dentro de este concepto: la rebelión contra lo que es y la creación de lo que será. En tiempos difíciles, la rebelión sirve al Mandato del Cielo. Significa levantar a la gente común y derribar a los nobles. Significa poner el mundo patas arriba y mirarlo desde una nueva dirección. Es un arte para estos changelings.

Estos Perdidos sufrieron sus cautiverios a manos de amos crueles, pero sus peleas no terminan solo porque esa única batalla ha terminado. Son los más vigilantes en seguir el Mandato del Cielo, usándolo como una nube para esconderse de los Acechadores. A veces, la mejor manera de protegerse de los enemigos es desafiarlos a atacar con la esperanza de que no los engañen.

La Corte del Pájaro Bermellón a menudo llega después de que ha pasado una gran destrucción: el colapso de un templo, miles de personas enterradas en fosas comunes frescas, incluso la derrota total de un ejército. Independientemente del lado en el que estén y del reino al que sirvan, los changelings que miran hacia el sur están allí para provocar el cambio. Debido a su naturaleza cambiante, pocos son iguales en comportamiento o apariencia. Algunos son guerreros que traen cambios al campo de batalla, mientras que otros son artistas que montan un espectáculo para las viudas que quedaron atrás.

Las Cortes del Sur son bien conocidas en el Reino de Shu Han, donde se alimentan del casi constante león rebelde de las tribus Nanman bajo

el gobierno de Meng Huo. Sus números fueron capturados una docena de veces, pero la tribu continuó la lucha y finalmente se convirtió en un activo valioso para el reino.

### REBELIÓN

La rebelión es una emoción difícil de precisar, ya que puede significar muchas cosas. Incluso se puede rebelar contra demasiada rebelión. En resumen, significa agitar el statu quo. Si es necesario hacerlo con la espada de un asesino, que así sea, pero muchos Perdidos que miran al sur se convierten fácilmente en curanderos o malabaristas. Los campesinos se rebelaron contra sus señores; los soldados se volvieron contra sus crueles comandantes. Tanta muerte y sufrimiento, sin nada siquiera que mostrar. Después de años de rebeliones, los Wei finalmente sucumbieron a su fuerza y el reino fue arruinado por la espada de Sima Yan. Los que están en el poder nunca deben subestimar el poder de la rebelión.

### MANTO

El Manto de la Corte Sur trata del esfuerzo.

Los cortesanos del sur obtienen 1 punto de glamour cada vez que tensan una relación o atraen atención no deseada a través de una expresión sin restricciones.

• Otorga dados de bonificación igual a Manto a las tiradas de Expresión o Artesanía mundanas para crear o realizar arte.

•• Otorga dados de bonificación igual a Manto a las tiradas para incitar al Caos con cualquier emoción.

••• Otorga un dado de bonificación extra o +1 adicional a un valor estático cada vez que el personaje gasta Voluntad para esos beneficios.

•••• Repone 1 punto de Voluntad cada vez que logra un éxito excepcional al cosechar Glamour de una emoción que explícitamente trabajó para evocar en el objetivo.

••••• Permite que el changeling coseche Glamour de la misma persona dos veces por escena en lugar de una, y el objetivo pierde Voluntad en ambas ocasiones.



# CORTE DE LA SERPIENTE AZUR

## CORTES ORIENTALES

Cuando uno piensa en el poder, la mente a menudo se desliza hacia la musculatura de un guerrero que empuña una lanza o los fuertes tendones de la corva de un atleta impresionante. Pero hay pocas cosas más poderosas que el jade, el oro, la moneda: el dinero en todas sus formas. Aquí es donde la Corte de la Serpiente Azur se diferencia de las Cortes que ven el sufrimiento o la guerra o el arte o la comprensión como el verdadero camino hacia el poder. Estos changelings se han elevado por encima de la miseria en la que se encuentran muchos otros cuando regresan del Seto, ya sea por derecho de nacimiento (si tienen suerte) o por pura, implacable y deshonesto trama que los llevó al regazo del lujo.

Conectarse con la humanidad en su conjunto no es algo que sea natural para la mayoría de los changelings Serpiente. Simplemente se han alejado del problema, escuchando historias de terribles enfrentamientos a través de las zarzas y arrojando dinero al problema para mantenerlo lejos de sus puertas. Las puertas que compraron con todo el dinero que tienen, el dinero que les quitaron a los menos poderosos. Así es como se esconden de los Acechadores; simplemente se esconden de todos.

La Corte de la Serpiente Azur también existe, en cierto modo, separada de las otras Cortes Direccionales. Gobiernan en áreas de prosperidad y riqueza, justo donde quieren estar. Su función es utilizar las maquinaciones de la humanidad para promover el Mandato del Cielo y adornarse con costosas baratijas y túnicas de seda en el camino. A menudo, esto significa que aprueban leyes para beneficiar a un lado o al otro, o envían soldados para destruir una ciudad empobrecida pero bien ubicada para acelerar la ascensión al poder de un reino, una ascensión que con gusto llevarán a la cima.

Algunos culpan a las Serpientes Azules por causar el período de los Tres Reinos, ya que muchos de sus miembros se alimentaron de la ascensión de Dong Zhou incluso mientras despreciaban públicamente su gobierno. La Corte fundó el poderoso Feudo de las Siete Garras allí en Luoyang

para alimentarse de la envidia persistente de la gente años después de la muerte de Dong Zhou.

## ENVIDIA

Ningún changeling orientado hacia el Este discutirá contigo: quiere cosas y no se avergüenza de ello. Hará lo que sea necesario para conseguir el objeto de su deseo, incluso recurriendo a sus impulsos más oscuros. Sin embargo, los cortesanos orientales también están interesados en crear este anhelo en otros. Esto se puede lograr inspirando envidia, pero también se sabe que los cortesanos ayudan a otros a ganar posiciones de poder para curar las heridas de los espectadores. Las Serpientes no son incapaces de la caridad y la compasión, pero incluso cuando sus héroes más virtuosos luchan contra los ricos y poderosos, se alimentan de la envidia de la población oprimida a medida que avanzan.

## MANTO

El Manto de la Corte del Este gira en torno al dinero y el poder.

Los cortesanos orientales obtienen 1 punto de glamour cada vez que adquieren algo de gran valor a expensas de otra persona

- El changeling recibe dados igual a su nivel de Manto a las tiradas de Investigación para familiarizarse con su presa.

- Concede al cortesano un punto de Cosecha Justa (Envidia), o dados de bonificación igual al Manto del personaje para tiradas mundanas que mantienen o fomentan la Envidia (pero no tiradas para cosechar Glamour de ella).

- La ropa de la cortesana es impecable, sus dientes suelen tener incrustaciones de joyas y se puede escuchar el tintineo de las monedas mientras camina. Por encima de todo, se vuelve muy versada en hacer tratos, ganando dados igual a su nivel de Manto a Subterfugio para estafar, confabular y estafar a alguien con sus objetos de valor.

- El cortesano recupera un punto de Voluntad cada vez que se arriesga a lastimarse a sí mismo o a su compañía para obtener poder o dinero.

- La piel del changeling a menudo se vuelve dorada, plateada o de un verde brillante y escamoso como la de una serpiente. En esta etapa,



ha aprendido que todo tiene su precio. Una vez por capítulo, puede añadir su puntuación de Recursos a cualquier tirada social como dados de bonificación.

## CORTE DEL TIGRE BLANCO

### CORTES OCCIDENTALES

El mundo está en guerra sin importar hacia dónde se mire, y la Corte del Tigre Blanco se ha levantado sin pedir disculpas para llevar la lucha a sus enemigos. El cautiverio de un changeling de la Corte Occidental probablemente fue de corta duración, ya que luchó duro para salir independientemente de los obstáculos que se interpusieran en su camino. Cuando regresó a un mundo destrozado por la guerra de los Tres Reinos, fue como si nunca se hubiera ido. Esta Corte respeta la destreza marcial por encima de todo: la forma suprema de arte, juicio y destino.

Mientras la guerra los rodea, los changelings Tigre toman la línea del frente, luchando como siempre lo han hecho. Muchos creen que esta agresión es lo que protege su presencia de los Acechadores, ya que son tan violentos y sanguinarios como los humanos junto a los que luchan. Se ríen, beben y retozan con los humanos, y por todos los derechos son los más cercanos a la humanidad de todas las Cortes Direccionales. Las historias cuentan de un Tigre que eligió a sus camaradas humanos en la Batalla de Jianwei sobre los de su propio Feudo. La historia del changeling no terminó bien, después de que los miembros de su Feudo lo llevaran al Seto para vengarse.

En estos días tumultuosos, más changelings pertenecen a la Corte del Tigre Blanco que a cualquier otra Corte. Es fácil ser reclutado, ya que los generales se llevarán a cualquiera que pueda sostener una espada sin temblar y se pondrá el uniforme del reino, y no faltan lugares para luchar.

En Wuchang se puede encontrar un Feudo del Pueblo Celestial de la Corte

Occidental, siempre aceptando nuevos changelings en el redil. Convertir a los changelings recién llegados en héroes épicos no puede hacer más que aumentar el poder de la Gente del Cielo contra los otros reinos.

### HONOR

El honor es una emoción delicada, principalmente debido a la definición de qué honor cambia de una persona a otra. Aunque existe un contrato social que le dice a cada persona qué es honorable y qué es deshonroso, la elección de los principios a los que se debe adherir y que ignorar es algo muy personal. El honor recibe mucha palabrería durante el Período de los Tres Reinos, pero es una emoción difícil de precisar cuándo las lealtades se dividen. ¿Cómo elige un hombre entre su lealtad a su señor y su lealtad a su





apellido? Incluso los héroes más grandes terminan abandonando el deber en momentos de desesperación. Un héroe que puede permanecer constante en su honor es un arma poderosa para la esperanza, pero también un gran objetivo.

## MANTO

El manto de la Corte del Oeste se centra en la guerra que se avecina.

Los cortesanos occidentales obtienen 1 punto de glamour siempre que acepten la rendición de un enemigo en una pelea de alto riesgo.

- El changeling adopta un aire de frío inquietante a su alrededor. Dondequiera que viaje, otros tratan de apartar la mirada, ya que el mirar a los ojos al changeling llena de pavor al espectador. Obtiene dados igual a su nivel de Manto a las tiradas de Armamento cuando empuña un tipo de

arma elegida.

- • Concede al cortesano un punto de Cosecha Justa (Honor), o dados de bonificación igual al Manto del personaje para tiradas mundanas que mantienen o fomentan el Honor (pero no tiradas para cosechar Glamour de él).

- • • El cuerpo del changeling comienza a desarrollar cicatrices después de cada muerte, cada una más profunda e intimidante. Sus ojos brillan como el brillo de una espada, y rugen con el aullido de un dios de la guerra (puede repetir los 9 en las tiradas de Intimidación).

- • • • El cortesano recupera un punto de Voluntad cada vez que se arriesga a lastimarse a sí mismo o a su compañía al dejarse llevar por el Honor.

- • • • • El changeling se convierte en la





encarnación del honor cuando su piel adquiere un color blanco intenso o plateado. Es capaz de impartir justicia en cualquier momento; cualquier arma se vuelve más letal en sus manos, y pueden ignorar un punto de Armadura con cualquier ataque de Armamento.

## CORTE DEL DRAGÓN AMARILLO

### CORTES CENTRALES

Un pueblo puede guerrear durante un tiempo limitado antes de que sus soldados se cansen y necesiten descansar. Un pueblo sólo puede sufrir hasta cierto punto antes de necesitar consuelo. Uno puede mirar a otra persona con ojos verdes y descubrir que necesita hacer un balance de lo que tiene. Uno solo puede luchar contra los poderes que existen durante un tiempo, antes de que tenga que aceptar que algunas cosas están aquí para quedarse. Este es el papel que juega la Corte del Dragón Amarillo dentro del Mandato del Cielo, el punto central de descanso entre los extremos que representan las otras Cortes. Durante su cautiverio, muchos se sentían a menudo cómodos con sus lugares en cualquier jerarquía que crearan sus maestros Feéricos, tal vez siendo una mascota favorita. Si no lo eran, se apresuraron a utilizar a otro changeling como distracción para escapar del castigo.

Algunos dicen que los changelings del Centro se esconden de los Acechadores dentro de los extremos de otros changelings. Pueden aventurarse en los celos o la guerra o el abuso de sí mismos o el arte, siempre para volver una vez más a una vida equilibrada. Uno no necesita esconderse por completo, simplemente no ser tan abierto como los demás.

Los changelings de la Corte del Dragón Amarillo llegan vistiendo túnicas de color oscuro para contrastar sus brillantes tonos de piel. A menudo ascienden al poder después de que una corte u otra hayan concluido sus empresas. Crean que sus hermanos y hermanas trabajan tan duro para hacer realidad sus visiones, y merecen amor, consuelo y ser consolados. Esto a menudo toma la forma de exhibiciones o festivales hedonistas, que nunca están abiertos a una mayor humanidad. A diferencia de otras cortes, que existen para

interactuar con los humanos a los que han regresado, los dragones saben que su lugar está con otros changelings. Ayudan a equilibrar las Cortes Direccionales y a mantenerlas mejorando.

Los dragones amarillos dentro de Still Pond poseen un Feudo dentro de Hanzhong, una ciudad estratégicamente ubicada con un gran valor militar. Todos los gobernantes, desde Liu Bei hasta Cao Cao, llegaron a lamentar su decisión de gobernar esta ciudad y ambos contemplaron poner fin a la guerra por completo. Lamentablemente, la presencia de la Corte Central nunca fue suficiente para influir directamente en los generales.

### REFLEXIÓN

Los changelings dragones existen para una tarea que pocos se toman el tiempo de realizar. Las horas que pasan en profunda meditación sobre sus obras, buenas y malas, les dan un aprecio por la vida, el amor y las cosas agradables de la vida. Por supuesto, llevar a otros a un estado de reflexión puede ser más difícil, a menos que sus bordes endurecidos se hayan suavizado. Los changeling que miran hacia el centro usan todas las herramientas a su disposición, desde el opio hasta los placeres sexuales y la coerción absoluta. Si bien estos pueden inspirar deseo, miedo o alegría respectivamente, el changeling busca algo más frágil... la reflexión sobre hechos pasados para causar una epifanía de algún tipo.

### MANTO DEL CENTRO

El Manto central se enfoca en aliviar el dolor del pasado y ayudar a otros a superar su dolor.

Los cortesanos orientales obtienen 1 punto de glamour cada vez que ayudan a superar el dolor de otra persona.

- Otorga a un cortesano un aura de aceptación, lo que le permite convertirse en una gran confidente. Obtiene dados igual a su nivel de Manto a las tiradas de Empatía cuando intenta consolar a otro.

- • Concede al cortesano un punto de Cosecha Justa (Reflexión), o dados de bonificación igual al Manto del personaje para tiradas mundanas que mantienen o fomentan la Reflexión (pero no tiradas para cosechar Glamour de él).

- • • El changeling comienza a desarrollar rasgos suaves y ojos de luz giratoria. Algunos dicen que



incluso altera su apariencia para adaptarse a la persona a la que quiere consolar. Recibe Aspecto Impactante ••.

•••• El cortesano recupera un punto de Voluntad cada vez que se arriesga a lastimarse a sí mismo o a su compañía para ayudar a otro.

••••• Hace que el changeling sea el perfecto confidente íntimo, incluso a nivel físico. Su cuerpo cambia sus tonos de piel por amarillos y naranjas brillantes, que a menudo aparecen como escamas serpentinas a lo largo de los pliegues de su cuerpo. Una vez por capítulo, puede curar a otro con un toque, asumiendo el daño curado de esta manera (hasta la mitad de su máximo). Por ejemplo, un cortesano del Centro con 10 de salud puede recibir hasta 5 puntos de daño, curando esa misma cantidad en otro.





# LA CORONA DE LAS ESTACIONES

Una corona es un regalo: una muestra de afecto del patrón de la corte a su reina ya sea que sus parientes la eligieron, ella derrotó al antiguo soberano o mostró gran valentía o sabiduría. La Corona es un objeto físico, aunque nacido del Glamour y ligado a la reina en todo momento. Puede optar por subsumirlo y ocultarlo en su semblante, o dárselo a otra persona para que lo use. No se lo pueden quitar por la fuerza o la astucia, y siempre sabe exactamente dónde está y quién lo usa actualmente. Una vez al día, la reina puede llamar a una Corona dotada para que vuelva a su lado: los gobernantes de la primavera pueden hacerlo al amanecer, las reinas de verano al mediodía, los soberanos de otoño al anochecer y los reyes de invierno a la medianoche. Un monarca (y solo un monarca) puede convertir una Corona en una prenda forjada por juramento (p. 224), otorgándole aún más poder, pero al hacerlo, se libera un poco de su semblante, lo que requiere un punto de Glamour y una tirada enfrentada de Wyrd + Manto para reclamarlo a otro portador.

Con el cambio de estaciones, el viejo gobernante abdica del poder mientras que el nuevo lo reclama. La mayoría de las cortes prefieren celebrar ceremonias elaboradas como una forma de mantener sus acuerdos; consulte el Capítulo 1 para obtener más información sobre cómo cada corte asume el poder. Estas ceremonias también refuerzan los juramentos que los asistentes hicieron

cuando se unieron a su corte, otorgando a cada changeling presente un punto de Glamour.

Cuando un changeling pierde su posición reinante, la Corona se desvanece, aunque algunos gobernantes extraordinariamente populares o aquellos cuyas cortes estacionales son muy necesarias en la lucha contra las Hadas descubren que su Corona se mantiene incluso cuando no están en el poder, lo que provoca conflictos e intrigas en abundancia. Ningún changeling ha hecho que esto suceda a propósito, pero a veces las estaciones tienen sus propias ideas. Además de esos beneficios, cada Corona otorga una bendición. Si el soberano ha otorgado la Corona a otro para que la use, ese personaje puede invocar la bendición como quiera.

## BENDICIÓN DEL VERDE (PRIMAVERA)

La corona rodea la cabeza de la reina, cayendo en cascada por sus hombros hasta una túnica resplandeciente de flores jóvenes. Puede gastar un punto de Voluntad para permitir que un Perdido (incluida ella misma) agregue su nivel de Manto como éxitos adicionales en una tirada de recolección de Glamour. La reina puede hacer esto tantas veces por capítulo igual a su Manto, pero puede bendecir a cada sujeto individual solo una vez por capítulo.





### **DESAFÍO DE LA LANZA NEGRA (VERANO)**

Las ramas de caoba y las hojas de esmeralda se trenzan juntas en la corona, envolviéndose en una magnífica coraza. Al gastar un punto de Glamour, el rey recibe una bonificación a su Iniciativa igual a su nivel de Manto y no puede ser sorprendido en una pelea uno a uno, por la escena. Puede hacer esto varias veces por capítulo igual a su Manto, pero contra un enemigo individual solo una vez por capítulo.

### **COSECHA DE SUSURROS (OTOÑO)**

Hojas rojas y amarillas coronan a la reina, desplegándose detrás de ella como grandes alas. Una vez por capítulo, recupera dos puntos de Glamour por cada secreto importante que ha descubierto en este capítulo, hasta un número de revelaciones igual a su nivel de Manto. Solo puede gastar este Glamour en contratos, prendas, oniromancia o cruzar al seto. Cualquier Glamour no gastado que haya obtenido de esta manera se pierde cuando termina el capítulo.

### **FIESTA DE LAS CENIZAS (INVIERNO)**

Las cenizas congeladas forman la Corona, fluyendo hacia un manto reluciente de gris y plata. Una vez por capítulo, el rey puede convertir puntos de Glamour en puntos de Voluntad, hasta un número máximo de puntos igual a su nivel de Manto. Esto permite que su total de puntos de Voluntad supere su máximo normal, pero los puntos en exceso desaparecen al final del capítulo. También gana la Condición Constante cuando invoca este poder.



## MÉRITOS

Los siguientes Méritos están disponibles para los personajes changeling. A menos que se indique lo contrario, los personajes humanos no pueden tener Méritos de naturaleza sobrenatural. Puedes encontrar más de estos méritos en el libro de reglas básico de **Chronicles of Darkness**.

### LA SANTIDAD DE LOS MÉRITOS

Los méritos reflejan aspectos de tu personaje, pero son un recurso fuera del juego. Por ejemplo, tu personaje puede tener amigos, pero puedes optar por gastar puntos de experiencia o puntos de mérito para comprar el mérito de aliados. Esto les da a esos amigos un efecto directo en el juego.

Si algo les sucede a los amigos de un personaje, específicamente al elenco de apoyo que no está representado por puntos de mérito, la historia continúa y no pasa nada en términos de la mecánica del juego. Sin embargo, si algo les sucede a los Aliados, no pierdes esos puntos. Los puntos de los Aliados desaparecen, pero recibes tantos puntos de Experiencia como los puntos perdidos. Esto se llama la regla de la "Santidad de los Méritos".

Si tu personaje pierde un mérito, puedes volver a comprarlo en el siguiente capítulo de tu crónica. No puedes simplemente decir: "Está bien, mis aliados murieron. Estoy comprando nuevos aliados a quien llamar ". Tendrías que esperar hasta el próximo capítulo. Alternativamente, puede dedicar esos puntos de Experiencia a otros rasgos que sean relevantes para la situación. Tal vez perder esos Aliados inspiró algunos viajes al campo de tiro para desahogarse, por lo que gasta esos puntos en un punto de Armas de fuego.

### MÉRITOS EN GRUPO

Los méritos etiquetados como "Grupo" se pueden comprar en grupo; cualquier personaje que aporte

puntos al total tiene acceso a la cantidad total combinada. Por ejemplo, Recursos es un mérito de Grupo. Si un personaje aporta un punto, otro aporta dos puntos y otro aporta cero puntos, el primer y segundo personajes tienen acceso a Recursos ●●●, pero el tercer personaje no tiene acceso a esos Recursos en absoluto. De esta manera, puede aumentar efectivamente un Mérito por encima de cinco puntos. Sin embargo, un personaje solo tiene acceso a las ventajas de cinco puntos.

Por ejemplo, si seis personajes contribuyen cada uno con Recursos ●, técnicamente serían Recursos ●●●●●. Sin embargo, cada personaje solo tiene acceso a Recursos ●●●●●.

### MÉRITOS DE ESTILO

Los Méritos de Estilo son Méritos especiales que ofrecen efectos diferentes o adicionales, según los puntos que poseas. La mayoría de los méritos de estilo van de ● a ●●●●●.

Compra estos Méritos como cualquier otro Mérito: cada punto adicional cuesta un punto de Experiencia. Sin embargo, en lugar de simplemente aumentar en magnitud como el Mérito de los aliados, cada punto ofrece una mecánica de juego diferente o una opción de personaje: tienes acceso a todas las habilidades en tu puntuación de puntos e inferior.

Los ejemplos más comunes de Méritos de Estilo son aquellos Méritos que otorgan diferentes habilidades de lucha, como los estilos de artes marciales.



# MÉRITOS CHANCELING

## SENTIDOS AGUDOS (.)

### ACUTE SENSES

**Prerrequisitos:** Astucia o Compostura ...

**Efecto:** Los sentidos del changeling son especialmente agudos, incluso para los estándares de una alta Claridad. Su vista, oído y sentido del olfato actúan al doble de distancia y precisión de los sentidos mortales. No puede ver en la oscuridad total (para eso, necesita la magia), pero puede ver mucho más claramente que los humanos. Agrega la puntuación de Wyrd del personaje como dados a cualquier tirada basada en la percepción. Este bono reemplaza al que normalmente otorga la máxima Claridad. Además, agrega la bonificación a las tiradas realizadas para recordar o identificar detalles.

## METABOLISMO DE ARCADIA (..)

### ARCADIAN METABOLISM

**Efecto:** tu personaje está particularmente bien adaptado al tiempo en Arcadia y el Seto. Tal vez fue secuestrado a una edad temprana y sabe más de Arcadia que de la Tierra, o se hartó de extraños frutos goblin durante la totalidad de su cautiverio. En el Seto, aumenta sus tasas de curación natural: el daño contundente se cura a un punto por minuto y el daño letal se cura a un punto por día. La curación de daño agravado no se ve afectada.

## DON DEL BROWNIE (.)

### BROWNIE'S BOON

**Efecto:** como los elfos del zapatero, tu personaje completa las tareas con una indiferencia total por el tiempo. Reduces el intervalo para cualquier tirada de acción extendida mundana que hagas mientras nadie te observe a la mitad. El personaje puede gastar un punto de Glamour para reducir a la mitad el intervalo nuevamente, trabajando a cuatro veces a su velocidad normal para esa tirada. Un éxito excepcional en una tirada individual puede reducir el tiempo que lleva completar esa tirada a un octavo del intervalo habitual, si el jugador elige el beneficio de reducción de tiempo.

## CAPA DE HOJAS (.A ...)

### CLOAK OF LEAVES

**Prerrequisito:** Manto de otoño ...

**Efecto:** tu personaje ha aprendido a aceptar sus preocupaciones y miedos y usarlos como escudo

contra lo sobrenatural. Cualquiera que use una habilidad sobrenatural para causar daño o infligir Declives físicos sobre el personaje sufre una penalización igual a sus puntos en este Mérito. Las habilidades sobrenaturales incluyen Contratos, bendiciones de estirpes, disciplinas de vampiros, hechizos de magos y cualquier otra habilidad innata utilizada por una criatura sobrenatural.

## CORAZÓN HELADO (...)

### COLD HEARTED

**Prerrequisito:** Manto de invierno ...

**Efecto:** Tu personaje ha tomado su dolor, y el dolor de los demás, y los ha convertido en una barrera contra el sufrimiento futuro. Puede gastar un punto de Voluntad para ignorar los efectos de una sola Condición de claridad una vez por escena. Todavía tiene la Condición y no cura ningún daño de Claridad, pero no sufre los efectos nocivos de la Condición. Si sus acciones durante la escena resolvieran la condición, se resuelve normalmente.

## FAVOR DE CORTE (.A .....)

### COURT GOODWILL

**Efecto:** Favor de Corte representa la influencia y el respeto de un changeling en una corte que no es la suya. Le permite tener vínculos serios con tantas cortes como quiera, además de la que ha jurado lealtad mágica. Esto no quiere decir que Favor de Corte sea una construcción puramente social. Este Mérito cubre tanto las redes mundanas que se requieren para ser parte de un gran grupo social como el favor inconstante de todo lo que es a ser el patrón de una corte.

De esta manera, un Changelig de la Corte de la Rosa Blanca puede usar los beneficios del Manto de la Corte de la Rosa Roja, el Cortesano de la Rosa Roja puede estar al tanto de la magia de la Corte de la Rosa Azul, y así sucesivamente. Cada instancia de Favor de Corte representa una corte específica, pero puede adquirir el Mérito tantas veces como cortes haya disponibles.

Por ejemplo, un solo changelig puede tener Manto: Primavera .., Favor de Corte: Invierno ., Favor de Corte: Otoño .. y Favor de Corte: Verano ....

Un personaje no puede tener Favor de Corte y Manto para la misma corte.

Un changeling obtiene acceso a los efectos del Manto de una estación en dos puntos por debajo de sus puntos en la Favor de esa estación. Por ejemplo, el acceso a las habilidades de Manto de Verano ...



requiere Favor de Corte: Verano ••••• para cualquier changeling sin un Manto de Verano.

Los puntos en Favor de Corte también funcionan como puntos en el Mérito Aliados (p. 120), excepto que los intentos de bloquear el uso del Mérito de otro personaje fallan automáticamente contra un personaje con puntos del Manto en la misma corte. Si usa el Favor de Corte para bloquear a un personaje con una puntuación de Favor de Corte en la misma corte, la puntuación del bloqueador y del actor disminuirá efectivamente en uno hasta que hagan reparaciones en la corte en cuestión. Por lo general, esto implica un obsequio poco común o un juramento o servicio de algún tipo.

Finalmente, cada corte en la que un personaje tiene Favor de Corte viene con un solo punto de Mentor, un changeling que sirve como enlace con la corte del personaje y lo ayuda a comprender sus rituales, sus costumbres y su esencia misma. Trabaja con el Narrador para detallar este personaje.

## CAMBIO DE ESTACIÓN

Si un changeling desea unirse a una nueva corte en lugar de simplemente confiar en su Favor, deshacerse del Manto de una y adoptar el Manto de otra, los rituales y requisitos varían drásticamente entre las cortes. Puede que tenga que compensar a la que deja o sufrir una fragilidad peligrosa durante las próximas semanas.

Unirse a la nueva corte puede requerir una ofrenda o una misión que demuestre su valía a sus nuevos compañeros. Mecánicamente, divide a la mitad sus puntos en el Manto existente (redondeado hacia abajo) y transfórmalos en puntos de Favor de Corte para la estación que dejó. Divide a la mitad y transforme los puntos de Favor de Corte que tenía para su corte recién adoptada en puntos de su Manto de la misma manera. Los puntos de mérito perdidos de esta manera están sujetos a la Santidad de los Méritos.

## PAISAJE ONÍRICO DEFENSIVO (..)

### DEFENSIVE DREAMSCAPING

**Efecto:** tu personaje es experto en manipular el sueño en una pelea cuerpo a cuerpo. Una ráfaga de viento la aparta del camino de un ataque, un eidolon salta frente a una bala por ella o la hoja de su oponente se desafilas cuando golpea. Agrega la mitad de tu Wyrd (redondeado hacia abajo) a tu Defensa en sueños.

## ADIVINO (.A .....

### DIVINER

**Prerrequisitos:** Compostura •••, Astucia •••

**Efecto:** Tu personaje puede excavar en sus sueños en busca de respuestas proféticas a las verdades primordiales, ya que toda la humanidad está y siempre ha estado conectada a través de sus sueños a través de Senderos Oníricos. Debe entrar en un estado de sueño, a través de la Puerta de Marfil o de Cuerno, en su propio Bastión. Luego, puede hacerle al Narrador una pregunta de sí o no sobre algo que desea adivinar de sus sueños. Debe responder con precisión, pero puede usar "tal vez" si la respuesta no es realmente ni sí ni no. Dependiendo de la respuesta, puede hacer preguntas adicionales relacionadas. Puede hacer tantas preguntas en total por capítulo como sus puntos de Mérito.

## GUERRERO ONÍRICO (.)

### DREAM WARRIOR

**Prerrequisitos:** Wyrd 2+, un Atributo Social •••, una especialidad en Pelea o Armamento.

**Efecto:** El extenso entrenamiento de tu personaje en oniromancia le permite beneficiarse de la flexibilidad del sueño. Mediante la combinación de técnicas marciales y del paisaje onírico, los ataques impactan más rápido a medida que el sueño se dobla para ayudar a sus golpes.

Siempre que asignes los éxitos generados con un ataque de Pelea o Armamento (dependiendo de la especialidad que tengas) a un cambio oniromántico sutil, obtén un éxito adicional para gastar en ese turno siempre que lo gastes para impactar en la pelea de alguna manera directa. Si tienes una especialidad en ambas habilidades, obtienes estos beneficios en ambos tipos de ataque.

## TEJEDOR DE SUEÑOS (...)

### DREAMWEAVER

**Prerrequisito:** Wyrd 3+

**Efecto:** A medida que tu conexión con el Wyrd se hace más fuerte, también lo hace el control del changeling sobre los sueños. Una vez por escena, puedes gastar un punto de Voluntad para que tres éxitos cuenten como un éxito excepcional en una tirada de tejer los sueños (pág. 217).

## BALIZA OPACA (.A .....

### DULL BEACON

**Efecto:** La máscara de tu personaje es mucho menos obstrusiva cuando la dejas caer.

Reduces tu Wyrd en tantos puntos como tu Baliza Opaca al determinar la distancia a la que alerta a las criaturas feéricas y abres Portales al Seto cuando



dejas caer tu máscara. Si esto redujera tu Wyrd efectivo a 0, ya no abrirás puertas ni alertarás a las criaturas feéricas hasta que tu Wyrd aumente.

## GUERRERO ELEMENTAL

(.A ....., ESTILO)

### ELEMENTAL WARRIOR

**Prerrequisitos:** Destreza o Astucia ●●; Pelea, Armas de Fuego, o Armamento ●; Arma Elemental o Gloria Primigenia (Contractos) o Aspecto Elemental.

**Efecto:** Elige un elemento físico cuando compres este mérito, como viento, llama o madera. Tu personaje lo manda a la batalla; todos los siguientes efectos se aplican solo al elemento elegido.

**El Viento Corta hasta los Huesos (●):** El changeling logra un éxito excepcional en cualquier tirada para infligir daño puramente elemental con tres éxitos en lugar de cinco, excepto cuando Hilas el Seto o Tejes Sueños. Si un arma está hecha solo del elemento elegido, como un palo de madera, cuenta para este efecto.

**Ráfaga Defensiva (●●):** El personaje agrega la mitad de su Wyrd (redondeado hacia abajo) en dados a su reserva de Esquivar después de duplicar su Defensa. Este escudo elemental giratorio permite al personaje esquivar los ataques de armas de fuego también, pero no aplicar Defensa contra ellos.

**Llamas Saltarinas Hambrientas (●●●):** Al gastar un punto de Glamour, el changeling puede realizar ataques cuerpo a cuerpo desde 10 yardas / metros de distancia de su objetivo y agregar 10 yardas / metros a los rangos corto / medio / largo de un ataque a distancia para la escena. Además, los efectos elementales apropiados pueden perturbar el escenario: los objetos inflamables pueden encenderse, los vientos cortantes pueden derribar objetos inseguros, etc.

**Resistencia de Anteo (●●●●):** Mientras el personaje permanece en contacto significativo con el elemento elegido (de pie sobre la tierra desnuda, hundido hasta las rodillas en el agua, enfrentando poderosas ráfagas de viento, etc.), obtiene casillas de salud adicionales equivalentes a la mitad de su Wyrd, redondeado hacia abajo. Agrega el mismo valor a los dados de bonificación a todas las tiradas para resistir la fatiga o las toxinas, o para mantenerse consciente.

**Ira de Titanes (●●●●●):** El changeling puede gastar un punto de Glamour para que sus ataques exitosos provoquen uno de los siguientes Declives para la escena, elegidos cuando se activan: Cegado (un ojo o dos con múltiples ataques sobre el mismo objetivo), Ensondecido (un oído o dos con múltiples ataques al mismo objetivo) o Derribado.

## INTERPRETACIÓN ENCANTADORA

(.A ..., ESTILO)

### ENCHANTING PERFORMANCE

**Prerrequisitos:** Presencia ●●, Expresión ●●

**Efecto:** Un personaje con Interpretación Encantadora puede tocar cualquier fuente que haga que todas las cosas feéricas sean tan cautivadoras. Trae un poco de esa obsesión mágica de más allá del Seto y la pone en práctica. Si lo hace por crueldad o bondad depende del changeling.

**Limerick (●):** Tu personaje sabe cómo lanzar insultos a una audiencia para obtener la máxima humillación. Lanza Presencia + Expresión para que tu personaje pronuncie una invectiva mordaz o una reprimenda, resistida por la Compostura del objetivo. Su objetivo recibe una penalización igual a los éxitos obtenidos en todas las tiradas sociales que hace contra cualquier observador (que no sea el propio changeling) durante el resto de la escena, hasta un máximo de -5.

**Poema (●●):** Cuando tu personaje ha abierto con éxito una Puerta usando Expresión para su interpretación, puede gastar un punto de Glamour para abrir otra Puerta inmediatamente.

**Soneto (●●●):** Tu personaje fomenta una temible confianza en sí mismo con una actuación que no se parece a nada que haya visto su audiencia. Puede gastar un punto de Glamour para darle la cualidad de "Rutinaria" a su próxima tirada de Expresión mundana relacionada con la tarea. Si tienes éxito en esa tirada, un objetivo en la audiencia gana la Condición Inspirado (p. 342). Con un éxito excepcional, todos los que ven la actuación obtienen la Condición Inspirado.

## MONTURA FEÉRICA (.A ....., ESTILO)

### FAE MOUNT

**Efecto:** Tu personaje se ha hecho amigo de una criatura del Seto para que le sirva de montura. A través de una canción o gesto especial, la montura llega a su amo en cualquier lugar del Seto, excepto a la Madriguera de un changeling que lo prohíbe. Además, cada punto de este Mérito le otorga a la criatura una de las siguientes habilidades especiales:

• **Muchas Leguas:** Con un cuerpo de viento aullador o mercurio, el corcel es más rápido que cualquier otro, duplicando su velocidad. Obtiene la puntuación del Mérito como una bonificación a la Iniciativa si actúa por sí sola; si no, obtienes la bonificación de iniciativa mientras estás montado.

• **Parlanchín:** Muchas criaturas en el Seto son más inteligentes de lo que su apariencia indica. La montura puede hablar con su dueño y comprenderlo con claridad, y puede transmitir mensajes simples en la lengua de su amo a otros changelings, aunque las



palabras complejas y la metáfora están más allá de esta habilidad especial.

- **Máscara de actor:** La mayoría de las monturas feéricas no pueden abandonar el Seto, desvaneciéndose en la nada si lo intentan para reformarse en algún lugar dentro del Seto después de un día y una noche. Con Máscara de actor, el chángeling puede llevarlo a través de una puerta al mundo mundano, donde persiste mientras el changeling le dé un punto de Glamour una vez por escena. Al igual que tu changeling, la montura tiene una Máscara, que el personaje puede limpiar o reforzar como si fuera suya. Una montura de araña blindada podría convertirse en un Volkswagen Beetle, mientras que un caballo de sangre humeante podría convertirse en una deportiva motocicleta roja. Cualquier otra habilidad que reciba de este Mérito aún se aplica y cualquier forma que adopte la Máscara debe tenerlo en cuenta.

- **Coraza:** Placas de quitina gruesa o piedra cubren a la bestia. Obtiene armadura 3/2 y proporciona ocultación parcial a cualquiera que esté montando en ese momento.

- **Sobrecarga:** La montura es grande, con hombros anchos o una carroza nacarada crece de sus ancas. Puede llevar un número de individuos igual a puntos en este Mérito además de su capacidad de carga normal. Recibe dos puntos adicionales de Resistencia.

- **Sueñohilado:** Algunas criaturas en el Seto existen solo mientras sean reconocidas. Cuando la montura muere, vuelve a la vida la próxima vez que el personaje duerma toda la noche, sin saber que ha muerto. Gana puntos en Sigilo iguales a tus puntos en Montura Feérica.

- **Bestia de Espina:** Muchos monstruos con colmillos cazan en el Seto, y la montura de tu personaje es uno de estos depredadores feéricos. Agrega dos dados a todos los ataques que realice la montura y aumenta su modificador de arma en 2. Esto puede representar cualquier cosa, desde garras naturales hasta grotescas hojas de sierra de metal.

- **Pies de Seto:** Muchas criaturas feéricas no están ligadas a la tierra. Se balancean de los árboles, trepan por las paredes e incluso vuelan. La montura de tu personaje no es diferente. Puede correr sobre el agua tan rápido como se mueve en tierra, subir edificios a tres veces su velocidad normal o volar una vez por escena al doble de su velocidad durante un número de turnos igual a sus puntos en este mérito.

## FAVOR DE FAERIE (...)

### FAERIE FAVOR

**Efecto:** Las promesas de los Lores los unen en mayor medida que las de los Perdidos, y tu personaje posee esa promesa. Tiene derecho a un favor de una de las Hadas Verdaderas. Es posible que se haya ganado este favor a través de cualquier cosa, desde conocer un acertijo inteligente hasta un acto oscuro realizado

a costa de la libertad de otro changeling. Independientemente de cómo se lo haya ganado, tiene un objeto, una canción o una frase que representa el favor, y cuando lo rompe, lo canta o lo pronuncia, aparece el Hada Verdadera.

El favor puede ser muchas cosas: la captura de un rival que el changeling ha seguido hasta su Madriguera, una semana de libertad de un Acechador que está pisándole los talones, un pasaje seguro a algún lugar del Seto o del mundo mortal, etc. Después de que el personaje reclame el favor, gana puntos en cualquier combinación de Méritos apropiados al poder del Lord, según la regla de la Santidad de los Méritos (p. 111).

**Inconveniente:** el personaje gana la Condición de Notoriedad entre los perdidos cuando pide el favor.

## MONTURA FEÉRICA

**Atributos:** Inteligencia 1, Astucia 3, Aplomo 3, Fuerza 5, Destreza 3, Resistencia 5, Presencia 3, Manipulación 1, Compostura 2

**Habilidades:** Atletismo 4, Pelea 1 (Patear), Supervivencia 2

**Voluntad:** 5

**Iniciativa:** 5

**Defensa:** 7

**Velocidad:** 19 (factor de especie 12)

**Tamaño:** 7

**Armas/Ataques:**

Tipo	Daño	Reserva
Mordisco	+0	5
Patada o garra	+2*	6

\* Un golpe exitoso del Patada / Garra de la criatura inflige el Declive Derribada

**Salud:** 12

**Especial:** La montura puede levantar cuatro veces más que un humano con fuerza y atletismo comparables. Por defecto, puede llevar un jinete.

## COSECHA JUSTA (.O..)

### FAIR HARVEST

**Efecto:** Tu personaje prefiere un sabor particular de Glamour. Elige una emoción específica al adquirir este Mérito. Con un punto, todas las tiradas para cosechar esa emoción (pág. 103) disfrutan de la cualidad de repetir los 8. Las tiradas para cosechar cualquier otra emoción no se benefician de la cualidad de repetir los 10.

En dos puntos, cosechar la emoción favorita en cambio disfruta de la cualidad de acción rutinaria, y resta un éxito de las tiradas para cosechar otras emociones además de la pérdida de la capacidad de repetir los 10 en ellas.



## MARCA DE FUEGO (..)

### FIREBRAND

**Prerrequisito:** Manto de Verano ...

**Efecto:** Tu personaje tiene el espíritu del verano dentro de él y canaliza esa ira hacia los demás. Una vez por escena, cuando tu personaje incita a alguien a pelear, recupera un solo punto de Voluntad.

## PORTE ABURGUESADO (..)

### CENTRIFIED BEARING

**Prerrequisito:** Wyrd 2+

**Efecto:** Tu personaje fue moldeado a la imagen de su Guardián, robó alguna chispa esencial de su fuego o aprendió a emular su alteridad. Independientemente de cómo obtuvo esta bendición mixta, los hobgoblins tienden a confundirla con un Hada Verdadera, aunque solo sea por un momento.

Cuando se trata de hobgoblins, las tiradas de Intimidación añaden la puntuación de Wyrd del personaje en dados, hasta un máximo de +5. Si bien la mayoría de los hobgoblins no miran demasiado cerca a un Hada Verdadera, un changeling sabio muestra cautela con sus demandas. Incluso un hobgoblin sonriente y acobardado no toma amablemente el engaño, e incluso una artimaña exitosa es poco probable que engañe a la misma criatura dos veces.

## AYUNO DE GLAMOUR (.)

### GLAMOUR FASTING

**Efecto:** Tu personaje puede aguantar sin Glamour más que otros.

Mientras le quede Voluntad, no sufre privaciones cuando cae a Glamour 0 (o por debajo de su Wyrd, para los changelings de Wyrd alto) hasta que haya pasado un capítulo completo desde la última vez que tuvo Glamour.

## RECOMPENSA GOBLIN (.A .....)

### GOBLIN BOUNTY

**Efecto:** El Perdido tiene acceso a un suministro regular de frutas y objetos goblin.

Puede cultivarlos personalmente o sacarlos de un lugar secreto en el Seto que solo él conoce.

Tiene acceso a tres veces sus puntos en este Mérito de frutas y rarezas comunes de goblins por capítulo. Dependiendo de su Wyrd, es posible que no pueda llevarlos con él todos a la vez, pero el resto se almacenan en un lugar seguro y no requieren una escena especial para acceder a ellos.

## CRECIDO (...)

### GROUNDED

**Prerrequisito:** Manto de Primavera ...

**Efecto:** La conexión de tu personaje con la Corte de Primavera lo hace seguro de sí mismo y de sus percepciones. Incluso cuando está en su punto más débil y vulnerable, la vida verde de Primavera lo protege. Tiene una puntuación de armadura de 1 contra todos los ataques de Claridad que causan daño leve.

## LUCHADOR DEL SETO (..)

### HEDGE BRAWLER

**Prerrequisitos:** Pelea, Armas de Fuego, o Armamento ..

**Efecto:** Tu personaje es experto en luchar dentro del Seto. Puedes recibir una penalización de dados en una acción violenta designada para Hilar el Seto entre -1 y -3 para obtener esa cantidad de éxitos adicionales si la acción tiene éxito. Solo pueden utilizarse estos éxitos para dar forma a los detalles del Seto; No puede convertir un éxito normal en uno excepcional.

## DUELISTA DEL SETO

(.A ..., ESTILO)

### HEDGE DUELIST

**Prerrequisitos:** Presencia o Manipulación .., Pelea o Armamento .., una Habilidad Social ..

**Efecto:** Tu personaje es un duelista feérico habilidoso, capaz de convertir el Seto en un arma. Cada duelista adopta un estilo diferente. Un bailarín de espada caprichoso podría burlarse y provocar al Seto para que actúe, mientras que un rey de las bestias llama a fantasmas de Glamour y demonios del Seto para que lo ayuden, y un hechicero druídico se comunica con Seto, su voz guía sus movimientos. Los efectos de este Mérito solo funcionan en el Seto propiamente dicho.

**Mil hojas que caen (•):** Los ataques del personaje revolotean alrededor de su enemigo como una cascada de hojas que caen. Puedes infligir una penalización de defensa de -1 al oponente de tu personaje contra un ataque a cambio de solo infligir la mitad del daño que el ataque haría normalmente si tienes éxito.

**Escudo esmeralda (••):** El seto levanta al más fuerte y lo protege de cualquier daño. Hojas, raíces, ramas e incluso bandadas de pájaros surgen para desviar los ataques de su enemigo. Obtiene un índice de armadura de 2/0, que se acumula con la armadura portada pero no con la obtenida con Hilar el Seto o Contratos.



**Morder como espinas (•••):** Los ataques de tu personaje hieren profundamente y el Seto absorbe con avidez la sangre que derrama. Gruesas enredaderas serpentean alrededor de las extremidades de su oponente, sujetándose como sanguijuelas sobre sus heridas. Las hojas afiladas abren sus cortes. Añade una bonificación de dados a los ataques igual a la penalización por heridas que sufre tu enemigo.

## SENTIDO DEL SETO (.)

### HEDGE SENSE

**Efecto:** El personaje es especialmente hábil para encontrar su camino en el Seto. Gana una bonificación de dos dados a todas las tiradas para navegar por el Seto y encontrar iconos, comida, refugio o fruta goblin allí.

## PARIENTES HOB (.)

### HOB KIN

**Efecto:** Tu personaje ha establecido una especie de relación con los hobgoblins. Puede ser una cuestión de semejanza con un Hada Verdadera a la que temen, o algo sobre su apariencia que fomenta este comportamiento, pero le muestran un respeto generalmente inaudito por los Perdidos.

No se parece mucho al respeto de los amigos o compañeros, pero lo tratan con menos desprecio que a los forasteros. Aumenta su impresión inicial con personajes hobgoblin no hostiles en un nivel en la tabla (pág. 192) para maniobras sociales. Además, si el personaje tiene un Madriguera, puede adquirir la mejora Alarma Hob.

## MADRIGUERA (•A ....., GRUPO)

### HOLLOW

**Efecto:** Si bien Lugar Seguro (p. 125) representa una guarida mundana pero segura fuera del Seto, Madriguera es el lugar secreto y privado de tu personaje dentro del Seto. Puede ser algo tan simple como la puerta de un armario que se abre a un árbol silencioso y hueco, o tan elaborado como un golpe concreto que abre cualquier puerta sin llave en una lujosa mansión gótica.

Estos lugares son tan variados como el propio Seto. El personaje ha eliminado cualquier espina importante que pueda causar problemas en su bolsillo de la realidad personal. Con pocas excepciones (ver más abajo), estos refugios de hadas están vinculados a una única entrada física consistente en el Seto, pero ser parte del Seto significa que no necesitan ajustarse al espacio disponible. En cualquier caso, la Madriguera pertenece a tu personaje, o a tu compañía, y tiene una protección innata contra la intrusión.

Mientras un changeling está dentro de su Madriguera, cualquier intento de conocer su información personal

sufre la puntuación del Mérito como una penalización de dados, como si tuviera el Mérito de Anonimato al mismo nivel. Los intentos de perseguirlo o rastrearlo, tanto por medios sobrenaturales como mundanos, sufren el mismo castigo. Solo una entidad cuyo Wyrd exceda la puntuación del Mérito puede forzar la entrada a la Madriguera. Incluso entonces, uno de los propietarios de la Madriguera (incluso si no hay nadie presente) puede intentar resistir la intrusión con un Choque de Voluntades (p. 126). Deben pasar un día y una noche antes de que el intruso pueda volver a intentarlo si falla.

Además, tu Hollow puede tener cualquier combinación de las siguientes mejoras que se suman a su puntuación:

**Alarma Hob (•):** Un grupo de hobgoblins algo amistosos se ha refugiado en la Madriguera del personaje. Reaccionan mal ante cualquier señal de intrusos.

Mientras está dentro de tu Madriguera, un personaje no puede perder su Defensa debido a la sorpresa y agrega la puntuación de su Madriguera en dados a todas las acciones durante el primer turno de una escena de combate. Mantener la presencia de estos hobgoblins requiere que el personaje acepte un punto de Deuda Goblin (p. 162) al comienzo de cada historia. Agregar esto a tu Madriguera requiere que al menos un miembro de la compañía tenga el mérito Parientes Hob.

**Artículos de Lujo (•):** Una variedad de suministros mundanos y golosinas de Seto hilado llenan la Madriguera, lo que permite que un changeling resista durante mucho tiempo. Pocas comodidades modernas funcionan en el Seto, pero no es raro encontrar televisores de cristal que reproducen episodios no grabados de programas de televisión cancelados, o máquinas de discos que reproducen música que solo el changeling puede escuchar, o neveras llenas de refrescos de marcas que nunca vieron la luz del día.

En cualquier caso, una vez por capítulo, el jugador puede lanzar su puntuación de Madriguera como reserva de dados. El éxito le permite al changeling tener un objeto mundano o de Seto hilado a mano en su Madriguera, con una Disponibilidad o puntuación igual o menor que los éxitos obtenidos. Este elemento dura una escena antes de sublimarse de nuevo en el Glamour latente de la Madriguera. Estos elementos tienen rarezas menores, como la máquina de discos que solo toca para los oídos del changeling. El Narrador es el árbitro final de lo que constituye una rareza menor.

**Jardín Sombrío (•):** La Madriguera tiene un parche de tierra temblorosa, el vientre fértil de una pesadilla fallecida o un jardín de rosas de flores pintadas. Cualquier fruta goblin consumida en la Madriguera reaparece en el jardín una hora después de su consumo. La fruta resultante no proporciona ninguno de los beneficios de una fruta goblin, pero se parece a ella en todos los sentidos. Cualquier hambre saciada



por estas frutas de sombra regresa con toda su fuerza una hora después de que se consumen. Una semana de evitar el hambre de esta manera constituye un punto de ruptura.

**Cabina de Teléfono Fantasma (•):** La Madriguera tiene una cabina de teléfono antigua, una cabeza de jabalí empalada o una piscina de canto que permite al propietario hacer llamadas fuera del Seto. Un personaje puede llamar a cualquier teléfono con una lista pública sin conocer los dígitos exactos del número, y los intentos de rastrear la llamada o leer los registros telefónicos muestran que la llamada proviene de la línea del destinatario. La cabina telefónica fantasma no tiene número para llamadas entrantes, aunque ocasionalmente recibe llamadas destinadas a números fuera de servicio.

**Ruta Cero (•):** Una sección de camino con un nivel de un punto divide en dos la Madriguera. Se asoma torpemente de una pared, se precipita hacia un túnel de oscuridad impenetrable o desaparece por un puente brumoso. Su principio y final son difíciles de determinar. Cualquier personaje que atraviese el camino realiza una tirada de navegación de Seto (pág. 200) para asegurarse de que lo hace de forma segura. Al final, cualquiera que haga el viaje termina donde comenzó y recupera un punto de Voluntad. Un personaje solo puede realizar este viaje una vez al día. Si los jugadores compran Ruta Cero para dos o más Madrigueras diferentes, puede pasar por todos ellos. Todos los propietarios deben aceptar esto en el momento de la compra, pero una vez hecho, no se puede deshacer.

**El Tamaño Importa (• o ••):** Sin comprar esta mejora, la Madriguera solo es lo suficientemente grande para que dos changeling duerman cómodamente. Con un punto, una compañía de cinco a seis changeling tiene suficiente espacio para quedarse sin sentir claustrofobia. El segundo punto convierte a la Madriguera en una vasta finca o una pequeña ciudad, y los miembros de un grupo pueden ni siquiera verse mientras dure su estancia.

**Ruta de Escape (• o ••):** Las Madrigueras normalmente solo tienen una salida al mundo real. Esta mejora crea una segunda salida de emergencia. Por si alguien invade la Madriguera o un Acechador inteligente espera a un changeling en la entrada del Seto a su guarida, a veces es importante poder salir corriendo.

Con un punto, la salida de un solo sentido es un lugar seguro y estacionario dentro de los límites de la Madriguera. Con dos puntos, la ruta de escape puede aparecer de forma refleja en cualquier lugar de la Madriguera. De cualquier manera, solo los personajes que hayan contribuido con puntos de mérito a la Madriguera y aquellos a quienes les hayan dado permiso pueden usar la ruta de escape.

**Entrada Oculta (••):** Cuando todos los miembros de una compañía que han contribuido con puntos de mérito están dentro de la Madriguera, la entrada se evapora. Las tiradas para encontrarla o forzar la

entrada mientras está visible, incluidos Choques de voluntades, sufren una penalización de dos. La entrada reaparece cuando uno o más miembros del grupo parten.

**Fácil Acceso (•••):** La Madriguera no tiene entrada permanente. En cambio, el personaje puede acceder a él gastando un solo punto de Glamour. Esto generalmente toma la forma de un silbido o golpe en particular, pero funciona en cualquier puerta sin llave en el mundo mundano. Un changeling sale de su Madriguera en el mismo lugar desde el que entró.

**Terreno Propio (•••):** O el polimorfo ha pasado el tiempo suficiente en su Madriguera como para conocer todos sus secretos, o simplemente está en armonía con él. El changeling obtiene la calificación del Mérito como una bonificación a la Iniciativa y a la Defensa contra cualquier intruso que logre entrar.

## SEMBLANTE LETAL (••)

### LETHAL MIEN

**Efecto:** El Seto ha deformado algún elemento del semblante feérico de tu personaje y lo ha dejado con uñas malvadas, dientes afilados o algún otro rasgo ofensivo. El changeling puede infligir daños letales cuando está desarmado. Si otro poder ya le da la capacidad para realizar golpes letales, como la Bendición del Aspecto de Bestia, añade +1 a su modificador de arma desarmado en su lugar. El personaje puede elegir si desea utilizar este beneficio con garras, colmillos, espuelas u otro elemento peligroso a voluntad.

## MANTO (•A .....)

### MANTLE

Cuando un changeling se une a una corte, acepta todas sus bendiciones y las encarna, de la misma manera que lo hace con su propio Aspecto y Estirpe. El Manto representa la conexión mística que tiene un changeling con los elementos y las emociones de su corte elegida. A medida que su manto se eleva, se convierte en una mejor representación de lo que es ser un cortesano. Un changeling con un alto Manto encarna los ideales de la corte, y otros que pertenecen a la corte reconocen su dedicación y lo respetan, aunque sea de mala gana.

**Efecto:** A medida que aumenta el Manto de un personaje, su semblante feérico cambia para reflejarlo, mostrando signos tanto figurativos como literales de la estación.

Un personaje con Manto (Invierno) • puede tener una ligera brisa gélida siguiéndolo, mientras que uno con Manto (Invierno) ••• puede tener pequeñas ráfagas de nieve a su alrededor y su piel está fría al tacto. En Manto (Invierno) •••••, tu presencia causa y alivia el dolor en igual medida dependiendo de su estado de ánimo, y siempre parece nublado cuando estas cerca.



El Manto exige cierto nivel de respeto. Agrega la puntuación del Manto de tu personaje a cualquier tirada social que hagas contra otros miembros de su corte y personajes con Favor de la Corte correspondiente.

Un personaje puede aprender los Contratos de su corte siempre que cumpla con el prerrequisito del Manto del Contrato (ver p. 150). Si tu Manto cae, o si adoptas el Manto de una nueva corte, es posible que ya no cumplas con los requisitos para sus Contratos; en ese caso, debes gastar un punto de Glamour adicional para activar esos Contratos.

Los miembros de cada corte obtienen una forma adicional de cosechar Glamour. Cada corte también otorga sus propios beneficios específicos en cada puntuación de Manto. A continuación, se muestran ejemplos de las cuatro Cortes Estacionales.

#### PRIMAVERA

El personaje gana un punto de Glamour cada vez que sobrepasa sus límites para satisfacer sus deseos personales.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para seducir o atraer a alguien.
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje al realizar acciones mundanas que fomenten o provoquen un exceso de indulgencia.
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje durante las acciones mundanas de trabajo en equipo para ayudar a un aliado a lograr sus objetivos.
- Recupera un punto de Voluntad adicional cuando recuperarías uno a través de la Aguja de tu personaje.
- Una vez por capítulo, puede convertir una sola Condición de Claridad en una Condición diferente y beneficiosa de tu elección. Cuando lo haces, recupera un punto de Claridad. Tu personaje puede usar esto para convertir la Condición de Claridad de un aliado en su lugar.

#### VERANO

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que manifiesta su ira y logra un objetivo con éxito.

- Gana dados de bonificación igual a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para intimidar o intimidar a alguien.
- Gana dados de bonificación equivalentes a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas de ataque mundanas cuando defiendes activamente tu feudo contra una amenaza feérica.
- Obtén una armadura general y balística igual a los puntos del Manto de tu personaje, que se acumula con la armadura portada, cuando actúas como protector, guardaespaldas o campeón de otra persona.
- Tienes éxito automáticamente en los intentos de romper barreras mundanas o hacer frente a impedimentos inanimados.
- Al defender a un miembro del feudo con tu personaje, tus ataques mundanos infligen un daño agravado.

#### OTOÑO

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que supera su miedo a investigar algo nuevo y peligroso.

- Gana dados de bonificación equivalentes a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas mundanas para investigar a las Hadas Verdaderas o Faerie.
- Gana dados de bonificación equivalentes a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para intimidar o infundir miedo en alguien.
- Reduce el coste de Glamour de los Contratos en uno cuando los usas para subvertir a un Hada Verdadera o algo de Faerie.
- Una vez por historia, reduces la Deuda Goblin de tu personaje en tu nivel de Manto.
- Después de que un efecto mágico afecte a tu personaje, puedes gastar 2 puntos de Glamour para imitar ese efecto exactamente y puedes elegir un nuevo objetivo. Debes hacer esto dentro de la misma escena en la que se ves afectado.

#### INVIERNO

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que ayuda a alguien a aceptar su dolor.

- Los enemigos sufren una penalización igual a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas para darse cuenta de que está espiando deliberadamente.
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje al ocultar la verdad.
- Cuando tu personaje se rinde en una pelea, gana dados de bonificación iguales a los puntos de su Manto para cualquier acción social posterior durante el resto de la escena.
- Gasta un punto de Glamour para atar a alguien en su propia miseria. Durante el resto de la escena, cada vez que el objetivo entra en una pelea, sufre el Declive Apaleado y debe gastar 2 de Voluntad para terminarlo.
- Tu personaje ignora las penalizaciones por heridas. Por cada caja de salud llena de daño letal o agravado, obtienes una bonificación de un dado en acciones físicas, hasta un máximo de +5.

## MUCHAS MÁSCARAS (...)

### MANYMASK

**Prerrequisitos:** Wyrd 2+, Manipulación •••

**Efecto:** Un changeling suele estar atrapado con la misma máscara con la que dejó el Seto, una combinación inmutable de rasgos humanos recordados. Algunos changelings desarrollan control sobre la apariencia de sus máscaras.

El personaje puede gastar un punto de Glamour para cambiar su Máscara de forma permanente. Puede hacer un cambio por capítulo por punto de Wyrd que posea a cualquiera de los siguientes rasgos:

color de ojos, color de cabello, estructura facial, tono de piel; o puede eliminar cicatrices notables u otras características como marcas de nacimiento, pecas, etc.



A Wyrd 5+ puede crear una Máscara completamente nueva una vez por capítulo gastando un punto de Glamour, sin estar en deuda con la mayoría de las características existentes. Si bien incluso puede cambiar el sexo de su Máscara, la altura y la constitución permanecen inmutablemente atadas a la forma que se encuentra debajo.

## SENTIDO MERCANTIL (.)

### MARKET SENSE

**Efecto:** Comprender el valor de un producto es bastante difícil en el mundo de los mortales, pero en el Seto, el valor relativo es aún más cuestionable. ¿Cómo se compara la importancia de una docena de recuerdos preciados con una caja de música que solo suena cerca de fantasmas? Los goblins hacen todo tipo de solicitudes extrañas a cambio de contratos, pero tu personaje sabe cómo navegar estos intercambios mejor que otros. Una vez por capítulo, puedes reducir la Deuda Goblin de tu personaje en uno.

## NOBLEZA OBLIGA (.A ...)

### NOBLESSE OBLIGE

**Prerrequisito:** Manto de la Corte apropiada •

**Efecto:** Tu personaje sabe cómo aprovechar el poder de su Manto para inspirar a otros.

Siempre que tu personaje esté a cargo de un grupo de personas que comparten su corte, ya sea a través del Manto o del Favor de Corte, puede otorgar beneficios al grupo (pero no a sí mismo) por una escena gastando un punto de Voluntad. El beneficio conferido depende de la corte.

A continuación, se ponen de ejemplo las Cortes Estacionales:

**Primavera:** Las tiradas de Iniciativa del grupo obtienen una bonificación igual a los puntos en este Mérito del líder.

**Verano:** Las tiradas basadas en Aplomo del grupo obtienen una bonificación igual a los puntos en este Mérito del líder.

**Otoño:** Las tiradas de Contrato del grupo obtienen una bonificación igual a los puntos en este Mérito del líder.

**Invierno:** Las tiradas basadas en Compostura del grupo obtienen una bonificación igual a los puntos en este Mérito del líder.

**Inconvenientes:** Ser líder no es fácil. Significa que eres responsable de los que están debajo de tí y ellos buscan tu guía. Aquellos bajo el mando de tu personaje obtienen una bonificación de dos dados a las tiradas sociales en tu contra.

## PANDEMONÍACO (.A ...)

### PANDEMONIACAL

**Prerrequisito:** Wyrd 6+

**Efecto:** El changeling es más hábil para incitar al Caos que sus compañeros. Agrega la puntuación de este Mérito como bonificación de dados a cualquier tirada que haga para incitar al Caos (ver pág. 110).

## VIDAS PARALELAS (...)

### PARALLEL LIVES

**Efectos:** El changeling está profundamente conectado con su Simulacro. Cada uno experimenta destellos ocasionales del estado emocional del otro cuando algo afecta a uno de ellos fuertemente, y obtiene dos dados de bonificación para usar Empatía o magia para leer las intenciones del otro o para entrar en su Bastión.

Al gastar un punto de Voluntad, cualquiera puede viajar junto con los sentidos del otro durante un número de minutos igual a su índice de Wyrd, perdiendo su Defensa y la capacidad de percibir el mundo que lo rodea como lo hace.

Cualquiera de los dos también puede gastar un punto de Voluntad para enviar un mensaje vago a través del pensamiento al otro; no se expresa en palabras, sino en impresiones fugaces y fragmentos de imágenes, y solo puede abarcar ideas bastante simples. Un Simulacro podría advertir a su changeling de la inminente llegada de un Acechador, pero sin ningún detalle sobre cuándo o cómo. Del mismo modo, el changeling podría amenazar la vida de su Simulacro, pero no podría hacer ninguna exigencia específica. Siempre que el Simulacro use esta conexión para hacer la vida del changeling más peligrosa o inconveniente, gana un Hito.

## MÁSCARA RÍGIDA (...)

### RIGID MASK

**Prerrequisito:** Subterfugio ••

**Efecto:** Para tu personaje, la protección de la Máscara se extiende mucho más allá del camuflaje mortal habitual. Quizás pueda sentir la magia sutil que convierte su sonrisa en la sonrisa de su Máscara, o su verdadero rostro está fuertemente conectado con lo que le permite interactuar con la humanidad.

Nadie engañado por la Máscara sabe cuándo está mintiendo o qué está sintiendo a menos que se lo permitas. Los mortales fallan automáticamente las tiradas para darse cuenta de estas cosas, al igual que los polígrafos y otros dispositivos mundanos de detección de mentiras. Las criaturas sobrenaturales deben participar en un Choque de Voluntades para darse cuenta de sus mentiras.

**Inconveniente:** Dejar caer intencionalmente la Máscara de tu personaje le causa un punto de daño letal además de las reglas normales (p. 83).



## PASO ESTABLE (.A ....., GRUPO)

### STABLE TROD

**Efecto:** El feudo de tu personaje ha asegurado y mantenido un Paso (pág. 201) con una puntuación igual a sus puntos de Mérito en Paso estable. El camino otorga dos ventajas adicionales a aquellos que tienen Madrigueras a lo largo de él o lo viajan con frecuencia:

- Las Madrigueras a lo largo del Paso obtienen una mejora adicional de Madrigueras de un punto (p. 116). La mejora es la misma para todos esas Madrigueras. Esto puede beneficiar a una cantidad de Madrigueras igual a la Puntuación de Mérito de Paso Estable. Esta mejora puede elevar la cantidad de mejoras de Madriguera por encima del máximo normal que permite el nivel de Madriguera.
- Los árboles frutales goblin cultivados a lo largo del camino producen frutos adicionales. Puedes lanzar los puntos de tu personaje en Paso Estable como una reserva de dados una vez por historia. Cada éxito produce una fruta genérica adicional, que contiene un punto de Glamour.

## PRENDA (.+, GRUPO)

### TOKEN

Tu personaje o compañía tiene una o más Prendas (pág. 222): objetos místicos impregnados del poder y el peligro de las hadas. Tal vez se fue con la posesión más preciada de su Guardián mientras huía por despecho, o descubrió que las ramitas del Seto atrapadas en su ropa se convirtieron en cerillas mágicas tras su huida. Quizás cambió su nombre por un espejo encantado en un mercado Goblin. Quizás tomó la fusta como un trofeo cuando mató al Acechador, y ahora se ve obligado a cazar a los de su propia especie. En cualquier caso, elige una o más Prendas con una puntuación total igual a su puntuación en este Mérito.

Puedes tener más de cinco puntos en este Mérito, pero ninguna Prenda puede tener una puntuación superior a cinco. Puedes comprar una Prenda forjada por juramento (pág. 224) agregando un punto a su nivel efectivo; por lo tanto, no puedes comprar una Prenda forjada por juramento de cinco puntos con este Mérito. Puedes comprar una prenda robada (pág. 225) con un nivel efectivo de un punto más bajo que el nivel real de la Prenda. La Prenda de tu personaje aún puede tener uno de estos orígenes sin estas opciones, sin ningún efecto mecánico.

## PIEDRA ANGULAR (.A ....., GRUPO)

### TOUCHSTONE

**Efecto:** Tu personaje tiene varias piedras de angulares. Cada punto en el mérito de Piedra Angular permite una Piedra Angular adicional.

Escribe cada una al lado del siguiente cuadro disponible a la derecha del cuadro más a la derecha con una Piedra Angular asociada. Si la última caja de Claridad ya tiene una Piedra Angular, no puedes volver a comprar este Mérito.

Para obtener más información sobre las Piedras Angulares, consulte la p. 98.

**Inconvenientes:** Perder el apego de las Piedras Angulares se acelera la pérdida de Claridad. Además, si la última Piedra Angular de tu personaje muere o es destruida, los recuerdos y pesadillas del cautiverio se intensifican.

## SUEÑOS PROTEGIDOS (.A ...)

### WARDER DREAMS

**Prerrequisito:** Aplomo al mismo nivel que Sueños Protegidos

**Efecto:** Ya sea a través de la disciplina mental activa o la terquedad natural, el Bastión del sueño de tu personaje está particularmente bien fortificado contra la intrusión. Cada punto de Sueños Protegidos aumenta en uno el índice de Fortificación del Bastión.

## TALLER (.A ....., GRUPO)

### WORKSHOP

**Prerrequisito:** Madriguera

**Efecto:** Tu personaje mantiene, dentro de su Madriguera, una variedad de equipos y herramientas que pueden ayudar con la creación de elementos naturales y sobrenaturales.

Ya sea en forma de una forja con herramientas de metalurgia, el desván de un artista, un laboratorio lleno de vasos y crisoles, o un huerto equipado con los mejores implementos de jardinería, la Madriguera de tu personaje está equipada precisamente con las cosas correctas que necesita tener a mano para crear. Cada punto de este Mérito representa el equipamiento de una especialidad artesanal en particular. Por lo tanto, una Madriguera con un mérito de Taller de tres puntos podría incluir equipo para herrería, tejido y cultivo de frutas goblin.

Siempre que un changeling use el Taller para Construir Equipamiento (pág. 196) u otras tiradas de Artesanía con una de estas Especialidades, obtiene una bonificación igual a sus puntos de Mérito en sus tiradas.

Las posibles especialidades del taller incluyen (pero no se limitan a) caligrafía, carpintería, herrería, automotriz, pintura o cultivo de frutas goblin.



# MÉRITOS HUMANOS

## ETIQUETA (•A .....,ESTILO)

### ETIQUETTE

**Prerrequisitos:** Compostura •••, Sociedad ••

**Efecto:** Tu personaje conoce su camino en la sociedad, las costumbres y las tradiciones. Más importante aún, puede usar este talento para hacer o deshacer reputaciones. Este Mérito se aplica a cualquier interacción social en la que la etiqueta, el estilo, el equilibrio y la reputación tengan peso, y utiliza las reglas de maniobra social de la p. 191.

**Bendice su corazón (•):** Tu personaje siempre considera bien sus palabras. No importa cuán viles sean, las cosas que dice, resultan defendibles y respetuosas. Cuando un personaje se involucra con el tuyo en una interacción social, puedes optar por usar la puntuación de Sociedad de tu personaje en lugar del menor de su Aplomo y Compostura para determinar tus Puertas de inicio.

**Perdiendo tu religión (••):** Cuando tu personaje se suelta e insulta a alguien, lo deja con la boca abierta. Cuando derribes a un objetivo verbalmente, obtienes la regla de repetir los 8 y una bonificación de dos dados a la tirada. Luego, muevela interacción un paso hacia abajo en el gráfico de impresiones.

**Entre algodones (•••):** Tu personaje cultiva la reputación y el respeto, y lo lleva como un caballero con armadura. Puede aplicar un Estatus relevante o el Mérito de Fama a las tiradas para disputar

interacciones sociales. Se pueden aplicar otros méritos con el permiso del Narrador.

**Con el seguro hechado (••••):** Tu personaje siempre está preparado. Por otro lado, otros no lo están. En una nueva interacción social, si la impresión es buena, excelente o perfecta, ignora el Aplomo y la Compostura del sujeto en la primera tirada.

**Gracia bajo el fuego (•••••):** Aunque es posible que tu personaje no siempre gane, nunca se ve mal. Si un personaje abre todas tus Puertas y optas por ofrecer una alternativa, el jugador determina tres Condiciones. Tú eliges cuál recibe tu personaje.

## SOÑADOR LUCIDO (••)

### LUCID DREAMER

**Prerrequisitos:** No changeling, Aplomo •••

**Efecto:** Ya sea por un talento natural o por entrenamiento y práctica mental, tu personaje puede tirar para entrar por la Puerta de Marfil cuando duerme, como lo hace un changeling (p. 215). No puede participar en la oniromancia, pero si tiene éxito, sabe que está soñando y puede despertarse físicamente de forma voluntaria como lo hacen los Perdidos.

DOCUMENTO  
*Oficial*

TRADUCTOR  
*Gebaudam*

AUTOR  
*White-Wolf  
Onyx Path*

MAQUETACION  
*Adalwulf*

FUENTES  
*Changeling: The Lost  
SECOND EDITION*

REQUIEM NOCTE

*Gebaudam*

Puedes encontrarnos aquí:

<https://www.facebook.com/groups/requiem.nocte>

Si te interesó el documento, puedes adquirir  
**Changeling: The Lost 2nd Edition** aquí:

<https://www.drivethrurpg.com/product/248078/>





# CONTRATOS

Faerie es horrible, hermosa y viceversa. Las nociones mortales de tiempo, espacio y física no pueden limitarla. El changeling, para bien o para mal, es parte de este extraño legado. Todas las Hadas Verdaderas y los Perdidos cortesanos se han ido antes que ella, haciendo tratos que ella también puede invocar. Alternativamente, puede buscar a los astutos goblins para hacer un trato por su cuenta. Cualquiera que sea el camino que elija, nunca volverá a ser la misma: un contrato no es solo algo que usa el changeling, es parte de lo que él es. Entrar en un contrato con "Humo" hace que el mundo parezca un poco más oscuro, mientras que entrar en un contrato con "Piedra" le da a su piel una apariencia gris moteada. Cuando el changeling invoca un Contrato, percibe el poder con el que se negoció, ya sea como susurros en llamas, rostros en piedra o dedos oscuros recorriendo su columna vertebral.

Si bien los contratos comparten la misma mecánica de changeling a changeling, sus efectos externos varían. Un Contrato que permite a un Elemental crear trampas de lava en su camino le permite a un Marchito crear rápidamente pequeños monstruos mecánicos para atacar a sus perseguidores. Se anima a los jugadores a adaptar los efectos de los contratos a sus personajes: cuando este personaje invoca "Tímido a la Luz", ¿escucha los roncros susurros de su Guardián, o tal vez ve su perdición perfilada en las sombras?

A menos que se indique lo contrario, los contratos duran la escena actual. Un changeling puede terminar un contrato a voluntad. Un personaje no puede deshacerse de las Condiciones que inflige un Contrato, – ya sea como parte de su efecto normal o a través de un fallo –, al terminar el poder de manera prematura; debe resolverlos normalmente. Los Declives (Defectos temporales) terminan cuando lo hace el Contrato que las infligió, si el objetivo no las resuelve antes. Consulta el Apéndice 4 (p. 333) para conocer las Condiciones y el Apéndice 3 (p. 327) para los Declives. Si un Contrato cuesta más Glamour de lo que el personaje puede gastar por turno en función de su Wyr, puede gastar Glamour en varios turnos e invocar el Contrato cuando se gaste el último Glamour requerido.

Si un changeling no puede invocar los efectos de un contrato (es decir, el jugador no obtuvo ningún éxito en la tirada de invocación), aún debe pagar su costo. A veces, el objetivo enfrenta la tirada de invocación de un contrato. Un objetivo dispuesto puede renunciar a esta tirada enfrentada; los objetivos que lo enfrentan lo hacen de forma refleja.





## CHOQUE DE VOLUNTADES

Cuando dos changelings emplean sus poderes entre sí, no siempre está claro qué habilidad supera a la otra. Asimismo, un Contrato puede tener efectos que se opongan a los efectos de la Disciplina de un vampiro o los hechizos de un mago. Cuando los efectos de las habilidades sobrenaturales chocan de esta manera, es un Choque de voluntades.

Cada jugador involucrado tira el Wyrd de su personaje + un atributo de Precisión apropiado. Quien obtenga más éxitos gana; su poder tiene efecto normalmente mientras que los efectos en conflicto fallan. Los empates se repiten hasta que un jugador ha acumulado más éxitos que todos los demás. Un personaje solo puede gastar un punto de Voluntad en esta tirada enfrentada si él y sus oponentes están físicamente presentes y es consciente de que las habilidades están en conflicto, lo que puede requerir Sagacidad (p. 107) u otra magia. Otras criaturas sobrenaturales tienen sus propias reservas de dados para los enfrentamientos, que se detallan en sus respectivos libros.

Los efectos duraderos agregan un nivel de resistencia sobrenatural, según la siguiente tabla.

Modificador	Duración
+1	El Efecto duraría una noche.
+2	El Efecto duraría una semana.
+3	El Efecto duraría un mes.
+4	El Efecto duraría un año.

## LACUNAS LEGALES

Cada contrato tiene una laguna que le permite al changeling invocar el efecto básico del contrato sin coste de Glamour (aunque debe pagar los costos de Voluntad y cualquier costo asociado con los Beneficios de Aspecto, como es normal). El personaje también puede optar por completar la Laguna y seguir gastando un punto de Glamour, para cambiar la tirada de invocación de un Contrato de instantánea a refleja. Puede invocar un Contrato dado solo una vez por turno de forma refleja, pero puede agregar otros Contratos reflejos, incluidos los que se hacen reflejos usando la Laguna y pagando Glamour por cada uno.



# CONTRATOS DE ARCADIA

Los Contratos más antiguos provienen de los albores de Arcadia, cuando las Hadas Verdaderas, o a veces sus peones, negociaron con el mundo para permitirles ir más allá de las leyes que limitaban a los simples mortales. Si bien los Lores rara vez se preocupan por los demás ciudadanos de Faerie, su omnipresencia garantiza que estos tratos también se apliquen a sus súbditos. Cualquier ciudadano de Arcadia, incluidos los changelings, puede reclamar estos derechos como Contratos. Esta afirmación requiere un esfuerzo consciente, como encontrar un maestro, leer un tomo que detalla el contrato o meditar extensamente sobre la naturaleza del trato. También requiere reconocer su estatus como habitante de Arcadia, algo que un changeling podría encontrar fortalecedor mientras toma el control de su destino, o que podría servir como un doloroso recordatorio de que ya no es del todo humano.

Los Contratos de Arcadia se dividen en seis Regalías, que son agrupaciones temáticas representativas de los más comunes de los grandes pactos originales que los Otros hicieron con conceptos abstractos para asegurar su poder.

- **Corona** para liderazgo y gobierno.
- **Joyas** para manipulación y tentación.
- **Espejo** para percepción y autotransformación.
- **Escudo** para defensa y protección.
- **Montura** para el movimiento tanto visible como invisible, y todo tipo de criaturas.
- **Espada** para fuerza y agresión.

Cada Aspecto tiene una Regalía favorita, y el jugador elige una segunda Regalía favorita para su personaje.

Las Regalías se dividen en Contratos Comunes y Contratos Reales, que representan los negocios menores que las Hadas Verdaderas hicieron en nombre de sus sirvientes, y los grandes negocios que hicieron por sí mismos. Los contratos arcadianos comunes cuestan 3 puntos de experiencia cada uno, y los contratos arcadianos reales cuestan 4 puntos de experiencia cada uno. Comprar un contrato de una Regalía favorito resta uno del coste de experiencia.

## CONTRATOS Y CLARIDAD

Los personajes changelings tienen Claridad, Integridad los mortales y Humanidad de los vampiros. A menos que un contrato establezca específicamente que solo funciona en otros Perdidos, "Claridad" significa "Claridad y otros rasgos similares que miden una especie de estabilidad mental o emocional". Donde un Contrato haría un ataque de Claridad, fuerza un nivel equivalente de punto de ruptura para estas otras criaturas; el Narrador decide los efectos exactos donde surgen las preguntas. Estos Contratos nunca funcionan en seres como los Prometeos con rasgos que miden algo completamente diferente.



Cada contrato arcadiano tiene beneficios de Aspecto, que invocan efectos además del contrato básico. Si un changeling pertenece a ese Aspecto, obtiene el efecto de forma gratuita al comprar el Contrato. De lo contrario, puede aprenderlo de un profesor que utilice la Devoción del Pupilo (a continuación) y pagar 1 punto de Experiencia por ello. Un jugador puede comprar tantos efectos de Aspecto por Contrato como desee y puede invocar uno, ninguno o todos, siempre que pague todos sus costos. Los contratos a continuación presentan dos Beneficios de Aspecto cada uno, pero se alienta a los narradores a agregar los suyos propios.

## CORONA

Los changelings que se apoderan de la Corona representan lo mejor y lo peor de su especie. Son líderes gloriosos, justos, sabios y que envalentonan a los Perdidos con su presencia, o tiranos que obligan a otros Perdidos y al mundo mismo a adaptarse a su visión. Los **Hermosos**, que se elevan por encima de los demás, favorecen a la Corona.

### ADQUISICIÓN HOSTIL (COMÚN)

#### Hostile Takeover (CTL 2E)

Las Hadas Verdaderas están en casa donde lo deseen, y el changeling también obliga a cualquier vivienda a aceptar su presencia.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efecto:** el changeling declara su derecho a estar en las instalaciones, persuadiendo al edificio de que pertenece a él. Luego, puede pasar por alto cualquier sistema de seguridad mundano (por ejemplo, no aparece en las cámaras) y sus puertas se abren automáticamente para él. Los animales y los centinelas hobgoblin se apartan de él. El changeling puede extender los beneficios de este Contrato a un número de compañeros igual a su Presencia, siempre que permanezcan en su línea de visión.

Al irrumpir en una Madriguera u otra vivienda sobrenatural, se desencadena un Choque de Voluntades con el propietario o residente principal. Este Contrato no funciona si el propietario o residente principal del edificio también conoce Adquisición hostil, ya que es otro de los beneficiarios de este.

**Bestia:** la Bestia persuade a los centinelas animales para que la sirvan activamente.

**Hermoso:** el jugador hermoso gana dos dados de bonificación en un Choque de voluntades con el propietario de una vivienda sobrenatural.

**Laguna Legal:** el changeling lleva consigo un objeto que pertenece al propietario o residente principal.

### MASCARA DE SUPERIORIDAD (COMÚN)

#### Mask of Superiority (CTL 2E)

El changeling siempre es importante, incluso para las personas que no lo conocen. Se pavonea en un lugar como si fuera el dueño cuando invoca este Contrato.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Subterfugio + Wyrd.

**Acción:** instantánea.

#### Resultados

**Éxito:** las personas que ven al personaje creen que es un miembro respetado de una organización a la que pertenecen, como si tuviera puntos en su Mérito Estatus igual a su Presencia. Si el changeling afecta a varias personas, todas creen que es miembro de la misma organización; el jugador elige un objetivo como principal para determinar la organización. Si actúa fuera del personaje de un miembro o no sabe algo que un miembro sabría, su jugador tira Presencia + Subterfugio enfrentada por la Astucia + Empatía de los otros personajes para evitar que se den cuenta de que es un fraude.

**Éxito Excepcional:** en cambio, el changeling convence a la gente de que es un aliado de confianza que viene de tour, como si también tuviera el Mérito Aliados al mismo nivel que su Presencia. Obtiene los mismos beneficios que un miembro, pero se le da un pase si no conoce todo el funcionamiento interno de la organización, y el jugador solo tiene que tirar para que el changeling se mantenga en el personaje si hace algo realmente absurdo.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** los miembros de la organización se ofenden con las obvias mentiras del changeling e inmediatamente se vuelven hostiles hacia él.



**Hermoso:** reduce todas las Puertas iniciales en una para propósitos de cualquier maniobra social que inicie el changeling sobre los personajes afectados.

**Ogro:** el Matón aparece como seguridad para la organización; su jugador suma los éxitos obtenidos para invocar el Contrato como dados de bonificación a las tiradas de Intimidación contra cualquiera que crea en la artimaña, hasta un máximo de +5.

**Laguna Legal:** el changeling se viste intentando copiar el código de vestimenta de la organización. Esto no tiene que ser idéntico: pantalones, camisa y sombrero blancos lisos funcionan como un uniforme marino.

## PRESENCIA PARALIZANTE (COMÚN)

**Paralyzing Presence (CTL 2E)**

El changeling es magnífico y horrible, cautiva a su objetivo y lo deja incapaz de moverse. Debes tener su atención, aunque sea solo de manera fugaz, para que este Contrato entre en vigencia.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Intimidación + Wyrd vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

### Resultados

**Éxito:** el changeling crece, se vuelve más hermoso y terrible en la mente del objetivo y lo abruma: sufre el Declive Irracional.

**Éxito Excepcional:** la víctima también sufre la Condición Intimidado.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el objetivo es sumamente indiferente, lo que inflige la Condición Conmocionado en el changeling.

**Oscuro:** el jugador del Trilero puede usar Manipulación en lugar de Presencia para invocar este Contrato.

**Hermoso:** el jugador del Unicornio gana una bonificación de tres dados para invocar este Contrato.

**Laguna Legal:** la víctima está sola y el changeling lo toca.

## DEVOCIÓN DEL PUPILO

Un changeling puede aprender un contrato arcadiano más fácilmente si busca un maestro. El maestro debe conocer el Contrato que desea aprender y tenerlo como parte de su Regalía favorita. Después de hacer un juramento personal (p. 213) a su maestro, el personaje puede aprender el Contrato a un precio preferencial incluso si no forma parte de su propia Regalía favorita. Los detalles de este juramento son únicos para cada compromiso, y el personaje debe prestar un juramento por separado para cada contrato que desee aprender. Los personajes también pueden aprender los beneficios de aspecto de un contrato de esta manera siempre que el maestro sea del Aspecto correcto.

## INVOCAR AL SIRVIENTE LEAL (COMÚN)

**Summon the Loyal Servant (CTL 2E)**

El changeling crea un servidor pequeño y leal a partir de sustancias efímeras y artículos desechados.

**Coste:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling se corta la mano y deja caer una gota de sangre sobre la sustancia de su elección: el fuego de una vela encendida, las sombras que se esconden en la esquina y un montón de hojas y ramitas son objetivos válidos. La sustancia se anima en un pequeño sirviente, que es tan inteligente como un perro y puede ejecutar órdenes simples. También es lo suficientemente perspicaz como para notar las amenazas al changeling o a sí mismo.

El servidor tiene Poder 1, Precisión 3 y Resistencia 1, con rasgos derivados como si fuera un fantasma del Seto (p.247), pero solo posee el hierro como fragilidad y no gana Influencias ni Numen. El changeling elige su forma y un tamaño entre 1 y 7. El servidor tiene ventajas naturales otorgadas por su composición; por ejemplo, un servidor de fuego no se puede quemar. Permanece animado durante una escena o hasta que se destruye.



**Elemental:** el sirviente puede fusionarse con el servidor gastando otro punto de Glamour y un punto de Voluntad. Sustituye los Atributos de la criatura por los tuyos donde elija, se vuelve inmune al daño infligido por su elemento o material y agrega + 1L a su modificador de arma en las tiradas de ataque.

**Hermoso:** el Soberano puede gastar un punto de Voluntad para unir al servidor a su Madriguera (o cualquier Madriguera que comparta). Mientras el servidor permanezca dentro de la Madriguera, se mantendrá animado. El hermoso solo puede tener un servidor atado a la vez.

**Laguna Legal:** el changeling realizó un favor significativo para el elemento o el material en esta escena, como limpiar a fondo una fuente pública o pulir una gran estatua de piedra.

## TUMULTO (COMÚN)

**Tumult (CTL 2E)**

El changeling controla fragmentos de sueños y pesadillas para atacar la mente de su enemigo. Escribe el verdadero nombre de su objetivo en una hoja y la dobla en un pájaro de origami. Debe poder ver a su objetivo.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Empatía + Wyrđ - Aplomo.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el primer pliegue revela si el objetivo sufre alguna de las siguientes condiciones: Desorientado, Culpable, Perdido, Paranoico, Obsesión, Espantado, Estoico o Retraído. A medida que el changeling sigue plegando, puede infligir uno de estos efectos al objetivo por cada éxito obtenido:

- Infligir una de las Condiciones temporales anteriores en el objetivo.

- Retrasar el efecto de este Contrato hasta que ocurra un desencadenante específico; múltiples éxitos pueden especificar múltiples desencadenantes individuales.

**Éxito Excepcional:** inflige un efecto extra.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling gana una de las Condiciones enumeradas, a elección del jugador.

**Hermoso:** el Hermoso agrega estas condiciones a la lista: Inspirado, Suspirando, Desenfrenado.

**Ogro:** el ogro agrega estas condiciones a la lista: Bestial, Intimidado, Aterrorizado.

**Laguna Legal:** el changeling colocó un pájaro de origami sobre el objetivo en esta escena.

## INVOCACIONES (REAL)

## DISCRETAS

**Discreet Summons (CTL 2E)**

El changeling invoca un objeto o duende a su Servicio.

**Costo:** 1 Glamour (objeto) o 2 Glamour (hobgoblin).

**Tirada:** Manipulación + Persuasión + Wyrđ vs Compostura + Wyrđ.

**Acción:** instantánea (objeto) o enfrentada (hobgoblin).

### Resultados

**Éxito:** el personaje mete la mano en un recipiente pequeño, como un bolso o un cajón, sin mirar, y saca un artículo de tamaño 1. Este artículo puede ser cualquier cosa que el personaje haya visto o manipulado antes. El artículo es el tipo más básico de su tipo, pero completamente funcional y listo para usar: una cámara toma fotografías, un teléfono inteligente puede hacer llamadas y acceder a una conexión inalámbrica, y una pistola dispara balas desde su cargador completamente cargado. Los objetos no tienen calificadores especiales, ni Disponibilidad superior a 3.

Alternativamente, el changeling puede abrir cualquier puerta y anunciar en voz alta "¡Tengo un invitado!" para encontrar un hobgoblin parado allí. La criatura es un espécimen normal de su especie (pág. 252) con un Wyrđ no superior a 3, y realiza una tarea para el personaje lo mejor que puede. El changeling puede desarrollar su mantra de apertura de puertas para persuadir a la criatura de que venga voluntariamente, como "¡Tengo un invitado, que es hábil como abogado y a quien pagaré con las uñas!" El Narrador decide si el changeling realmente atrae al hobgoblin de esta



manera, en cuyo caso la tirada de Contrato no se disputa ya que la criatura llega voluntariamente.

El objeto o hobgoblin desaparece al final de la escena, cuando deja las manos del personaje (por un objeto), o cuando el personaje deja de prestarle atención, lo que ocurra primero.

**Éxito Excepcional:** el objeto puede ser de Tamaño 5 o menor, y puede tener hasta Disponibilidad 5. Al hobgoblin le gusta el personaje y hace todo lo posible para cumplir con el espíritu de su tarea, en lugar de con la letra, y realiza cualquier tarea de seguimiento que asegure un mayor éxito. Por ejemplo, si fue invocado para robar algo y descubre que el objeto está maldito, se lo dice al changeling.

**Fallo:** la invocación falla.

**Fallo Dramático:** el personaje recibe un objeto con la Condición Volátil, o un hobgoblin convocado busca causarle algo malo, aunque puede ocultar su enemistad para atraerlo a una trampa.

**Oscuro:** un Susurro puede sacar un objeto o convocar al hobgoblin, de cualquier espacio oscuro o sombra suficientemente grande.

**Hermoso:** el hobgoblin convocado sirve al changeling hasta que el sol cruza el horizonte, incluso si no le presta atención.

**Laguna Legal:** el changeling saca un objeto de un lugar al que pertenece o está protegido por un enemigo. Promete al hobgoblin algo que es (práctica o moralmente) difícil de conseguir para él, y cumple la promesa.

## **GAMBITO DE LA MENTE MAESTRA (REAL)**

**Mastermind's Gambit (CTL 2E)**

Habiendo aprendido de su Guardián, el changeling sabe que la fuerza proviene de saber mover los peones.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** un capítulo.

**Efecto:** el changeling habla en voz alta para sí mismo, revelando al aire sus miedos y deseos más oscuros. Teje un objetivo concreto en su monólogo,

como "avergonzar al duque de Barrington frente a la corte" o "irrumper en la biblioteca de la reina", y sus palabras se convierten en ideas y pergamino. Esta acción instantánea tarda al menos cinco minutos en completarse. Para cuando deja de hablar, el changeling ha creado un plan o Repositorio (p. 196) pertinente a su objetivo que cuenta como equipo que otorga una bonificación de +5. Dura hasta el final del capítulo o hasta que el plan definitivamente tiene éxito o falla, lo que ocurra primero.

**Elemental:** el Desatado puede gastar un punto de Voluntad para hacer que un Repositorio dure toda la historia, dándole más tiempo para usarlo y expandiendo su alcance para abarcar una Especialidad de Habilidad Mental que posea. La información de este repositorio se moldea a sí misma para adaptarse a su afinidad elemental: un fuego que deletrea mientras lee, o libros hechos de hojas de árbol.

**Hermoso:** el Soberano también puede usar este Contrato para crear una organización, ya que el Glamour inclina sutilmente a los mortales adecuados a su voluntad. Esta organización está idealmente orientada a contrarrestar la influencia de su enemigo.

**Laguna Legal:** el changeling describe la jerarquía de la organización o el índice del repositorio, o elabora el plan, en un papel que tiene al menos 50 años.

## **FLAUTA DEL LLAMADOR DE BESTIAS (REAL)**

**Pipes of the Beastcaller (CTL 2E)**

Invocando antiguos pactos entre las Hadas y lo salvaje, el changeling toca una flauta de plata para convocar y dar órdenes a los animales.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Trato con Animales + Wyrd vs Aplomo + Compostura.

**Acción:** instantánea (dispuesto) o enfrentada (hostil).

### **Resultados**

**Éxito:** el personaje envía una llamada a todos los animales de una especie, que nombra al invocar el Contrato, dentro de un radio igual a sus puntos en Trato con Animales en millas. (NdT 1,6Km).





Cualquiera que esté dentro del rango se reúne a su alrededor y él puede darles órdenes simples, que obedecen lo mejor que pueden. El personaje debe dar sus instrucciones verbalmente (el Contrato asegura que las criaturas, sin importar su intelecto, lo entiendan), aunque la primera ola que llega pasará sus instrucciones a los animales más lejanos. Una vez que los animales han completado su tarea, o se enfrentan a un problema insuperable, regresan para informar al changeling. Los animales hostiles pueden enfrentar este contrato.

**Éxito Excepcional:** el personaje controla a los animales durante un día y una noche, y puede darles nuevas órdenes cada vez que habla con ellos. Si los maltrata o hace exigencias imposibles, los animales obtienen una nueva tirada de Aplomo + Compostura para enfrentar el Contrato.

**Fallo:** la invocación falla.

**Fallo Dramático:** el Contrato convoca a un animal hostil más grande (como un perro), o un enjambre de pequeños (como arañas), que ataca al changeling.

**Bestia:** el Grim gana un vínculo empático con los animales que controla, lo que le permite darles instrucciones nuevas o adicionales desde la

distancia. También es consciente de su condición física general y su ubicación en relación con la suya.

**Hermoso:** el personaje puede pagar un punto adicional de Glamour para convocar y comandar una segunda especie de animales.

**Laguna Legal:** mientras toca una flauta, el changeling hace un pequeño baile que imita los movimientos de los animales que quiere convocar.

## LA CORTE REAL (REAL)

**The Royal Court (CTL 2E)**

La santidad y la paz de la corte reinan a placer del changeling.

**Costo:** 3 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efecto:** al establecerse como líder durante una reunión, el changeling puede evitar que estalle la violencia. No importa cuán ruidosas u hostiles se vuelvan las negociaciones, incluso si ese asesino vino aquí con la intención de matarlo, ninguna de las personas reunidas puede infligir daño corporal a otra persona. Si alguno de los presentes está bajo una coacción sobrenatural para cometer violencia,



el changeling y la fuerza detrás de la coacción se involucran en un Choque de Voluntades. Este contrato no detiene la violencia si ya ha comenzado.

**Hermoso:** la protección del Hermoso se extiende a las interacciones sociales; los objetivos no pueden intimidarse ni amenazarse entre sí, pero aún pueden participar en bromas para fomentar la buena voluntad.

**Marchito:** la protección del Sombrero se extiende al daño mental, incluidos los ataques a la Claridad (pero no los puntos de ruptura).

**Laguna Legal:** el changeling se pone de pie y pronuncia un discurso que dura al menos cinco minutos.

## RUEDA CIRATORIA (ROYAL)

**Spinning Wheel (CTL 2E)**

El changeling rivaliza con el robo de vidas de los Lores y puede guiar el futuro de su objetivo hacia un solo punto durante el próximo mes.

**Costo:** 3 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Inteligencia + Ocultismo + Wyrd - Aplomo.

**Duración:** hasta que termine el mes lunar, o hasta que suceda el evento, lo que ocurra primero.

### Resultados

**Éxito:** el changeling nombra una experiencia, que debe ser razonablemente probable y no demasiado específica, para su objetivo. Los ejemplos incluyen "conocer a la reina del otoño" o "ser atropellado por un automóvil". Todas las tiradas que conducen a este evento, realizadas por el objetivo u otros personajes, obtienen dados de bonificación iguales a los éxitos tirados para invocar el Contrato, mientras que las tiradas que obstruyen el evento sufren lo mismo que una penalización, hasta un máximo de +/- 5. Este Contrato solo crea un evento, no el resultado de este.

Un changeling puede tener varias instancias de este Contrato pendientes igual a su calificación de Wyrd.

**Éxito Excepcional:** el changeling también puede especificar una acción que el objetivo puede tomar para evitar que la experiencia elegida se cumpla, lo que termina el Contrato de inmediato.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling se maldice a sí mismo, lo que lleva a un Fallo en una tirada crucial de la elección del Narrador en el próximo capítulo.

**Hermoso:** La Musa gana tres dados de bonificación para invocar este Contrato cuando fomenta una experiencia positiva. Él mismo gana la Condición Inspirada correspondiente a las acciones que apoyan el evento que se realiza.

**Ogro:** La Gárgola gana tres dados de bonificación para invocar este Contrato cuando fomenta una experiencia negativa. Él mismo gana la Condición Constante perteneciente a las acciones que apoyan que el evento suceda.

**Laguna Legal:** El changeling pincha a su objetivo con una aguja o un alfiler, extrayendo al menos una gota de sangre. Extraer una gota de sangre de un objetivo dispuesto no inflige daño.

## JOYAS

Las joyas controlan el destino del mundo: hacen surgir reinos y estallan guerras. Encarnan la perfección física y el espíritu de tentación. También mienten: al final, un diamante es solo un cristal. Los **Marchitos**, que son diestros en manipular lo físico y lo efímero, prefieren las Joyas.

## BENDICIÓN DE PERFECCIÓN (COMÚN)

**Blessing of Perfection (CTL 2E)**

El changeling es el último artesano y bendice cualquier objeto o cuerpo con perfección.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** una acción.

**Efecto:** el changeling acaricia con amor y le habla a un objeto. Su atención otorga una bendición al objeto, que le devuelve la recompensa de reemplazar su bonificación de equipo por el valor de Wyrd del changeling. Por otro lado, el changeling puede seleccionar a la acción de Pericias, Medicina o Informática de otra persona dándole palabras de aliento mientras trabaja, reemplazando su calificación de Habilidad con su Wyrd.



**Hermoso:** el hermoso también puede aplicar los efectos de este contrato a las tiradas de Expresión, Persuasión o Sociedad de otra persona.

**Marchito:** un objeto bendecido conserva la bonificación para todas las tiradas realizadas para usarlo en la escena.

**Laguna Legal:** el changeling acepta el pago para promulgar este Contrato, luego entierra las monedas u otro objeto con el que se le haya pagado.

## CAMBIO DE FORTUNA (COMÚN)

**Changing Fortunes (CTL 2E)**

El changeling ha experimentado la peor de las suertes – su secuestro – y la mejor, cuando escapó. Al vivir ambos extremos, puede manipular los caprichos de la fortuna.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Astucia + Ocultismo + Wyrd – Aplomo.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** una acción.

### Resultados

**Éxito:** el changeling le susurra una historia al viento, de un extraño giro de los acontecimientos que le sucedió en Arcadia. Luego, puede sumar o restar dos dados a la siguiente tirada del jugador objetivo, o disminuir o aumentar su umbral de éxito excepcional en un éxito, por éxito obtenido. Los umbrales de éxito excepcionales no pueden caer por debajo de un éxito, ni el objetivo nunca puede lograr un éxito excepcional en una tirada de oportunidad. El changeling puede elegirse como objetivo a sí mismo.

**Ejemplo:** con dos éxitos obtenidos, un jugador puede sumar o restar cuatro dados de la reserva de dados de su objetivo, o disminuir o aumentar su umbral de éxito excepcional en dos éxitos, o sumar o restar dos dados y al mismo tiempo reducir o aumentar su umbral de éxito excepcional en uno.

Cambio de Fortuna puede afectar a un objetivo determinado solo una vez por capítulo. Intentar usar este Contrato en el mismo objetivo nuevamente da como resultado que el changeling se maldiga a sí mismo, como un fallo dramático.

**Éxito Excepcional:** en lugar de afectar la siguiente tirada del objetivo, el changeling puede especificar

un disparador para el efecto, como "si intenta dispararme". Si el detonante no ocurre antes del final de la escena, el Contrato simplemente termina.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el Contrato se vuelve contra el changeling, con efectos elegidos por el Narrador.

**Ogro:** el objetivo sufre la Condición Conmocionado cada vez que usa la reserva de dados malditos, hasta que el sol cruza el horizonte. El efecto inicial sigue aplicándose solo una vez.

**Marchito:** después de ver la tirada del objetivo afectada por este Contrato, el jugador puede indicarle a su jugador o al Narrador que repita la tirada. Se mantiene la segunda tirada.

**Laguna Legal:** el changeling falló dramáticamente en una de sus propias acciones en esta escena. También puede invocar este Contrato y fallar dramáticamente en una acción posterior dentro de la misma escena para recuperar el Glamour que gastó en él.

## TÍMIDO A LA LUZ (COMÚN)

**Light-Shy (CTL 2E)**

El changeling se vuelve tan esquivo como un sueño y las sombras le envuelven en la oscuridad de los recuerdos olvidados.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efecto:** el changeling se vuelve invisible para la mente, afectando todos los sentidos, aunque la tecnología de grabación todavía lo detecta. El Contrato finaliza si realiza alguna acción agresiva, como un ataque o gritar a alguien, o inflige algún tipo de daño o efecto sobrenatural a alguien.

**Oscuro:** el Embrujado se borra temporalmente de la existencia, e incluso la tecnología de grabación ya no lo detecta.

**Marchito:** el Domovoi puede invocar este Contrato sobre un objeto. Las personas que vieron el objeto anteriormente y esperarían que todavía estuviera allí, inventan una excusa racional de por qué se ha ido. Si alguien mueve o golpea accidentalmente el objeto, el Contrato termina.



**Laguna Legal:** El changeling permanece inmóvil, en la oscuridad o en las sombras profundas, durante un minuto.

## OSCURO BORROSO (COMÚN)

**Murkblur** (CTL 2E)

El changeling recurre a las innumerables distracciones de Arcadia para abrumar la visión de otro.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Subterfugio + Wyrds vs Astucia + Wyrds.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** un turno.

### Resultados

**Éxito:** el objetivo ve la belleza imposible de Arcadia, no pensada para ser contemplada por seres inferiores y sufre el Declive Cegado (ambos ojos).

**Éxito Excepcional:** como el éxito y el objetivo sufre el Declive Ensordecido (ambos oídos).

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** la luz y el color asaltan los sentidos del changeling. Gana la Condición Desorientado.

**Elemental:** en lugar de lo anterior, el Desatado puede hacer creer al objetivo que está envuelto por un elemento de la elección del changeling. Puede caer y rodar, creyendo que está en llamas o pensar que se está ahogando en el agua. El Narrador elige cualquier Declive que parezca apropiada para que el objetivo sufra.

**Marchito:** el Marchito corta los sentidos de su objetivo tan completamente que también sufre la Condición de Desorientación.

**Laguna Legal:** el changeling se come el ojo de una criatura mientras invoca el contrato. No necesita sacárselo ella misma: los changeling pueden comprar un ojo en un mercado Goblin o en Internet.

## REELABORACIÓN (COMÚN)

**Trivial Reworking** (CTL 2E)

## TRIVIAL

El engaño es el derecho de nacimiento de cada Perdido, lo que le permite moldear la apariencia de un objeto a su deseo.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efecto:** El changeling recuerda cómo su Guardián moldeaba elementos para adaptarlos a sus caprichos e imita algo de lo que hizo. Cubre un objeto mundano de hasta Tamaño 3 con su máscara y cambia sus aspectos visuales. La forma básica del objeto sigue siendo la misma y se aplican todas las reglas que rigen la máscara. Este efecto es puramente psicológico: una hoja seca disfrazada de billete de 100 dólares se ve y se siente exactamente como un billete de 100 dólares para cualquier mortal, pero no resiste las medidas de detección de falsificaciones. Los seres capaces de ver a través de la Máscara son inmunes a este poder.

**Oscuro:** cualquier intento de detectar la falsificación restará dados igual a la manipulación del Trilero.

**Marchito:** el Marchito puede afectar un objeto de cualquier tamaño.

**Laguna Legal:** el personaje tocó otro objeto similar al ilusorio que crea dentro de la misma escena.

## HORAS CAMBIANTES (REAL)

**Changeling Hours** (CTL 2E)

El tiempo no significa nada en Faerie, donde los años pasan en menos de una noche. El changeling recurre a esta fluidez temporal para ralentizar, acelerar o congelar un objeto en el tiempo.

**Costo:** 1 Glamour, +1 por cada 5 de Tamaño.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** un capítulo.

**Efecto:** el changeling mueve sus brazos para "dibujar" un reloj en el aire entre ella y el objeto. Luego imita girar las manecillas del reloj hacia atrás, hacia adelante o deteniéndolas. Este contrato puede crear tres efectos diferentes. El changeling elige cuál usar cuando invoca el Contrato.



**Rebobinar el reloj:** el objeto pasa a estar como nuevo. El Contrato repara un punto de daño por turno y reemplaza las partes faltantes, restaurando tantos puntos de Estructura como su puntuación en Pericias.

**Acelerar el reloj:** el objeto se corroe y sufre un punto de daño por turno que ignora la Durabilidad, hasta su puntuación de Pericias en daño.

**Congelar el reloj:** el elemento se congela en el tiempo y en el lugar, lo que lo hace imposible de mover e inmune a daños o cambios.

**Elemental:** el Elemental también puede afectar a las instancias de su elemento asociado con este Contrato, por ejemplo, para crear una llama que arde siempre o restaurar una flor marchita para que florezca por completo.

**Marchito:** el changeling puede convertir el efecto de congelación en permanente gastando también un punto de Voluntad. Los poderes sobrenaturales que anulan esta permanencia provocan un Choque de voluntades.

**Laguna Legal:** el changeling nombra a un antiguo (no actual) propietario del objeto.

## DANZA DE LOS JUGUETES (REAL)

**Dance of the Toys (CTL 2E)**

Al toque del changeling, los coches se conducen solos, las puertas y los armarios se abren y cierran, y una pistola se dispara sola.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Pericias + Wyrð.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling hace bailar un dispositivo mecánico a su antojo. Lo golpea para inspirar obediencia a través del terror, o lo acaricia para engendrar la lealtad que nace del amor. De cualquier manera, el dispositivo cobra vida para seguir un solo comando simple. Una puerta se cierra y permanece cerrada, un automóvil se aleja o un arma dispara hasta quedarse sin balas. Cualquiera que intente cambiar su acción debe tirar Fuerza + Aplomo y lograr más éxitos que el changeling para invocar el Contrato.

Los dispositivos no pueden moverse fuera de su rango de movimiento normal. Si el movimiento natural de un dispositivo infligiera daño, como un automóvil atropellando a alguien, usa los éxitos obtenidos en este Contrato como una reserva de dados para ese ataque.

El changeling puede controlar cualquier dispositivo que pueda ver dentro de (10 x Wyrð) yardas / metros.

**Éxito Excepcional:** el jugador puede gastar en el dispositivo un punto de Criado, en cuyo caso permanece animado permanentemente. Si no lo hace, el encantamiento expira después de un capítulo.

**Fallo:** el contrato falla

**Fallo Dramático:** el dispositivo cobra vida, pero se vuelve contra el changeling, capaz de oponerse activamente a él.

**Bestia:** la Bestia imbuje al dispositivo con inteligencia animal, lo que le permite darle órdenes múltiples o más complejas a seguir. Por ejemplo, podría hacer que disparara a cualquiera que llevara una chaqueta roja, en lugar de disparar a ciegas.

**Marchito:** el sagaz puede obligar al dispositivo a moverse fuera de su rango normal de actuación. En lugar de permanecer tirado donde está, el arma puede moverse en el aire para apuntar a los oponentes. El changeling decide dónde y cómo se mueve el objeto en cada turno, a una Velocidad igual a su Wyrð, pero el Contrato termina si el objeto se mueve fuera del alcance.

**Laguna Legal:** el changeling inscribe un nombre en el objeto y luego lo llama a la vida: "¡Jack la pistola, dispara!" Ella debe dar un nuevo nombre a cada objeto llamado a la vida con este Contrato.

## REALIDAD OCULTA (REAL)

**Hidden Reality (CTL 2E)**

El changeling es el maestro de lo invisible, dando forma a los elementos ocultos de su entorno.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efecto:** el personaje imagina el mundo no como es, sino como podría ser, y elige una de las diferencias para que se convierta en realidad. Puede



alterar una característica de su entorno, como si siempre hubiera sido así. Por ejemplo, puede crear un pestillo oculto en una caja o una puerta en una pared, siempre que nadie más haya visto que aún no estaba allí durante esta escena. El cambio debe ser de menor alcance y parte de un objeto existente, que debe estar sin vida (no puede hacer crecer una nueva rama en un árbol), aunque puede ser de cualquier tamaño. Los cambios desaparecen al final de la escena, o cuando nadie les presta atención, lo que ocurra primero.

**Hermoso:** el Soberano, en cambio, señala a una persona de su vecindad, cambiando su virtud o vicio (o ancla equivalente). Esto requiere una tirada de Manipulación + Subterfugio + Wyrd, enfrentada por Aplomo + Wyrd del objetivo.

**Marchito:** un Sombrerero puede pagar un punto adicional de Glamour para crear objetos completamente nuevos que se puedan encontrar razonablemente en el área, como un juego de llaves en una mesa cercana o un automóvil estacionado en el garaje.

**Laguna Legal:** el changeling hace un alarde de buscar el rasgo – girando una caja en sus manos y presionando partes aleatorias de ella, antes de que "encuentre" el compartimiento secreto – y expresa sorpresa cuando lo encuentra. Esto hace que la invocación tome un minuto completo.

## ROBAR EL REFLEJO SÓLIDO (REAL)

### Stealing the Solid Reflection (CTL 2E)

Volviendo al poder con el que el Lord crea objetos, el changeling roba un reflejo y lo convierte en un objeto sólido. Las personas espejo que viven en el Seto no ven con buenos ojos que los Perdidos roben sus cosas de esta manera.

**Costo:** 1 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Fuerza + Fullerías + Wyrd.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling alcanza en una superficie reflectante el mundo de los espejos de más allá, y saca el objeto deseado. La superficie debe ser lo suficientemente clara para mostrar algún detalle y el objeto debe pasar a través de ella. El objeto robado se refleja: un automóvil con el volante en el

lado equivocado o un libro escrito al revés. El objeto robado no tiene propiedades sobrenaturales. Ni el objeto robado ni el original tienen reflejo mientras dure este Contrato.

**Éxito Excepcional:** el reflejo robado permanece sólido hasta que el sol vuelve a pasar por el horizonte.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** la superficie reflectante se hace añicos y el objeto original sufre un daño igual al Wyrd del changeling que pasa por alto la Durabilidad, ya que las grietas estallan a través de él.

**Hermoso:** el Unicornio recupera el reflejo de un ser vivo. El reflejo robado lleva una marca de lo sobrenatural, como tener seis dedos u ojos heterocromáticos. Los rasgos mundanos del reflejo son iguales a los del original, o al Wyrd del changeling, lo que sea menor. Por ejemplo, si el original tiene Fuerza 3 y el changeling Wyrd 2, la Fuerza del reflejo pasa a ser 2. No tiene rasgos sobrenaturales (como Claridad, Wyrd o Contratos). El reflejo robado es amistoso y respetuoso con el hermoso. En un fallo dramático, la persona original no sufre ningún daño, pero el reflejo que el polimorfo intentó robar es una persona espejo que habita en los setos y que obtiene una aspiración para castigar al changeling en el futuro.

**Marchito:** si el marchito gasta un punto adicional de Glamour, el reflejo robado conserva las propiedades místicas del original, como una fruta goblin.

**Laguna Legal:** el changeling convenció al dueño del original para que expresara un sentimiento de deuda con ella, dentro de la escena. Esto puede ser sincero, como "No olvidé nuestro trato y te pagaré pronto", o alegre, como "¡Te debo un café!"

## TALLER DEL ZARRAPASTROSO (REAL)

### "Tatterdemalion's Workshop" (CTL 2E)

Los Lores levantan montañas de las nubes y tejen bosques con los pelos. El changeling también puede crear un objeto con los materiales más improbables, utilizando fragmentos olvidados y artimañas para construir sueños.

**Costo:** 2 Glamour.



**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

**Efecto:** el changeling realiza una acción de Realizar Chapuza (p. 197) de forma normal, pero ningún equipo mundano de hasta Tamaño 5 es demasiado complejo para ser construido en un solo turno, y evita la necesidad de componentes o herramientas adecuados. Reduce la penalización habitual por bonificaciones o beneficios de equipo a la mitad del Wyrd del personaje, redondeado hacia arriba. El proceso de elaboración debe parecer vagamente posible para el profano: puede crear un lanzacohetes con una pistola de bengalas y un bote de gas comprimido, o una fotocopidora portátil con suministros de baño al azar y una pluma estilográfica. El dispositivo funciona tan bien como lo haría su versión normal.

**Ogro:** el ogro no requiere partes que encajen de manera plausible para hacer el artículo, ya que tira y estira los objetos para darle forma; en lugar de usar cinta adhesiva, fuerza una tirita alrededor de un tubo de escape.

**Marchito:** el Domovoi puede montar como Chapuza un objeto complejo de cualquier tamaño.

**Laguna Legal:** el changeling usa anteojos grandes y viejos y usa herramientas arcaicas.

## ESPEJO

El espejo capta el mundo en su reflejo, mejorando los sentidos y descubriendo secretos. Los changeling pueden incluso mirarse en el espejo y verse a sí mismos, con verrugas y todo, para guiarlos hacia la transformación. Los **Oscuros**, que prosperan con los secretos y el conocimiento, prefieren esta Regalía.

### VISTA DE UN ESPEJO LEJANO (COMÚN)

**Glimpse of a Distant Mirror** (CTL 2E)

El espacio entre los espejos está vacío y brilla como las hadas, conectándolos a todos a través de los laberínticos pasillos del Seto.

**Coto:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efecto:** el changeling observa cualquier superficie reflectante, que se convierte en una ventana que mira a través de otra superficie similar que haya reflejado su rostro antes. Cualquiera que mire por esta ventana podrá ver lo que hay al otro lado. La vista es tan clara como lo permiten las superficies: una piscina embarrada crea una vista embarrada. Después de que finaliza el Contrato, el changeling ve a su yo equivocado en esa superficie durante el resto de la escena, vislumbrando indicios de la gente del otro lado del espejo.

**Bestia:** el Salvaje también puede ver en cualquier superficie que refleje actualmente a una persona que le ha hecho una promesa o un juramento o si invoca su nombre, incluso si la superficie no lo ha reflejado previamente.

**Oscuro:** el Oscuro también puede escuchar sonidos transmitidos a través de la ventana. Si lo desea, las personas del otro lado pueden verlo y escucharlo también.

**Laguna Legal:** el changeling se mira en un espejo que pertenece a alguien que ha jurado enemistad contra él. Puede robar este espejo y llevárselo (o puede que ya lo haya hecho en el pasado), siempre que no reclame la propiedad sobre él.

## CONOCE A LA COMPETENCIA (COMÚN)

**Know the Competition** (CTL 2E)

Después de vivir al capricho de las mercuriales Hadas, el changeling sabe lo que es convertir meras distracciones en oportunidades. Desafía a su oponente a un juego y capta el funcionamiento de su mente. La tirada de invocación de este Contrato representa el resultado del juego. La acción instantánea del Contrato tarda al menos 10 minutos en completarse.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Sociedad + Wyrd vs Composura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling observa a su oponente en un juego contra él, prediciendo sus movimientos y cómo usa sus recursos. Él gana y aprende su virtud





y vicio (o anclas equivalentes) y una de sus aspiraciones.

**Éxito Excepcional:** el changeling también aprende una segunda aspiración.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling malinterpreta a su oponente, quien no solo gana el juego, sino que también aprende su Aguja, Hilo y una Aspiración.

**Bestia:** una vez, antes del próximo amanecer, la Bestia puede pensar en el objetivo como una acción instantánea y saber exactamente dónde está y qué está haciendo. También sabe cuándo planea dejar su ubicación actual, aunque los eventos aún pueden hacer que se vaya más tarde o más rápido: el Contrato solo revela lo que el objetivo pretende en ese momento.

**Oscuro:** el Oscuro puede invocar este Contrato para observar a varios oponentes a la vez, hasta su puntuación de Wyrd, en un juego con más de dos jugadores.

**Laguna Legal:** el changeling incitó a su objetivo a desafiarlo a un juego.

## PRESAGIOS Y VISIONES (COMÚN)

### Portents and Visions (CTL 2E)

El personaje invoca la atemporalidad de Arcadia y recita una lista aleatoria de eventos, objetos, nombres y lugares. A medida que las lee, torciendo la lengua y girando las palabras más rápido de lo que cualquiera debería, se topa con una palabra que se relaciona con el pasado o el presente de su objetivo. Sus ojos se ponen blancos, y ahora ha visto lo que una vez fue, o lo que podría ser. La acción instantánea de este Contrato tarda al menos un minuto en completarse. El jugador indica si su personaje quiere ver el pasado o el futuro. El changeling debe ver a su objetivo, aunque este no necesita verlo, y puede invocar este Contrato sobre sí mismo mirándose en un espejo.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Ocultismo + Wyrd vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.



## Resultados

### Éxito:

**Pasado:** el changeling ve una visión del evento más importante, relevante para los intereses actuales del changeling, que ha caído sobre el objetivo. Esto no depende de los recuerdos del objetivo: podría ver un evento olvidado o suprimido. Alternativamente, el changeling puede ver la última promesa o trato que el objetivo ha hecho.

**Futuro:** el changeling ve el evento, la promesa o el trato más importante que se avecina para el objetivo en los próximos días. El futuro no está escrito en piedra y la participación del changeling puede alterarlo. El changeling, y el objetivo si se lo dice, ganan la Condición Informado.

**Éxito Excepcional:** el changeling puede evocar emociones asociadas con el evento en su objetivo: por ejemplo, si el evento fue una noche de pasión, le recuerda al objetivo de su amante. El objetivo gana una Condición para representar esto.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling ve un evento falso y, con él, señales del inminente acercamiento de los Loes. Sufre la Condición Paranoico.

**Oscuro:** el Embrujado puede optar por ver un crimen o transgresión pasada en su lugar, e infligir la Condición de Culpable a su objetivo con respecto a ese evento.

**Elemental:** el Torrente puede optar por ver el próximo evento violento que se avecina en su lugar y otorgar a su objetivo algo de su resistencia para ello. Si el evento llega a suceder, el objetivo obtiene los efectos del Mérito Gigante durante una escena.

**Laguna Legal:** el changeling rompe una imagen del objetivo.

## LEER LUCIDEZ (COMÚN)

**Read Lucidity (CTL 2E)**

El changeling lee la estabilidad mental de otra persona de un solo vistazo.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Empatía + Wyrđ vs Compostura + Wyrđ.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** el Narrador le dice al jugador los niveles de Claridad máximo y actual del objetivo, aunque el personaje lo interpreta en términos relativos ("ella es más estable que yo" o "está muy confundida"). El changeling también sabe qué condiciones de claridad sufre su objetivo, si las hay.

**Éxito Excepcional:** el changeling también descubre las circunstancias del daño de Claridad que el objetivo sufrió más recientemente.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el personaje obtiene los niveles de Claridad incorrectos, pero no lo sabe.

**Bestia:** con un éxito excepcional, el jugador de la Bestia puede tirar sus éxitos como dados en un ataque de Claridad psíquica contra el objetivo.

**Oscuro:** con un éxito excepcional, el Oscuro puede prestar algo de su naturaleza resbaladiza al objetivo: obtiene una Defensa igual a su Astucia contra el próximo ataque de Claridad que sufra. Este efecto dura hasta que se usa o hasta el final de la sesión, lo que ocurra primero.

**Laguna Legal:** el changeling toca al objetivo, piel con piel.

## LAS PAREDES TIENEN OREJAS (COMÚN)

**Walls Have Ears (CTL 2E)**

El changeling entabla una conversación con un objeto para conocer sus secretos, propietarios anteriores y debilidades.

**Costo:** 1-3 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efecto:** El changeling se acerca un objeto a los labios y le cuenta un secreto de su tiempo en Arcadia. El objeto le cuenta un secreto a cambio.

El changeling puede invocar cualquiera de estos efectos, a un costo de un punto de Glamour cada uno:

- Conoce cómo está construido el objeto y todos sus puntos débiles. Reduce a la mitad la Durabilidad del objeto (redondeando hacia abajo) para cualquier ataque que realice contra él, y



agregue su índice de Inteligencia como dados de bonificación para reparar o modificar el objeto.

- Sabe cómo utilizar el objeto de la mejor manera posible, y su jugador obtiene la capacidad de repetir los 9 en las tiradas de dados para empuñarlo o utilizarlo.

- Ve una visión de la persona que manipuló o tocó el objeto por última vez, así como las circunstancias de la escena. La visión muestra a cualquier persona a menos de tres metros del objeto en ese momento.

**Oscuro:** el Susurro también gana la Condición Informado sobre el propietario del objeto. Si actualmente le pertenece, en cambio gana la Condición Informado sobre un propietario anterior que pueda describir; “Matt”, “el Ogro de piel oscura con el parche en el ojo” o “el tipo que me acaba de mostrar” son objetivos válidos.

**Marchito:** el jugador de Marchito puede gastar un punto de Glamour por cada punto adicional en el tiempo que desee ver. Debe especificar un punto en el tiempo por quién estuvo presente y las circunstancias generales, o simplemente ver a la última persona que manipuló el objeto antes de la más reciente que ya vio.

**Laguna Legal:** el changeling está en público, entre los mortales que pueden escucharlo decir en voz alta su secreto.

## ATREZO Y ESCENARIO (REAL)

**Props and Scenery (CTL 2E)**

El changeling desea que su cuerpo se vuelva como los cuadros en la pared, o las tazas de un armario encantado, imitando la forma de un objeto en su postura. Pide la bendición que Arcadia le debe por su encarcelamiento para transformarlo en la forma que desea.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Persuasión + Wyrđ.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el Glamour transforma al changeling en el objeto inanimado deseado, con rasgos estándar para su tipo, de un Tamaño máximo igual al suyo por defecto.

El jugador elige un beneficio adicional por éxito obtenido para invocar este Contrato, como por ejemplo:

- +1 Durabilidad; se puede aplicar varias veces.

- Movilidad limitada (se rueda como una roca o usa las patas de una silla para caminar).

- +/- 1 Tamaño; se puede aplicar varias veces.

- Otros efectos con la aprobación del narrador.

**Éxito Excepcional:** el changeling puede comprarlo de forma permanente por 3 puntos de experiencia. Si lo hace, puede transformarse de forma refleja por un solo punto de Glamour (pero aún debe tirar), pero no puede beneficiarse de la laguna legal de este contrato de esa manera. Cambia como si hubiera logrado un éxito. También puede seguir adoptando la misma forma utilizando este Contrato normalmente.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling se convierte brevemente en una masa deformada y sufre un ataque de Claridad con dados igual a la mitad de su valor de Wyrđ (redondeado hacia arriba).

**Oscuro:** el Oscuro puede extender la duración del Contrato hasta que el sol cruce el horizonte.

**Ogro:** la Gárgola puede asumir la forma de objetos hasta el doble de su Tamaño por defecto.

**Laguna Legal:** el changeling está a la vista de muchos otros, pero nadie lo está mirando en el momento en que invoca el Contrato.

## REFLEJOS DEL PASADO (REAL)

**Reflections of the Past (CTL 2E)**

El tiempo no significa nada en Arcadia, dejando que el changeling mire más allá de una superficie reflectante y al pasado.

**Costo:** 1 Glamour por periodo de tiempo (semana, mes, estación, año o década).

**Tirada:** Inteligencia + Ocultismo + Wyrđ.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling mira una superficie reflectante y establece un momento o evento específico. El reflejo luego se rebobina a una velocidad imposible, comprimiendo días o años en



un solo momento hasta que llega el momento pedido. El changeling puede entonces ver el evento tal como sucedió, aunque solo desde el ángulo en el que se reflejó originalmente en la superficie. Cualquiera que esté mirando tiene la misma visión. La visión puede mostrar el valor de los eventos de una escena.

El changeling puede ver momentos más atrás en el pasado gastando más Glamour; uno para volver a una semana, dos por un mes, tres por una estación, cuatro por un año y cinco por una década. Debe especificar la hora por al menos una fecha (ya sea fija o relativa al presente), y si es de día o de noche; o puede especificar un evento siempre que conozca algunos de los detalles, como "cuando el ogro golpeó a Jack"

**Éxito Excepcional:** el changeling puede mirar alrededor de los bordes del reflejo y ver más detalles. Por ejemplo, si mira el escaparate de una tienda que refleja a su amigo Jack luchando contra un Ogro, puede asomar la cabeza a la visión para mirar alrededor de los bordes del reflejo y ver al Oscuro de pie un poco más lejos.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling ve un evento falso y, con él, señales del inminente acercamiento de los Lores. Sufre la Condición Paranoico.

**Oscuro:** el Trilero puede usar su Sagacidad para detectar fenómenos sobrenaturales dentro de los eventos reflejados.

**Hermoso:** el hermoso puede infligir la Condición Presionado a uno de los personajes de la visión.

**Laguna Legal:** el changeling deja caer algo de su sangre a la superficie después de recibir al menos 1 punto de daño Letal en esta escena. La superficie absorbe la sangre y luego muestra la visión como se describe anteriormente.

## ESTIRPE ENIGMÁTICA (REAL)

**Riddle-Kith (CTL 2E)**

Al ver la miríada de cosas que podría haber sido en Arcadia, el changeling moldea cualquier semblante a la imagen de otro pariente. Toca su propio rostro o el de otro Perdido y lo esculpe como arcilla.

**Coto:** 1 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Fullerías + Wyrđ vs Compostura + Wyrđ.

**Acción:** instantánea o enfrentada, ver abajo.

## Resultados

**Éxito:** dejando la máscara y tirando solo del Glamour debajo de la piel del objetivo, el changeling altera el semblante feérico externo del objetivo para emular los rasgos de una Estirpe diferente, pero no sus bendiciones. Las características generales del objetivo permanecen: si era un Mayordomo, ahora es un Piel de Nieve. Nada del Aspecto feérico del objetivo cambia, por lo que un Oscuro Dedos de Sanguijuela ahora parece un Oscuro Buceador del Infierno, por ejemplo. Forzar la aparición de una nueva Estirpe sobre un sujeto poco dispuesto le otorga una tirada para resistirse y constituye un punto de ruptura con una reserva de tres dados, ya que el changeling repite la crueldad de los Lores. Este Contrato no puede copiar el semblante de un changeling específico.

**Éxito Excepcional:** el changeling puede gastar un punto de Voluntad para extender la duración del contrato indefinidamente, pero solo cuando él mismo es el objetivo.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el objetivo se deshace por completo de su propia Estirpe, pero no puede asumir otra. Pierde todos los beneficios relacionados durante la escena.

**Oscuro:** el objetivo de un Oscuro puede convertirse realmente en la Estirpe que personifica: pierde los beneficios mecánicos de su propia Estirpe y recibe los de la Estirpe Falsa.

**Elemental:** la naturaleza fluida del Elemental le permite hacer que su objetivo parezca tener una apariencia diferente también, si así lo desea.

**Laguna Legal:** el changeling le ha regalado algo a un changeling de la Estirpe que desea emular en esta escena. No debe haber recibido nada a cambio, más allá de la gratitud. Por ejemplo, si él lo invitó a almorzar, lo que constituye un regalo de comida, incluso la promesa de que ella "¿te invito a la próxima?" niega la laguna legal.



## MÁSCARA DE PIEL (REAL)

**Skinmask** (CTL 2E)

El changeling ve en lo que podría haberse convertido si hubiera seguido siendo humano, y llama a los fragmentos de esta promesa rota para cambiar su máscara.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efecto:** El changeling nombra tres cosas que sabe sobre su objetivo, que puede ser un mortal o cualquier criatura con Máscara: es alta, toma azúcar en su café y usa un abrigo rojo. Luego asume su apariencia exterior. Si su objetivo es un changeling, copia tanto Máscara como Semblante. Imitar el comportamiento del objetivo aún requiere tiradas sociales exitosas.

Si bien el changeling podría copiar la Máscara de cualquier persona que conozca físicamente, a menudo copia a personas que se parecen a él, o más bien, a personas a las que se parecería si no fuera por haber sido secuestrado. Mayor, sin la maldición de la juventud impuesta por su Guardián, con menos cicatrices y ojos que conocen la paz. Fingir que es como ellos alivia la picazón debajo de su piel; si lo hace, recupera un punto de Voluntad.

**Oscuro:** el Embrujado ha dominado tan perfectamente un rostro que su jugador puede comprarlo como Mérito de Identidad Alternativa en cualquier puntuación que desee. Si lo hace, el changeling puede cambiar de forma refleja durante la escena gastando un punto de Glamour. Solo puede tener una de esas identidades alternativas a la vez; si elige cambiarla, simplemente cambia los puntos de Mérito a la nueva apariencia. El jugador solo puede comprar una identidad de esta manera si el personaje ha emulado a esa persona al menos tres veces en el pasado.

**Hermoso:** el Hermoso sabe instintivamente si una acción que planea tomar está en consonancia con la personalidad del objetivo que ha copiado; gana tres dados de bonificación por intentar imitar el comportamiento del objetivo.

**Laguna Legal:** el changeling sostiene un objeto que pertenece al personaje que quiere imitar cuando invoca este Contrato.

## DESENTRAÑAR EL TAPIZ (REAL)

**Unravel the Tapestry** (CTL 2E)

El changeling desentraña el tiempo y el destino, alterando el pasado inmediato para adaptarlo a sus propios caprichos.

**Costo:** 2 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Astucia + Ocultismo + Wyrd.

**Acción:** refleja.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** vuelve a jugar los últimos 10 segundos o vuelve a la parte superior de la lista de Iniciativas hace un turno completo en el tiempo de acción. El Changeling puede cambiar sus acciones. Todos los demás personajes, excepto aquellos que usaron un poder similar, retoman sus acciones originales. Por ejemplo, el personaje fue golpeado con un hacha y sufrió daños, lo que le llevó a invocar este Contrato. Esta vez, esquivo con éxito. Su atacante todavía balancea el hacha (y falla), ya que ella no esperaba que él retrocediera.

Este contrato se activa automáticamente si el personaje muere y puede pagar su coste. Si vive esta vez, gana la Condición Espantado al recordar estar muerto. Si muere de nuevo, no tendrá suerte: el Contrato solo puede activarse por sí mismo una vez por historia.

**Éxito Excepcional:** el jugador del changeling obtiene la capacidad de repetir los 8 en cualquier tirada que haga durante el tiempo de repetición.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** la realidad y las visiones falsas se mezclan entre sí, y el changeling obtiene el Declive Irracional. Si vuelve a actuar en esta escena en el tiempo de acción, automáticamente tiene la Iniciativa más baja.

**Oscuro:** el Susurro puede realizar una acción refleja para moverse su Sigilo en yardas/metros, inmediatamente después de promulgar este Contrato, pero antes de que el tiempo comience de nuevo.



**Marchito:** Actuando con una precisión y velocidad imposibles, el Marchito gana un ataque sorpresa contra cualquier objetivo viable, si lo desea.

**Laguna Legal:** el changeling contrajo una deuda durante esta escena, que aún no ha saldado. Esto puede ser tan trivial como prometerle a su camarero una propina la próxima vez, ya que no tiene cambio de bolsillo en este momento.

## ESCUDO

Los portadores del escudo juran defender y proteger. Se mantienen firmes, brindan refugio a los oprimidos y usan su fuerza para curar a otros Perdidos. Los **Ogros**, cada vez más fuertes con cada carga que llevan, prefieren el Escudo.

## CAPA DE LA NOCHE (COMÚN)

**Cloak of Night (CTL 2E)**

El changeling ordena a la noche y a las sombras que lo escuden a él y a sus compañeros, porque ha visto la verdadera oscuridad y es su amo.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling debe invocar este Contrato mientras él y sus aliados se encuentren en condiciones de oscuridad o penumbra; siempre que penalicen las tiradas de percepción visual, es lo suficientemente oscuro. El envuelve en la oscuridad de alrededor a un número de compañeros dispuestos igual a su índice de Destreza. Las tiradas de Sigilo del jugador, a las que añade la mitad del Wyrđ de su personaje (redondeado hacia arriba) en dados de bonificación, ocultan a todo el grupo siempre que nadie haga nada para atraer una atención indebida, como atacar o hacer ruidos fuertes. El changeling y sus compañeros también realizan acciones basadas en el Sigilo como acciones reflejas, una vez por turno en el tiempo de acción.

**Oscuro:** el Oscuro y sus compañeros conservan los beneficios de este Contrato incluso si atraen la atención sobre sí mismos.

**Ogro:** el Ogro se usa el sigilo yendo lentamente; en lugar de revolotear de sombra en sombra, simplemente se mantiene perfectamente quieto y en silencio hasta que el riesgo de ser descubierto

haya pasado. Puede sustituir la Destreza por la Resistencia para determinar cuántos compañeros puede proteger.

**Laguna Legal:** el changeling y sus compañeros visten prendas negras que los marcan como furtivos y pícaros, como máscaras o capas.

## ASTUCIA DE LAS HADAS (COMÚN)

**Fae Cunning (CTL 2E)**

El changeling es intocable, ya que las armas lo esquivan.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** refleja.

**Efectos:** el changeling se mueve con la gracia de un rayo u ordena a las espadas que le ignoren, o tal vez su cuerpo en sombras simplemente se divide en dos para permanecer ileso. Puede aplicar su Defensa a los ataques con Armas de Fuego y nunca pierde su Defensa, incluso si está sorprendido o distraído. Los poderes sobrenaturales que negarían su Defensa provocan un Choque de Voluntades. Si esquiva con éxito, puede redirigir el ataque a otro objetivo válido, que golpea automáticamente con éxitos iguales al índice de Presencia del changeling.

**Elemental:** el Elemental es inhumanamente persistente, y también agrega su valor de Aplomo a su Iniciativa y Velocidad.

**Ogro:** la piel del Ogro se vuelve dura como la piedra o como el cuero; cualquier arma mundana que la golpee sufre su valor de Resistencia como puntos de daño, sujeto a Durabilidad.

**Laguna Legal:** el personaje desafía a un oponente a un duelo inmediato.

## CARGA COMPARTIDA (COMÚN)

**Shared Burden (CTL 2E)**

Invocando historias de padres que mueren para proteger a sus hijos, o amantes que intercambian lugares en el inframundo, el changeling hace suyo el dolor de otro. Maldice a su Guardián por ponerlo en contra de los de su propia especie y jura pagar esa deuda ahora.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.



**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

**Efectos:** el changeling deja que su sangre fluya hacia el cuerpo de su objetivo, mientras su Glamour cierra sus heridas. Por cada punto de daño letal que se inflige a sí mismo, el Contrato cura dos puntos de daño para su objetivo. Primero cura el daño contundente, seguido del letal; este Contrato no puede curar el daño agravado.

Ninguna magia puede aliviar el daño que un changeling se infligió a sí mismo mediante el uso de Carga Compartida, ni siquiera el de otra persona.

**Ogro:** la Gárgola cura tres puntos de daño por cada punto de daño letal infligido.

**Marchito:** hábil en el arte de curar, un Sombrero cura primero el daño letal y luego el contundente.

**Laguna Legal:** el changeling sostiene una tira de piel, de diez centímetros o más, de la criatura que infligió la herida.

## ESPINAS Y ZARZAS (COMÚN)

Thorns and Brambles (CTL 2E)

El Seto rasgó la carne del changeling cuando escapó, deleitándose con su sufrimiento. Ahora, él invoca esa hambre, ofreciendo en su lugar a sus enemigos como sacrificio. Se puede usar este Contrato dentro del propio Seto, si te atreves.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** Instantánea.

**Efectos:** las zarzas crecen alrededor del changeling con un radio de yardas/metros igual a su índice de Wyrld y lo siguen mientras se mueve. Pueden producir tres efectos diferentes, que se enumeran a continuación. El changeling elige uno cuando invoca este Contrato. Si lo usa en el Seto, las zarzas no siguen sus movimientos y él también debe lidiar con su amenaza.

**Sanguijuela:** Las zarzas pinchan a cualquiera que se mueva a través de ellas más rápido que Velocidad 2, drenándole un punto de Glamour por turno, hasta el valor de Wyrld del changeling por víctima.

**Zarzal:** Las zarzas enredan a los enemigos del changeling, infligiendo el Declive Inmovilizado (pág. 330) a cualquiera que falle una tirada refleja de Destreza + Atletismo; deben hacer una cada vez que se muevan dentro del área. Las zarzas tienen





una Durabilidad igual a la puntuación de Wyrd del changeling.

**Campo de Espinas:** Las zarzas atacan a cualquiera que intente abrirse paso utilizando el valor de Wyrd del changeling como reserva de dados. Son armas perforantes con un modificador de + 0 Letal. Las zarzas atacan a cualquier personaje solo una vez por turno. El changeling puede hacer que el Campo de Espinas permanezca en un mismo lugar cuando se mueve.

**Oscuro:** el Susurro gana el Glamour drenado por Sanguijuela.

**Ogro:** los personajes que se mueven a través de Zarzal reciben una penalización a sus tiradas de Atletismo igual a la Fuerza del Ogro.

**Laguna Legal:** el changeling arroja un puñado de espinas del seto detrás de él.

## TRUCO DE LA ARAÑA DE TRAMPILLA (COMÚN)

**Trapdoor Spider's Trick (CTL 2E)**

El changeling habla en voz alta de una noche en la que durmió en territorio peligroso, esperando que sus perseguidores no lo descubrieran. O, si era el cazador, recuerda cómo la inteligente presa encontró un lugar para descansar, justo debajo de su nariz. Él esconde una puerta detrás de fragmentos de sueños e ilusiones.

**Costo:** 1 Glamour o 1 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** una escena o hasta que el sol cruce el horizonte; ver abajo.

**Efectos:** El changeling pasa a través de una abertura (ya sea una puerta, una ventana o un agujero en la pared) y la cubre con Glamour para que parezca intransitable, o que ni siquiera está allí. La ilusión es solo visual, y la percepción sobrenatural puede perforarla visualmente con un Choque de Voluntades exitoso. El jugador puede pagar un punto adicional Voluntad al realizar este Contrato para extender el efecto hasta el próximo amanecer o anoecer, lo que ocurra primero.

**Ogro:** el Ogro marca la ilusión con un símbolo que permite a sus aliados ver a través de ella automáticamente.

**Marchito:** la ilusión del Domovoi abarca todos los sentidos; Se requiere percepción sobrenatural para perforarlo, lo que provoca un Choque de Voluntades.

**Laguna Legal:** el changeling atrae a un enemigo o rival a través del portal primero.

## PRESENCIA (REAL)

## FORTIFICANTE

**Fortifying Presence (CTL 2E)**

El changeling pasa un tiempo significativo con su objetivo. Podría ofrecerle comida, bebida o un hombro sobre el que llorar. Si quiere hablar, lo escuchará. Si está de humor para pelear, estarás listo para un combate o incluso un duelo. Cualquier cosa que le dé perspectiva servirá. La acción instantánea de este Contrato requiere una escena completa de interacción para poderse invocar. El objetivo no puede renunciar a la tirada enfrentada, incluso si confía en el changeling, la vocécita en la parte posterior de su cabeza siempre aconseja precaución.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Empatía + Wyrd vs Aplomo + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** la presencia del changeling cura dos puntos del daño leve de la Claridad del objetivo, o un punto de daño grave. Esto no tiene ningún efecto en las Condiciones de Claridad del objetivo.

**Éxito Excepcional:** el changeling también actúa como una Piedra Angular temporal para el objetivo, hasta que sufre el siguiente ataque de Claridad.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling sufre un ataque de Claridad con una reserva de dos dados, ya que solo logra empeorar las cosas.

**Hermoso:** el objetivo gana Defensa igual al nivel de Presencia de la Musa contra el próximo ataque de Claridad que sufra durante la historia actual.

**Ogro:** uno de los Terribles puede causar el efecto contrario en lugar del indicado, haciendo un



ataque de Claridad contra su objetivo con una reserva de dados igual a su Empatía. Este uso del Contrato evita que el personaje lo use para curar a ese objetivo en el futuro, y puede constituir un punto de ruptura para él a discreción del jugador y del Narrador.

**Laguna Legal:** el changeling profesa amistad con el objetivo frente a múltiples testigos mientras invoca este Contrato. No necesita hacer un juramento, ni siquiera decirlo en serio, aunque todavía corre el riesgo de que el Wyrd tome su palabra.

## MURO DE SETOS (REAL)

**Hedgewall (CTL 2E)**

El changeling invoca un enorme castillo de espinas y zarzas para protegerse.

**Costo:** 2 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Inteligencia + Supervivencia + Wyrd.

**Acción:** extendida (se necesitan cinco éxitos; cada tirada representa un turno).

### Resultados

**Éxito:** el Seto forma un castillo alrededor del changeling, extendiéndose hasta un diámetro de 10 yardas/metros por punto de Wyrd que posea; las limitaciones de espacio y los deseos del changeling pueden hacer que sea más pequeño en el mundo real, pero en el Seto simplemente supera los obstáculos hasta alcanzar su tamaño máximo. El castillo garantiza un ocultamiento sustancial contra ataques a distancia desde el exterior (p. 186). Los muros evitan que alguien pase sin antes despejarlos, y cada muro tiene Durabilidad 3 y Tamaño 8. Los personajes pueden escalar los muros, pero hacerlo sin protección contra las zarzas inflige un punto de daño letal por turno. El changeling determina el diseño de la construcción, pero sus pasajes deben ser lo suficientemente anchos para que un personaje de Tamaño 4 pueda atravesarlos fácilmente.

**Éxito Excepcional:** el changeling elige un efecto de Espinas y Zarzas (pág. 141) para añadirlo al castillo de forma gratuita.

**Fallo:** el contrato falla. Utilizado en el Seto, el Fallo actúa como un fallo dramático.

**Fallo Dramático:** el castillo inflige al changeling y sus aliados la Condición Perdido a medida que se

convierte en un laberinto a su alrededor. El fallo dramático en el Seto también alerta a un hobgoblin hostil, que siente que han invadido su territorio.

**Bestia:** el Muro de la Bestia es primordial e intoxicante, y los enemigos sufren un modificador -2 en las tiradas de Aplomo mientras están dentro.

**Ogro:** el Muro de Setos dura hasta que el sol pasa por el horizonte.

**Laguna Legal:** el changeling planta una semilla o un árbol joven del Seto inmediatamente antes de usar este Contrato.

## CLARIDAD PURA (REAL)

**Pure Clarity (CTL 2E)**

El changeling cuenta lo más horrible que recuerda que le hizo su Guardián. Su voz se vuelve como acero en la narración, y ese sufrimiento ya no puede tocarlo. De hecho, nada puede tocarlo, por ahora.

**Costo:** 2 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Aplomo + Compostura + Wyrd.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling puede realizar cualquier acción durante esta escena que normalmente provocaría un punto de ruptura, sin sufrir uno. El contrato termina una vez que lo hace, o al final de la escena, lo que ocurra primero. Solo puede usarlo una vez por escena.

El changeling puede invocar este contrato de forma retroactiva para sus acciones (por ejemplo, si accidentalmente mata a alguien) siempre que lo haga dentro de la misma escena.

**Éxito Excepcional:** el changeling obtiene una puntuación de armadura de 2 contra el siguiente ataque de Claridad que sufra. Esta bendición permanece hasta que se activa, incluso si el contrato finaliza primero.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling obtiene una Condición de Claridad a elección del Narrador, que no cura el daño de Claridad cuando se resuelve.

**Hermoso:** el Hermoso se eleva por encima de sus circunstancias y puede invocar este Contrato para



protegerse a sí mismo también de las situaciones que podrían caer sobre él.

**Ogro:** el Ogro puede invocar este contrato para proteger a uno de sus compañeros.

**Laguna Legal:** el changeling se pone un guantelete de metal en una mano y un guante de seda en la otra cuando invoca este Contrato. El guantelete no tiene por qué ser auténtico: basta con un accesorio de vestuario, siempre que esté hecho de metal real.

## VOTO DE NO COMPROMISO (REAL)

**Vow of No Compromise (CTL 2E)**

Habiendo jurado una vez que nunca se comprometerá a los retorcidos objetivos de las Hadas, el changeling ahora vuelve a jurar nunca comprometer su deber con sus compañeros.

**Costo:** 1 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** ninguna-

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

**Efectos:** con un toque y una promesa verbal, el changeling reduce un nivel de daño Agravado de su objetivo a Letal. A cambio, gana la Condición Estoico (pág. 345). El changeling puede autoelegirse como objetivo.

**Ogro:** la Gárgola también gana la Condición Inspirado con respecto a castigar o escupir a quien sea responsable del daño que mitigó.

**Elemental:** el Duende no necesita tocar a su objetivo mientras esté rodeado o sumergido en su elemento asociado.

**Laguna Legal:** el changeling destruye una representación de las Hadas Verdaderas: un dibujo o una foto, un jirón de un traje de Hada, etc. También basta con matar a uno de sus sirvientes.

## SUSURROS MATUTINOS (REAL)

**Whispers of Morning (CTL 2E)**

El changeling se cubre con los fragmentos de los sueños, que huyen de la memoria al amanecer.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el mundo, y de hecho las leyes de la física, se olvidan del changeling: atrapado entre el ser y el no ser, su cuerpo y todo lo que hay en su persona se vuelve intangible. Es ingrátido, no puede ser tocado o atacado (o tocar o atacar a otros) salvo por medios mágicos, y puede atravesar todas las barreras físicas a voluntad. Puede ver e interactuar con otras criaturas y objetos incorpóreos, como otros changelings usando Susurros de la Mañana y fantasmas del Seto. Sin embargo, existe en una frecuencia diferente a las criaturas en Crepúsculo, como Espíritus y Fantasmas normales. Los Buceadores del Infierno que usan su bendición "Inmersión" existen en una tangencia entre los dos: el Buceador del Infierno elige si el changeling puede verlo o no.

**Ogro:** el Matón puede llevar a una persona a la espalda y extenderle los efectos de este Contrato. Su jugador debe tirar Presencia + Ocultismo + Wyrd, enfrentado por la Resistencia del objetivo + Wyrd, si el objetivo no está dispuesto.

**Marchito:** el Sagaz puede recoger objetos de Tamaño 1, que también se vuelven intangibles. Cuando suelta un elemento, puede optar por dejarlo intangible mientras dure el efecto o devolverlo inmediatamente al mundo material.

**Laguna Legal:** el changeling no lleva armas ni armadura. Si recoge o se pone una mientras usa esta laguna legal, el Contrato termina inmediatamente a menos que pague el coste de Glamour.

## MONTURA

Montura siempre está en movimiento, atravesando tanto el tiempo como el espacio. Donde la Montura pisa, sus cascos hacen agujeros en la realidad que permiten que un changeling viaje de un lugar a otro. Abrazando la libertad de la naturaleza, las Bestias prefieren a Montura.

## FAVOR DE LA ARAÑA ESCABROSA (COMÚN)

**Boon of the Scuttling Spider (CTL 2E)**

El changeling corre a través de una superficie sólida lo suficientemente fuerte como para soportar su peso.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.



**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el mundo se aplana en el ojo del personaje, hasta que todas las superficies están igualmente horizontales y al revés. Puede moverse a lo largo de paredes, techos o superficies resbaladizas que normalmente son demasiado traicioneras para pasar, siempre que sean lo suficientemente fuertes para soportar su peso. Puede moverse a su velocidad normal y actúa sin obstáculos mientras se mueve de esta manera.

**Bestia:** el Corcel abarca todas las ventajas de la araña, incluida su telaraña. Puede usar la restricción de movimiento en una presa como si hubiera obtenido un éxito excepcional, incluso si no lo hizo.

**Oscuro:** el Oscuro se adhiere instintivamente a las sombras, otorgando a su jugador una bonificación de dos dados en las tiradas de Sigilo mientras se escabulle en superficies improbables.

**Laguna Legal:** el changeling se traga una araña viva.

## PASOS DEL SUEÑO (COMÚN)

**Dreamsteps (CTL 2E)**

El changeling entra en los sueños de un durmiente cercano, para viajar desde el mundo mortal al Bastión del soñador. Toca un objetivo dormido y sincroniza su respiración con la de él hasta que puede ver sus sueños. Luego da un paso adelante hacia ellos.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Inteligencia + Empatía + Wyrd vs Fortificación del Bastión.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling entra en el Bastión del soñador a través de la Puerta de Marfil (p. 215), en lugar de entrar en el suyo.

**Éxito Excepcional:** el Bastión del soñador sufre un -1 en Fortificación hasta que despierta.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling entra en el sueño del objetivo, pero sufre el Declive de Carne

Demasiado Sólida, y el Bastión del soñador gana +1 Fortificación hasta que despierta.

**Bestia:** la Bestia puede adoptar la apariencia de cualquiera de las pesadillas del durmiente que presencié. Una vez durante el capítulo actual, puede infligirle la Condición Espantado mientras interactúa con él en el mundo de vigilia.

**Hermoso:** el hermoso ve un destello del alma del soñador, otorgándole la Condición Informado con respecto al durmiente.

**Laguna Legal:** el changeling sostiene un osito de peluche u otro objeto de infantil que pertenece al objetivo, mientras usa este Contrato.

## SIN RASTRO (COMÚN)

**Nevertread (CTL 2E)**

El changeling deja solo restos y vacío a su paso.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling se detiene para tapar una de sus huellas: puede dejar caer hojas sobre ellas, borrarlas y dejar un guijarro en su lugar, o esculpir la tierra hasta que parezca una huella de pezuña. Luego continúa su camino, y el Contrato cambia todas sus huellas en consecuencia durante la duración del Contrato. Esto hace que sea imposible rastrearlo salvo por medios sobrenaturales, lo que desencadena un Choque de voluntades, y las pistas alteradas permanecen así incluso después de que finaliza el Contrato.

**Bestia:** la Bestia permite que las personas que viajan con él se beneficien de este Contrato, hasta el doble de su calificación de Sigilo en compañeros. Todavía necesita invocar el Contrato una vez.

**Marchito:** los pasos del Domovoi dejan trampas a su paso, según el Mérito de Lugar Seguro (p. 125) con puntos efectivos iguales a su Destreza.

**Laguna Legal:** el changeling deja una nota, una huella dactilar ensangrentada u otra pista de su paso. Puede ocultar esto, pero debe proporcionar una pista sobre su identidad si lo encuentra alguien.





## EXPLORADOR (COMÚN)

**Pathfinder** (CTL 2E)

Combinando la navegación práctica con presagios y adivinación, el changeling encuentra su camino en el Seto hacia Madrigueras, Pasos, frutas goblins y sueños.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling mezcla algo de su saliva o sangre con tierra del Seto, y usa la mezcla para dibujar una brújula en su mano. Instintivamente sabe la distancia y la dirección del elemento del Seto más cercano de su elección: el Mercado Goblin o Madriguera más cercana, una parcela de fruta goblin o una entrada a la Puerta de Cuerno, por ejemplo. El Contrato solo revela información sobre el Seto en sí, no sobre las criaturas que acechan en su interior.

**Bestia:** los instintos finamente afinados del Grim también brindan información sobre las criaturas cercanas: cuántas criaturas son y si tienen malas intenciones. "Malas intenciones" no es inmutable:

si el changeling molesta a un goblin amistoso, entonces podría acabar con malas intenciones.

**Marchito:** el Marchito sabe automáticamente si las frutas goblin que crecen cerca son beneficiosas o perjudiciales, y conoce sus tipos.

**Laguna Legal:** el changeling ha recibido al menos 1 punto Letal de daño en esta escena antes de invocar el contrato de una fuente que forma parte del Seto, como una espina o el cuchillo de un hobgoblin.

## SALTO DE SIETE LEGUAS (COMÚN)

**Seven-League Leap** (CTL 2E)

El changeling salta distancias legendarias, superando abismos y obstáculos de un solo salto.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** refleja.

**Duración:** un turno.

**Efectos:** el changeling salta arriba y abajo, deleitando el aire con historias de su destreza atlética. Luego, el jugador hace una tirada de salto



(Fuerza + Atletismo), y el personaje puede realizar una trayectoria de salto de 10 yardas/metros por punto de Wyrđ que posea.

**Bestia:** el salto de siete ligas aumenta la velocidad de la bestia en 10 durante la escena. Si usó este Contrato en una persecución a pie (pág. 195), gana la ventaja en el próximo turno.

**Ogro:** el Ogro puede usar su salto como un ataque desarmado para aplastar a un enemigo, agregando dos a su Fuerza para la tirada de ataque e infligiendo el Declive Derribado si golpea.

**Laguna Legal:** el changeling lleva botas que le robó a un enemigo en esta escena.

## CRISÁLIDA (REAL)

**Chrysalis (CTL 2E)**

El changeling invoca la naturaleza salvaje que lo impulsó a escapar de Arcadia, aullando como una gran bestia o corriendo como un insecto. Siente que su propia identidad se desvanece, ahogada por la comodidad de solo ser, y su cuerpo sigue su ejemplo.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling elige dos animales cuando el jugador compra este poder y puede transformarse en cualquiera de ellos invocándolo. Debe haber visto al animal antes (una representación precisa funciona), y no puede ser más pequeño que Tamaño 1 o más grande que el Tamaño 7. Puede elegir una bestia mítica, aunque no obtiene ninguno de sus poderes celestiales – solo la forma física: Atributos Físicos, Tamaño, Velocidad y Salud. También puede utilizar los sentidos y modos de movimiento mundanos del animal; no puede levitar, pero como dragón alado podía volar. Si se transforma en un animal acuático, copia sus branquias y pulmones acuáticos. Mientras está en forma animal, el personaje puede comunicarse con otros animales de su supuesta especie.

**Bestia:** El personaje puede elegir dos formas animales adicionales cuando el jugador compra este Contrato.

**Ogro:** el personaje puede elegir animales hasta el tamaño 15 para transformarse.

**Laguna Legal:** el changeling se encuentra en el hábitat natural de su animal elegido y está lo suficientemente cerca para tocar al menos uno de ellos.

## HORAS PARPADEANTES (REAL)

**Flickering Hours (CTL 2E)**

El changeling busca senderos serpenteantes a través del seto, deteniéndose ocasionalmente para oler una flor o pincharse el dedo con una espina. Si bien su camino parece aleatorio en el mejor de los casos e ineficaz en el peor, el changeling en realidad está tejiendo un encantamiento con sus pasos que le permite ralentizar o acelerar el paso del tiempo.

**Costo:** 1 Glamour solo para el changeling, 1 Glamour + 1 Voluntad para un grupo.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** hasta que el changeling salga del seto.

**Efectos:** el changeling puede extender este Contrato a cualquier persona que viaje con él en el momento en que lo invoca; perseguidores hostiles, si le pisan los talones, incluidos. Puede reducir el tiempo a la mitad o acelerarlo para pasar el doble de rápido, para cualquiera de los objetivos individualmente. Hasta que el sol vuelva a cruzar el horizonte, cualquiera que sea acelerado también gana el Mérito Pies Ligeros (Fleet of Foot), con puntos efectivos iguales al Wyrđ del changeling hasta tres, y siempre tiene al Filo en una persecución. Los objetivos no dispuestos pueden liberarse del efecto si tienen éxito en una tirada de Aplomo + Wyrđ enfrentada por Astucia + Ocultismo + Wyrđ del changeling.

**Bestia:** el Salvaje puede extender libremente este Contrato a cualquier persona que encuentre en su viaje, solo tiene que gastar el coste de Voluntad para incluir a otros una vez.

**Elemental:** el camino se vuelve casi intransitable en la estela del Elemental, y sufre los efectos mecánicos del Declive Hielo con detalles apropiados para su elemento asociado.

**Laguna Legal:** el changeling rompe un reloj antiguo u otro instrumento de cronometraje antiguo mientras invoca el Contrato.



## SALTO HACIA EL ANOCHECER (REAL)

**Leaping Toward Nightfall** (CTL 2E)

El changeling toca a su objetivo y pronuncia un acertijo imposible que la maldice y la bendice con el tiempo. Lo que tiene se perderá, lo que perdió se encontrará. Cuando termina el acertijo y la mente del objetivo trata de comprenderlo, la envía a toda velocidad a través del tiempo.

**Costo:** 3 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Inteligencia + Ocultismo + Wyrd vs Aplomo + Wyrd.

**Acción:** instantánea o enfrentada; ver abajo.

**Duración:** especial.

### Resultados

**Éxito:** el changeling puede enviar un objeto hasta tamaño 10 o un personaje hacia adelante en el tiempo. El objetivo desaparece instantáneamente y reaparece en el momento predeterminado en la misma ubicación, conservando el impulso si se estaba moviendo. Si algo más ocupa ese lugar, el objetivo aparece junto a él. No pasa el tiempo para el objetivo. Los seres conscientes pueden enfrentarse a este Contrato. El changeling determina qué tan lejos en el futuro envía al objetivo, hasta un máximo de días igual a los éxitos obtenidos para invocar Salto Hacia el Anochecer.

El changeling no puede terminar este Contrato prematuramente.

**Éxito Excepcional:** el changeling también puede enviar al objetivo a una nueva ubicación ocupada por alguien con quien tiene una deuda. No puede elegir la ubicación en sí, solo el personaje que recibirá el objetivo entrante cuando llegue en el futuro.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling envía un objetivo aleatorio hacia adelante en el tiempo, elegido por el Narrador, que podría ser él mismo. Al llegar, el objetivo sufre la Condición Volátil (para los objetos) o la Condición Espantado (para los personajes).

**Bestia:** la Bestia puede permitir que los estragos del tiempo golpeen a los objetivos sensibles, infligiendo la Condición Desorientado. El objetivo

debe encontrar un Aliado para resolverla (los puntos de referencia no ayudan) o dejar que se desvanezca sin resolución al final de la escena a la que llega.

**Oscuro:** al llegar al futuro, el objetivo no recuerda la escena en la que el Trilero invocó este Contrato. Este efecto es permanente a menos que se revierta por medios sobrenaturales, lo que desencadena un Choque de Voluntades contra el changeling.

**Laguna Legal:** el changeling destruye una parte del objetivo, como un cabello, una uña o un fluido corporal; un Icono; o algo de los sueños del objetivo.

## PASO DEL ESPEJO (REAL)

**Mirror Walk** (CTL 2E)

El changeling entra en un espejo. Oye a los perros aullar en la distancia y siente un oscuro escalofrío en el aire. El changeling se corta el dedo, dejando una huella ensangrentada en uno de los innumerables espejos que tiene ante él, y desea que se abra a cualquier espejo de su elección, ya sea en el mundo mortal o en el Seto.

**Costo:** 1 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Astucia + Supervivencia + Wyrd.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling toca una superficie reflectante. Una vez que el camino está abierto, el changeling puede pasar, llevando a los compañeros que quiera en una cadena de manos unidas, o simplemente pasar su mano para agarrar un objeto del otro lado. El changeling debe haber tocado el espejo de salida antes, y tanto la entrada como la salida deben ser lo suficientemente grandes para que pueda pasar físicamente su cuerpo o su mano.

**Éxito Excepcional:** los espejos siguen siendo portales durante la escena, y cualquiera puede pasar libremente con el permiso del changeling en cualquier dirección, sin necesidad de unir las manos.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling se pierde en el espacio espejo, que es parte del Seto, y gana la



Condición Perdido. Si en cambio estaba buscando un objeto, lo deja caer en el espacio espejo.

**Bestia:** la Bestia puede terminar el Contrato antes de llegar al otro lado, quedándose deliberadamente en el espacio espejo; su jugador obtiene una bonificación de dos dados a todas las tiradas para desplazarse hasta allí o enfrentarse a sus habitantes durante la escena.

**Elemental:** el Duende se vuelve como un espejo después de salir del portal, solo reflejando lo que ya está en la habitación. Esto lo vuelve invisible a simple vista durante una cantidad de minutos igual a los éxitos obtenidos para invocar el Contrato.

**Laguna Legal:** el changeling pronuncia el nombre o título de un personaje reflejado actualmente en el espejo por donde planea salir. Esto puede ser una suposición por parte del changeling, ya sea porque sabe que la pequeña Mary se acuesta a las siete y se cepilla el pelo en el espejo de antemano, o porque el señor Witherfield cierra a las cinco y la puerta de su tienda tiene vidrio. Si la persona no está allí, la laguna legal no funciona y no invoca el Contrato.

## GARRA Y ALA (REAL)

**Talon and Wing (CTL 2E)**

El personaje extiende los brazos o patea el suelo, recordando sueños de volar. Luego abre la boca para consumir el sueño y reclamar su poder para sí mismo.

**Costo:** 1-3 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** Este contrato puede otorgar tres efectos diferentes, que un personaje puede acumular a un coste de un punto de glamour cada uno.

- El personaje gana el modo de transporte de una bestia, aumentando su Velocidad en 10.

- El personaje gana los sentidos de una bestia, lo que le da a su jugador una bonificación de tres dados a las tiradas de percepción y elimina las penalizaciones en condiciones de poca luz u oscuridad.

- El personaje gana las garras de una bestia, lo que otorga a sus ataques de pelea sin armas un modificador de arma de +0 Letal. Si sus ataques sin armas ya causan daño letal, sus garras se vuelven

sobrenaturalmente afiladas y en su lugar causan daño agravado.

**Bestia:** el Corcel no se cansa, es inmune a la fatiga mundana de cualquier tipo. Los poderes sobrenaturales que lo cansan desencadenan un Choque de Voluntades.

**Oscuro:** Un oscuro puede agregar colmillos o garras venenosas a su transformación por un punto extra de Glamour. Fuera de las escenas de acción, este veneno tiene una toxicidad igual a su Wyrd y causa daño una vez por hora, durante un número de horas igual a (6 - la Resistencia del objetivo). En el tiempo de acción, un ataque exitoso inflige el Declive Envenenado Grave a su objetivo. El veneno permanece en efecto incluso después de que finaliza el Contrato.

**Laguna Legal:** el changeling se come un trozo de piel, una garra u otra parte de un animal que quiere emular.

## ESPADA

Los portadores de la espada son contundentes y agresivos: atacan primero, dominando a los enemigos ya sea luchando o combatiendo con palabras. Espada emula la furia de la naturaleza, tanto del mundo como de Arcadia, y es la Regalía favorito de los **Elementales**.

## ARMA ELEMENTAL (COMÚN)

**Elemental Weapon (CTL 2E)**

El changeling maneja los elementos mismos como armas.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Supervivencia + Wyrd.

**Acción:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** el personaje agarra un elemento cercano, como el agua de un estanque, las llamas de una chimenea, una rosa de su arbusto o la electricidad de un enchufe de pared, y lo transforma en cualquier arma arcaica de su elección; por ejemplo, guanteletes de fuego que mejoran sus ataques de Pelea, una espada congelada para blandir en cuerpo a cuerpo o jabalinas de relámpago arrojadas. El arma tiene rasgos normales para su tipo (p. 323), a los que el jugador puede agregar cualquiera de los siguientes: +1 modificador de arma por éxito



gastado, o disminuir la penalización de Iniciativa en uno por éxito gastado, o +20/40/80 de Rango por éxito gastado, hasta un máximo de tres éxitos por opción. Puede mezclar y combinar éxitos entre estas opciones.

**Éxito Excepcional:** el arma obtiene bonificaciones adicionales, como se indicó anteriormente.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el elemento reacciona de una manera salvaje y peligrosa, infligiendo un Declive adecuado sobre el changeling.

**Oscuro:** el Trilero crea un arma a partir de las sombras, que también puede infligir del Declive Cegado (ambos ojos) en lugar de infligir daño con un golpe exitoso.

**Elemental:** si el Elemental crea un arma que se ajusta a su propia afinidad elemental, se fusiona con su Máscara y Semblante para hacerla parecer aterradora: los arcos de llamas saltan de los guanteletes para envolverlo, o el hielo de la espada se arrastra a lo largo de su cuerpo para crear Picos. El jugador puede hacer una tirada de Presencia + Intimidación mientras el personaje empuña el arma, enfrentada por la Resistencia + Wyrd de un oponente. Si gana, el objetivo sufre del Declive Aturdido. Los changelings de otros Aspectos con este beneficio utilizan el elemento favorito de su maestro.

**Laguna Legal:** el personaje realiza un truco vistoso con la versión mundana del elemento como acción instantánea. Esto no inflige daño si invoca este Contrato inmediatamente después.

## PODERÍO DEL BRUTO TERRIBLE (COMÚN)

**Might of the Terrible Brute (CTL 2E)**

El changeling flexiona sus músculos a medida que crece de tamaño mientras lucha con un oponente, la postura encorvada crea la imagen de un bruto descomunal.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** refleja.

**Efectos:** el personaje deja escapar un aterrador rugido de furia y desafío, invocando la destreza que

una vez sirvió a su Guardian y ahora solo a él mismo. Siempre que el jugador gane una tirada de lucha enfrentada, el changeling obtiene una nueva opción para realizar un movimiento: puede reducir la Fuerza de su oponente en uno y agregarla a la suya. Los oponentes reducidos a Fuerza 0 de esta manera obtienen el Declive Inmovilizado, incapaces de realizar acciones físicas de manera efectiva. No puede aumentar su Fuerza en más de +5, pero puede exceder su límite derivado del Wyrd.

**Bestia:** la Bestia puede robar Destreza en su lugar; decide qué Atributo roba cuando invoca el Contrato.

**Elemental:** el Elemental también obtiene temporalmente los efectos del Mérito Gigante.

**Laguna Legal:** el personaje está lidiando con varios oponentes a la vez.

## PAVOR ABRUMADOR (COMÚN)

**Overpowering Dread (CTL 2E)**

El changeling domina a su objetivo en una temerosa sumisión. Mira fijamente a su objetivo, aunque él no necesita verlo, mientras destruye lenta y metódicamente un objeto: puede arrancar tiras de un trozo de papel, arrancar los pelos de una muñeca o cometer otro acto de meticulosa barbarie.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Intimidación + Wyrd vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** canalizando su silenciosa destrucción hacia su objetivo, lo maldice con la Condición Aterrorizado (p. 339).

**Éxito Excepcional:** la próxima vez que el changeling vea al objetivo después de que finalice el Contrato, volver a invocarlo en su contra no cuesta Glamour.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el contrato del changeling se vuelve en su contra, dándole la Condición de Aterrorizado.



**Elemental:** el Elemental puede invocar este poder en un objetivo adicional, realizando la tirada enfrentada por cada uno por separado, mientras infunde terror en el aire.

**Hermoso:** el Hermoso puede optar por hacer que el objetivo tema a su entorno y luego ir a consolarlo. Él gana la Condición de Suspirando con respecto a él.

**Laguna Legal:** el changeling se encuentra en las sombras y toma al objetivo por sorpresa.

## GLORIA PRIMICENIA (COMÚN)

**Primal Glory (CTL 2E)**

La naturaleza misma se alía con el changeling, dándole poder y protegiéndola de cualquier daño.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el personaje sobrevivió a los abrasadores desiertos y llanuras heladas de Arcadia; meros elementos mortales no pueden dañarlo. Toca un elemento y se agacha ante él: gana inmunidad al daño de instancias mundanas del elemento y sufre solo la mitad del daño (redondeado hacia abajo) de fuentes mágicas. El elemento también se enrosca a su alrededor en una armadura protectora, como un perro ansioso por complacer a su amo, otorgándole una calificación de armadura de 1/1. La armadura lastima a cualquiera que se acerque, causando un punto de daño letal por turno a cualquiera que se involucre en un combate cuerpo a cuerpo contra él.

**Elemental:** si el Duende elige una armadura hecha del elemento por el que tiene afinidad, inflige su daño a cualquier persona que se encuentre a (su Wyrđ) yardas/metros de él.

**Ogro:** el resistente Ogro es completamente inmune a las instancias mágicas del elemento elegido.

**Laguna Legal:** el changeling consume el elemento de alguna manera. Podría beber un poco de agua, contener la respiración un rato, comer un puñado de tierra o apagar una vela con la lengua e inhalar el humo.

## TOQUE DE IRA (COMÚN)

**Touch of Wrath (CTL 2E)**

El toque del changeling causa estragos, astilla la piedra y destroza el metal.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Inteligencia + Pericias + Wyrđ.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling toca un objeto y, susurrándole dulces amenazas, clava las uñas en la piedra o hace cortes profundos en el metal. Inflige un punto de daño al objeto por cada éxito obtenido.

**Éxito Excepcional:** el toque del cambiante ignora la Durabilidad.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el contrato toca un objeto no deseado, elegido por el narrador, y le da la Condición Volátil.

**Elemental:** el toque del Torrente inflige el doble de daño a los objetos hechos completamente de materiales naturales.

**Marchito:** los Marchitos solo necesitan mirar el objeto para usar este Contrato.

**Laguna Legal:** el propietario del objeto robó (o intentó robar) algo de valor del changeling, o lo engañó (o intentó engañar) en esta escena.

## FURIA ELEMENTAL (REAL)

**Elemental Fury (CTL 2E)**

La furia del changeling da forma al mundo físico, provocando tormentas, terremotos o incendios furiosos.

**Coto:** 1+ Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el personaje canaliza su furia hacia el exterior, grita al cielo e inflige un Declive ambiental de su elección por cada punto de Glamour que gaste. El área se extiende 20 yardas/metros alrededor del personaje, aunque él mismo es inmune a sus efectos. También puede gastar puntos



adicionales de Glamour para extender el Declive a 20 yardas/metros más por cada punto gastado.

**Elemental:** Furia Elemental inflige daño contundente igual a la Presencia del Torrente a cualquier persona atrapada en su área de efecto cuando invoca el contrato.

**Hermoso:** la Musa puede proteger a cualquier objetivo que pueda ver de los efectos del Declive.

**Laguna Legal:** el changeling se queja públicamente, jura venganza o proclama su rabia a todos los presentes.

## CASTIGO DEL POMPE JURAMENTOS (REAL)

### Oathbreaker's Punishment (CTL 2E)

El changeling conoce el valor de una promesa hecha y el horror de una rota. Observa a su objetivo y la neblina roja de la persistente traición a su alrededor.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Astucia + Empatía + Wyrð - Compostura.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** quince días o hasta su uso.

### Resultados

**Éxito:** el changeling siente la promesa más seria que el objetivo ha roto y que aún no ha expiado, ya sea que haya roto un juramento real o simplemente no haya ido a la escuela cuando les dijo a sus padres que lo haría. La expiación implica una confesión completa a las partes agraviadas, así como reparar cualquier daño. El changeling puede esculpir una pesadilla despierta por cada éxito obtenido, para visitar al objetivo dentro de los siguientes quince días. Esta pesadilla debe involucrar la promesa rota de alguna manera: un cónyuge infiel puede tener una imagen repentina de su esposa matándolo durante la cena, mientras que el niño que hace novillos puede ver a su maestro (una vez que regrese a la escuela) como un monstruo. Estas pesadillas despiertas son objetivos válidos para la oniromancia mientras suceden y cada una dura una escena, creando un Bastión a lo largo de un Camino del Ensueño, aunque el objetivo no esté dormido.

**Éxito Excepcional:** el changeling detecta todos los votos rotos que su objetivo aún no ha expiado y puede esculpir sus pesadillas en torno a cualquiera (o una combinación) de ellos.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el objetivo conoce de inmediato el juramento más importante que el changeling ha roto o el trato del que ha renegado.

**Marchito:** el Sagaz recoge todos los detalles del juramento roto. Por ejemplo, descubre que no solo el objetivo rompió sus votos matrimoniales, sino que engañó a su esposa con una morena porque se siente solo cuando su esposa trabaja largas noches.

**Elemental:** el Elemental puede hacer que los detalles de la promesa incumplida del objetivo sean obvios para cualquiera que lo vea, publicitando su vergüenza e infligiéndole la Condición Notoriedad.

**Laguna Legal:** el objetivo hizo una promesa al changeling, dentro de esta escena, que todavía está vigente. Esta promesa no tiene por qué ser un juramento y puede hacerse en el calor del momento, como "¡Te derrotaré!"

## VENGANZA ROJA (REAL)

### Red Revenge (CTL 2E)

El changeling se llena de pasión y furia, convirtiendo la rabia en una fuerza y entereza incomparables.

**Costo:** 3 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling levanta las manos al cielo, llamando a todo el odio y la miseria que existe en este miserable mundo. Su piel se abre cuando la ira fluye de dentro de ella, y un aura de color rojo sangre la rodea. Obtiene +3 a sus puntuaciones de Iniciativa, Intimidación y Atributos Físicos, lo que también aumenta los rasgos derivados. Gana 3/3 de armadura y la Condición Enloquecido, también.

**Elemental:** el Torrente obtiene un +1 adicional de modificador de arma en los ataques de Pelea y Armamento.

**Ogro:** los ataques del Ogro también infligen el Declive Derribado.



**Laguna Legal:** el changeling usa este Contrato para vengarse de un ser querido o amigo.

## PERSECUCIÓN IMPLACABLE (REAL)

**Relentless Pursuit (CTL 2E)**

El changeling se vuelve como el Cazador, persiguiendo a su presa con singular determinación.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** hasta que el sol pase por el horizonte.

**Efectos:** el changeling huele el aire, pronunciando el nombre de su objetivo o una descripción de él, para seguir el rastro de sus pesadillas. Instintivamente sabe la dirección y la distancia aproximada de su objetivo. Si está en otro reino, sabe cuál. Si el objetivo está utilizando medios sobrenaturales para evadir a sus perseguidores, este Contrato desencadena un Choque de Voluntades.

**Bestia:** el Salvaje también recibe una breve visión de lo que está haciendo su objetivo en el momento en que invoca el Contrato.

**Elemental:** el Elemental puede esconderse de los rayos del sol cuando cruza el horizonte, gastando un punto de Glamour para prolongar la Persecución Implacable y obtener un modificador de +1 en las tiradas que hace su jugador para la persecución. Puede repetir esto indefinidamente, pero su modificador de persecución no aumenta más allá de +5.

**Laguna Legal:** el changeling posee una parte del objetivo, como un cabello, una uña o un fluido corporal; un Icono; o algo de los sueños del objetivo.

## LADRÓN DE LA RAZÓN (REAL)

**Thief of Reason (CTL 2E)**

Aprovechando los recuerdos de los horrores sufridos en Arcadia, el changeling erosiona la estabilidad mental de otro. Se ríe de su objetivo, su horrible risa en continuo aumento.

**Costo:** 1 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Presencia + Subterfugio + Wyrd - Aplomo.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** tira los éxitos conseguidos en la tirada de invocación como una reserva de dados para atacar la Claridad del objetivo. Si el objetivo sufre daño de Claridad como resultado, también pierde un punto de Voluntad por el choque psíquico repentino. Si este Contrato tiene como objetivo a un no changeling, el "daño" al rasgo equivalente del objetivo es temporal y desaparece al final de la escena. Infligir con éxito daño de Claridad con Ladrón de la Razón es un punto de ruptura con una reserva de cuatro dados.

**Éxito Excepcional:** el ataque Claridad gana más dados, como se indicó anteriormente.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling gana la Condición Disociación.

**Elemental:** los éxitos obtenidos en el ataque a Claridad se suman al Wyrd del changeling a los efectos de determinar la reserva de daño de Claridad.

**Hermoso:** un Hermoso puede pagar un punto adicional de Glamour para posponer el efecto hasta que se produzca un desencadenante de su elección. Si el desencadenante no se cumple dentro de un día, el Contrato finaliza.

**Laguna Legal:** el changeling convenció al sujeto para que hiciera una declaración dudando de su propia cordura, dentro de esta escena. Esta afirmación funciona incluso si se hizo en hipérbole o en broma, como "¡mi jefe me está volviendo loco!"



# CONTRATOS DE CORTE

Una Corte negocia contratos con su patrón, que puede ser cualquier cosa, desde una estación hasta un concepto o dirección. El Manto da forma a estos contratos: cuanto más comprometido está un changeling en su corte, más puede pedir su protección. Si un personaje no tiene el Manto apropiado, puede usar el Favor de la Corte para sus tiradas.

Los contratos de corte también se dividen en contratos comunes y reales, aunque es el patrocinador de la corte quien mantiene esta distinción. Los miembros de la corte dominante de la estación bajan el umbral de éxito excepcional de los contratos reales a tres, mientras que los miembros de las cortes subordinadas que están fuera de su estación obtienen dos dados de bonificación para invocar contratos comunes. Esta disposición a aceptar el mandato de uno y la sumisión de tres a medida que las estaciones rotan fortalece los acuerdos que las cortes hicieron con sus patrocinadores. Otras estructuras judiciales, con otras formas de ceder cíclicamente el poder, obtienen los mismos beneficios cuando están dentro o fuera del poder.

Aprender un Contrato de Corte Común requiere al menos Manto 1 o la Favor de Corte 2. Del mismo modo, aprender un Contrato de la Corte Real requiere el Manto 3 o la Favor de Corte 5. Las Cortes Estacionales hacen dos excepciones: cualquiera puede aprender cualquier Contrato Común y los aliados con Favor de Corte 4 puede

aprender cualquier Contrato Real, como una forma de que la Corte fomente aliados. Para que Wisperlee, la cortesana del Invierno, pudiera aprender un Contrato de Primavera común, uno de Verano común y uno Otoño común de su elección, independientemente del Favor de Corte. Si Wisperlee tiene Favor de Otoño 4, también puede aprender un Contrato de Otoño Real. Los Contratos de la Corte Comunes cuestan 3 puntos de experiencia, mientras que los Contratos de la Corte Real cuestan 4, tanto para los cortesanos como para los aliados.

La invocación de un contrato cortesano conlleva los mismos requisitos de Manto y Favor que se mencionan anteriormente. Si un changeling pierde su Manto o su Favor, y ya no sería suficiente para comprar un Contrato que ya conoce, puede pagar un punto adicional de Glamour además del coste normal del Contrato para invocarlo de todos modos. Debe pagar este punto de Glamour incluso cuando use la Laguna. El changeling puede hacer esto un número total de veces igual a sus puntos de Manto o Favor de Corte antes de que la corte se ofenda y se gane la Condición de Notoriedad al tratar con sus miembros. Sin embargo, al ganar la Condición no tiene por qué detenerse: puede burlarse de la corte y seguir usando estos Contratos con la frecuencia que quiera; al menos, hasta que la reina ponga su pie en el suelo con más firmeza.



## CONTRATOS DE PRIMAVERA

La primavera es la estación del deseo, el crecimiento, el calor suave y las lluvias ligeras. Sin embargo, esta es también la estación en la que todos los finales tienen su comienzo, y la estación en donde la pasión se descarrila. Los cortesanos de la primavera tienden a usar el deseo como zanahoria en un palo para conseguir lo que quieren.

### FLECHA DE CUPIDO (COMÚN)

**Cupid's Arrow** (CTL 2E)

El changeling ve el corazón de otra persona y traza el curso de su deseo. Toca su piel o cabello, apartando sus deseos con su caricia para estudiarlos y alterarlos.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Astucia + Empatía + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

#### Resultados

**Éxito:** el changeling aprende el deseo más ardiente del sujeto y cualquier Condición o Declive relacionado con él. Este deseo puede incluso ser uno del que el objetivo no se da cuenta. Puede reemplazar este deseo con uno de su elección. La pasión del objetivo por un deseo nuevo, junto con cualquier Condición o Declive que generó, se vuelve hacia el nuevo durante la escena.

**Éxito Excepcional:** el changeling conoce instintivamente cualquier obstáculo entre su objetivo y su deseo.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling cree que el deseo de su objetivo es algo que no es, elegido por el Narrador o el jugador objetivo.

**Laguna Legal:** el changeling sostiene una flor de hiedra viva.

### SUEÑOS DE LA TIERRA (COMÚN)

**Dreams of the Earth** (CTL 2E)

La primavera es la época del despertar, cuando la vida vuelve al mundo. El changeling canta una

canción de cuna a semillas que duermen bajo la tierra y a las flores aún descansan en el capullo.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Expresión + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** minutos equivalentes a los éxitos obtenidos.

#### Resultados

**Éxito:** una suave brisa lleva la canción al objetivo del changeling, que debe estar dentro de su línea de visión. El objetivo cae en un sueño mágico; nada menos que un daño letal puede despertarlo. Una vez que finaliza el Contrato, el objetivo continúa durmiendo normalmente.

**Éxito Excepcional:** el sueño mágico dura toda la escena.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling cae en un sueño mágico durante minutos iguales a su puntuación de Manto.

**Laguna Legal:** el changeling rocía arena en los ojos de su objetivo cuando invoca el Contrato, que requiere una tirada exitosa de Destreza + Atletismo - Defensa si el objetivo no está dispuesto.

### DON DEL ALIENTO CÁLIDO (COMÚN)

**Gift of Warm Breath** (CTL 2E)

El changeling llena a su objetivo con la energía y la vida de la primavera.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

**Efectos:** el changeling toca a su objetivo, que debe estar dispuesto. Sus manos emiten un suave brillo, que se extiende a su piel mientras su Manto de Primavera lo atrae suavemente en un abrazo. El objetivo elimina instantáneamente todas las penalizaciones por fatiga, Declives relacionados con la fatiga, enfermedades temporales (como Enfermo o Envenenado) y heridas contundentes.



**Laguna Legal:** el changeling le da al objetivo algo de comer o beber que él mismo preparó.

## BESO DE PRIMAVERA (COMÚN)

**Spring's Kiss (CTL 2E)**

El changeling pide lluvias primaverales para besar la tierra. Levanta las manos al cielo, implorando a la primavera que sacie la sed de la tierra y todas sus plantas.

**Costo:** 1-2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** la lluvia cae como lo desea el changeling dentro de tantas millas como Manto (NdT 1,6 Km), desde una llovizna hasta un aguacero. Esto puede infligir el Declive Lluvia Fuerte por defecto, y el Declive Inundación por un punto extra de Glamour.

**Laguna Legal:** el changeling lleva botas y gorra de lluvia de color amarillo brillante.

## EXTRAÑO CON CARA DE WYRD (COMÚN)

**Wyrd-Faced Stranger (CTL 2E)**

El changeling se cubre con los deseos de su objetivo.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Subterfugio + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

### Resultados

**Éxito:** el changeling cierra los ojos y deja que los sueños de su objetivo lo envuelvan. Cuando abre los ojos, se parece a quien más quiere ver su objetivo. Puede usar este Contrato en un grupo y elegir a una persona como objetivo, pero la Compostura más alta entre ellos se opone a su tirada. Todos los observadores lo ven como la misma persona. También puede aparecer como alguien que el objetivo no conoce, pero desea ver, como un apuesto extraño.

La interacción convincente puede requerir una tirada social exitosa si el changeling actúa fuera de lugar para la persona que parece ser. Gana dados de bonificación (Manto) en tales tiradas.

**Éxito Excepcional:** el engaño dura hasta el próximo amanecer.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling aparece como la persona que el objetivo menos desea ver y no lo sabe.

**Laguna Legal:** el changeling tiene algo de valor emocional para su objetivo en su bolsillo. Este valor puede ser simbólico, como las llaves de un apartamento querido.

## BENDICIÓN DE LA PRIMAVERA (REAL)

**Blessing of Spring (CTL 2E)**

El changeling toma un día preparando el comienzo y el final de la primavera juntos en un cordial: gotas de rocío recolectadas por la mañana, flores arrancadas durante el día y luz de las estrellas recolectada por la noche, todo ello infundido con el Glamour del changeling. Incluso el recuerdo de tales cosas es suficiente. Con él, bendice a una criatura o planta viviente con el valor de un manantial de crecimiento y curación.

**Costo:** 2 Glamour (animales y plantas) o 2 Glamour + 1 Voluntad (criaturas inteligentes).

**Tirada:** Inteligencia + Medicina + Manto vs Resistencia + Wyrd (criaturas inteligentes).

**Acción:** instantánea o enfrentada; ver más arriba.

### Resultados

**Éxito:** el objetivo que bebe el cordial y madura, crece meses en meros momentos y luce como lo haría en plena primavera. Las plantas, incluidos los árboles de frutos goblin, están en flor y producen frutos de primavera de inmediato. El Contrato cura a personas y animales de todas las heridas y cura cualquier enfermedad o veneno que cedería con el tiempo. Los objetivos changeling también pierden una Condición de Claridad temporal, lo que cura un punto de daño de Claridad, pero no obtienen Hitos. Estos cambios duran una escena, después de lo cual regresan todos los daños y las Condiciones, y las frutas goblin sin usar desaparecen. El objetivo se vuelve hambriento y debe consumir tres días de sustento inmediatamente después de que finalice el Contrato.



Ningún objetivo puede renunciar a la tirada enfrentada; La magia de las hadas debe superar la terca realidad.

**Éxito Excepcional:** en cambio, el objetivo madura un año completo. Las plantas producen más frutos y semillas a medida que avanzan rápidamente a lo largo de las estaciones. El Contrato vuelve a hacer crecer las extremidades que faltan en un animal o una persona, y los objetivos changeling pierden una Condición de Claridad persistente, lo que cura dos puntos de daño de Claridad, pero no obtienen Hitos. El Contrato acelera el embarazo de animales y objetivos humanos dispuestos en 12 meses: el patrón de Primavera se niega a promulgar este Contrato sobre humanas embarazadas que no lo desean. Cualquier descendencia, ya sean semillas o criaturas, no se ve afectada una vez que se separa del objetivo. Al igual que con el éxito, estos cambios duran para la escena, aunque si un objetivo da a luz dentro de la escena, ese cambio es permanente.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** las criaturas objetivo obtienen la Condición de Fatigado y las plantas se marchitan.

**Laguna Legal:** el changeling adorna a su objetivo con cintas y baila a su alrededor.

## **DON DE SANGRE CALIENTE (REAL)**

**Gift of Warm Blood (CTL 2E)**

El changeling crea un ungüento a partir de los sueños y el recuerdo de las flores primaverales, y cura las heridas de su objetivo con él.

**Costo:** 1 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Astucia + Medicina + Manto.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

### **Resultados**

**Éxito:** cada éxito en la tirada de invocación degrada una de las heridas del objetivo: de agravada a letal, letal a contundente o contundente a completamente curada.

**Éxito Excepcional:** todos los puntos restantes de daño contundente también se curan.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** un punto de daño pasa de contundente a letal, o de letal a agravado si todos ya son letales. El changeling puede pagar un punto extra de Voluntad para evitar esto, si el daño incrementado mata a su paciente.

**Laguna Legal:** el changeling agrega su propia sangre a la mezcla, recibiendo un punto de daño letal.

## **REGALO DE PANDORA (REAL)**

**Pandora's Gift (CTL 2E)**

El changeling da forma a las emociones y los sueños para crear un objeto que su objetivo desea. Su toque deja restos de su deseo atrás y efímeros fragmentos de esperanza aferrados a las herramientas.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** hasta que el sol cruce el horizonte.

**Efectos:** cuando el changeling paga el coste del contrato, el objetivo debe tocar una herramienta o material que el changeling utilizará en la elaboración, aunque puede ser cualquier cosa, desde un pincel sin importancia hasta una acometida. Si usa un poder que niega la necesidad de herramientas, el objetivo debe tocar al changeling en su lugar. Luego da forma a los deseos de su objetivo en un objeto usando las reglas de Construir Equipo (p. 196), comenzando antes de una hora después del toque. Puede que el changeling no sepa lo que está haciendo, pero sus manos se mueven por sí mismas. El objeto puede ser cualquier cosa, desde la llave del apartamento de un amante hasta un arma capaz de matar a un Acechador, y permanece hasta que el sol cruza el horizonte. Reduce a la mitad el tiempo habitual que se necesitaría para construir el objeto. Si el changeling usa el objeto como soborno o moneda de cambio, gana tres dados de bonificación en la tirada social; si tiene éxito, recupera un punto del Glamour gastado en este Contrato.

**Laguna Legal:** el objetivo le dio al changeling un regalo valioso o sentimental, sin condiciones, durante esta escena. Esto todavía funciona incluso



si convenció al objetivo para que le diera el regalo para este propósito.

## PRÍNCIPE DE HIEDRA (REAL)

Prince of Ivy (CTL 2E)

El changeling vuelve el verde de la primavera contra sus enemigos. Él los reprende en voz alta, escupiendo en el suelo mientras dice sus nombres.

**Costo:** 2 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Presencia + Expresión + Manto.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** las enredaderas salen disparadas del suelo donde escupió el changeling, y todas las plantas cercanas crecen de forma similar a un ritmo imposible, para atrapar a sus enemigos. Durante la duración del Contrato, el personaje puede hacer un nuevo intento de presa por turno sobre cualquier objetivo dentro de las tres yardas/metros de una planta en lugar de moverse, además de su acción instantánea. Puede sacrificar su acción para hacer un segundo nuevo intento de presa, y su Defensa hasta su próximo turno por un tercero. Sus tiradas enfrentadas de presa para las presas en curso son reflejas. Las plantas usan una reserva de dados de 3 + éxitos obtenidos para invocar este Contrato. El efecto sigue al changeling mientras se mueve.

**Éxito Excepcional:** cada vez que comienza un nuevo turno en la parte superior del orden de Iniciativa, las plantas infligen automáticamente un punto de daño contundente a todos los objetivos apresados.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** las plantas se vuelven contra el changeling y sus aliados, atacando como se ha indicado según su propio recuento de iniciativa, durante un número de turnos igual al manto del changeling.

**Laguna Legal:** el changeling se encuentra descalzo en el suelo y se corta la mano para esparcir sangre en la tierra, lo que inflige un punto de daño letal.

## DESPERTANDO A LAS HADAS INTERNAS (REAL)

Waking the Inner Fae (CTL 2E)

El changeling empuja a su objetivo a perseguir sus mayores deseos con la energía ilimitada de la primavera. Crea una corona de flores de la nada, tejiendo pasión y suerte en cada pétalo.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Expresión + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling presenta la corona como un regalo a su objetivo, quien la acepta y se la pone. Inmediatamente desaparece de la vista, pero el objetivo gana la Condición Desenfrenado. Una vez por escena durante el resto de la historia actual, siempre que el changeling tiene con éxito al objetivo para que haga algo, recupera un punto de Voluntad. Solo puede tener un objetivo designado de quien obtener Voluntad a la vez.

**Éxito Excepcional:** el objetivo también obtiene la Condición persistente Obsesión con respecto a su mayor deseo actual.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling no puede renunciar a la corona y la usa él mismo, persiguiendo sus propios deseos sin importar el riesgo. Obtiene la Condición Imprudente y no puede recuperar Voluntad a través de su Hilo durante el resto de la escena.

**Laguna Legal:** el changeling le dijo al objetivo uno de sus propios deseos secretos en la última escena.

## CONTRATOS DE VERANO

El verano es la estación del calor y la ira sofocantes, de los juramentos de enemistad y de derrotar a los enemigos sin piedad.

## SENTIDO SINISTRO (COMÚN)

Baleful Sense (CTL 2E)

El changeling huele a su objetivo y siente el embriagador aroma de su profunda ira y frustración. Él lo alimenta hasta que lo ataca indiscriminadamente.



**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Astucia + Intimidación + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

### Resultados

**Éxito:** el changeling conoce intuitivamente la mayor ira del objetivo y cualquier condición o declive relacionado con ella. El objetivo puede estar negando su ira, pero el changeling aún puede olerla. El changeling puede reemplazar el tema de la ira por uno de su elección. La ira del objetivo hacia el sujeto original, junto con cualquier condición o declive que generó, se vuelve hacia lo nuevo durante la escena.

**Éxito Excepcional:** el changeling recoge los detalles de la ira de su objetivo, como sus orígenes y lo que le impide destruir la fuente de esta. Puede persuadirlo para que ataque físicamente la fuente sin una tirada, siempre que el objetivo no crea que tal ataque es suicida.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling se enfada tanto que sufre una penalización de dos dados en la siguiente tirada de (Manto) que haga.

**Laguna Legal:** el changeling persuadió a su

objetivo para que le gritara esta escena.

## HIJO DEL HOGAR (COMÚN)

**Child of the Hearth (CTL 2E)**

El changeling golpea el suelo con los pies, declarando que ninguna cantidad de calor o frío puede moverla. El Sol, amante del Verano, aprueba tu atrevida afirmación y se apresura a hacer que tus palabras sean verdaderas.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** a instancias del changeling, el calor del sol llena o se retira del área, infligiendo el Declive ambiental Calor Extremo o Frío Extremo en el área del tamaño de una habitación grande; el changeling es inmune a los efectos de cualquiera de ellos. Al mismo tiempo, los rayos del sol suben o bajan la temperatura del propio changeling, eliminando el Declive personal Calor Extremo o Frío Extremo si el changeling sufre alguna de las dos.

Este Contrato todavía funciona en interiores, por la noche o en otras circunstancias cuando el sol no es visible; después de todo, el calor del sol aún permanece, e incluso estas chispas que se





desvanecen vienen en ayuda del changeling.

**Laguna Legal:** el personaje sopla sobre una brasa o chispa que se desvanece.

## LUZ DE HELIOS (COMÚN)

**Helios' Light (CTL 2E)**

El changeling canaliza la luz del sol a través de su propio cuerpo.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el personaje se declara hijo del sol; donde camina, también va el cuerpo celeste. Ante eso, una luz se extiende desde su esternón para envolver su cuerpo hasta que duele mirarla. La luz ilumina un área a su alrededor con un diámetro de hasta (Manto x 20) yardas/metros, y cualquiera que la mire directamente obtiene del Declive Cegado (ambos ojos). La luz es la verdadera luz del sol, pero canalizarla a través de un cuerpo de carne disminuye parte de su poder: las criaturas dañadas por la luz solar reciben la mitad del daño que normalmente sufrirían, redondeando hacia abajo.

**Laguna Legal:** el changeling está sumido en la oscuridad total y no puede ver.

## GRAN CELO DE VERANO (COMÚN)

**High Summer's Zeal (CTL 2E)**

Un enemigo dispuesto a enfrentarse al changeling en el campo de batalla debería estar dispuesto a morir por tu espada, al menos, esa es la opinión de Verano. Lo respalda con un desafío gritado al cielo, para que todos lo escuchen.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Persuasión + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** refleja y enfrentada.

### Resultados

**Éxito:** siempre que un enemigo intente huir de un conflicto violento una vez que ya ha comenzado, el changeling puede invocar este Contrato para obligar al enemigo a gastar un punto de Voluntad primero; de lo contrario, el objetivo debe seguir oponiéndose a él hasta que le sea imposible.

Todavía puede retroceder para realizar ataques a distancia o similares, pero no puede realizar ninguna acción que no apoye el intento de ganar. No puede sufrir el Declive Derrotado mientras dure.

**Éxito Excepcional:** el objetivo no puede retroceder ni siquiera para realizar ataques a distancia, y debe permanecer a cinco yardas/metros del changeling.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el desafío del changeling impulsa al verano a respaldar al desvalido y prolongar la lucha; su objetivo cura el Manto del changeling en puntos de daño y gana +1 a la Iniciativa.

**Laguna Legal:** el oponente del changeling fue el que consiguió la primera sangre, ya fuera instigado o no.

## VIGILANCIA DE ARES (COMÚN)

**Vigilance of Ares (CTL 2E)**

El verano es la estación de la ira y la guerra, y sus elegidos siempre están preparados.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** refleja.

**Efectos:** el changeling se ha comprometido con el Verano y su implacable batalla contra los Lores. Espera violencia a cada paso, detectando automáticamente emboscadas, trampas ocultas y ataques sorpresa. Obtiene una bonificación a la iniciativa igual a su nivel de Manto.

**Laguna Legal:** el changeling ejecutó un ejercicio marcial en esta escena.

## LENGUA ARDIENTE (REAL)

**Fiery Tongue (CTL 2E)**

Las palabras airadas del changeling pueden romper huesos y desgarrar la carne. Reprende a su objetivo, jurando por el mismo Verano que es un incompetente y un tonto.

**Costo:** 1 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Presencia + Intimidación + Manto - Aplomo.

**Acción:** instantánea.



**Duración:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** el poder de la reprimenda del changeling inflige los éxitos obtenidos como puntos de daño contundente, o letales contra los seres feéricos. También elimina dos Puertas en las maniobras sociales, pero empeora la impresión del personaje del objetivo a hostil de inmediato.

**Éxito Excepcional:** la reprimenda del changeling inflige daño letal en su lugar, o agravado a los seres feéricos.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** la lengua del changeling se hace un nudo y gana la Condición Mudo, que se resuelve al final de la escena.

**Laguna Legal:** el changeling afirma verbalmente su dominio sobre su objetivo. Puede invocar su posición superior en la corte, sus habilidades superiores de crochet o su novela de Harper Lee de primera edición, que él no tiene. Sea lo que sea en lo que base su afirmación, debe ser verdad.

## LLAMAS DEL VERANO (REAL)

**Flames of Summer (CTL 2E)**

La ira del changeling le da fuerza, ya que invoca el poder del verano, la implacabilidad del fuego y la resistencia del calor.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Resistencia + Supervivencia + Manto.

**Acción:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** el changeling parece crecer en estatura e ira, y añade dos dados de bonificación a todas las tiradas físicas mientras dure. También ignora las penalizaciones por heridas y no necesita tirar Resistencia para permanecer consciente si su última casilla de Salud se llena de daño.

**Éxito Excepcional:** las llamas rodean al changeling, dándole a sus ataques sin armas un modificador de arma adicional de + 1L.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el contrato drena al objetivo, dejándolo con Fuerza 1 durante tantos turnos como Manto.

**Laguna Legal:** justo antes de invocar este Contrato, el personaje se comió violentamente un trozo de hielo, aplastándolo con los dientes, para mostrar el poder del verano.

## JUICIO DE HELIOS (REAL)

**Helios' Judgment (CTL 2E)**

El changeling encierra la ira del sol en un solo rayo solar y lo lanza contra sus enemigos. Él levanta la mano, gritando a todo pulmón, y atrae un solo rayo de sol desde el cielo. Esto funciona incluso si el sol está bajo, ya que atrae la luz del horizonte, pero no en interior.

**Costo:** 1 Glamour o 1 Glamour + 1 Voluntad; ver abajo.

**Tirada:** Destreza + Atletismo + Manto.

**Acción:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** el rayo de sol funciona como un arma arrojadiza con los siguientes rasgos:

Daño	Alcance	Pen. de Inic.	Fuerza Mín.	Tam.
(Manto) L	10/30/50 yardas / metros	-2	2	4

Si el jugador también gasta un punto de Voluntad, el daño es agravado en su lugar. El rayo vuelve a su mano al comienzo de cada turno durante la duración del Contrato, y es la verdadera luz del sol en todos los sentidos.

**Éxito Excepcional:** el rayo también inflige el Declive Derribado en un golpe exitoso.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling recoge el rayo de sol y lo deja caer accidentalmente al suelo, provocando el Declive Terremoto.

**Laguna Legal:** el objetivo lleva o toca oro puro.

## REVELACIÓN DEL SOLSTICIO (REAL)

**Solstice Revelation (CTL 2E)**

El changeling pide al sol que revele todo lo que está oculto.

**Costo:** 1 Glamour.



**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling inunda un área a su alrededor con un radio de 30 yardas/metros con luz. Cualquier personaje actualmente oculto o disfrazado por medios mundanos debe tener éxito en una tirada de Manipulación + Wyrd con una penalización a los dados igual al Manto del changeling, o perderá su ofuscación. Los nuevos intentos de esconderse son imposibles bajo la luz brillante. Las criaturas que usan poderes sobrenaturales para esconderse desencadenan un Choque de voluntades con el changeling. Incluso la Máscara se debilita, y cualquiera puede hacer una tirada de percepción con Astucia + Compostura para ver a través de ella.

**Laguna Legal:** el changeling revela en voz alta un secreto que guardaba intencionalmente para que todos los presentes lo escucharan.

## CORAZÓN QUEMADO POR EL SOL (REAL)

**Sunburnt Heart (CTL 2E)**

El changeling enciende el corazón de su objetivo dentro de su pecho con burlas y desprecio, quemándolo en carne viva. Cada impulso de rabia y cada urgencia frustrada que ha sentido alguna vez se eleva para superarlo.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Persuasión + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

### Resultados

**Éxito:** inflige la Condición Enloquecido al enemigo y gana dados de bonificación (el Manto del changeling) por cualquier intento de dirigir su furia hacia un objetivo que no sea el propio changeling.

**Éxito Excepcional:** el changeling también puede afectar a un segundo objetivo; cada objetivo disputa la tirada de invocación por separado.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** todo lo que logra el changeling es enfadar a su oponente de la manera habitual; el objetivo logra un éxito excepcional con tres éxitos

en lugar de cinco en la siguiente acción que emprende contra él.

**Laguna Legal:** el changeling ilumina los ojos del oponente con una luz brillante mientras invoca este Contrato, a menos que lo evite con una tirada refleja de Astucia + Compostura.

## CONTRATOS DE OTOÑO

El otoño es la estación de la última cosecha y las tormentas, y gobierna todas las cosas horribles e invisibles.

### FURIA DE OTOÑO (COMÚN)

**Autumn's Fury (CTL 2E)**

El changeling aprovecha el poder de una tormenta para rastrear a sus enemigos.

**Costo:** 2 o 3 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling inhala y exhala, hasta que se forma una tormenta eléctrica a partir de su aliento que inflige los Declives Lluvia Intensa y Viento Fuerte, por 2 puntos de Glamour. Con un punto extra de Glamour, la tormenta también golpea a los enemigos con relámpagos; El jugador del changeling lanza de forma refleja Presencia + Ocultismo - Defensa como un ataque contra cualquier persona (que no sea el propio changeling) atrapado en el área al comienzo de cada uno de sus turnos. Estos ataques tienen un modificador de arma de 1L.

El changeling puede afectar un área de hasta (Manto x 20) yardas/metros. De pie en el ojo de la tormenta, él mismo no sufre efectos nocivos y se mueve con él.

**Laguna Legal:** como acción instantánea, el changeling levanta una varilla de metal en el aire y luego la baja para apuntar a sus enemigos.

### ÚLTIMA COSECHA (COMÚN)

**Last Harvest (CTL 2E)**

El changeling lleva las emociones humanas a su punto más maduro, listo para la cosecha de otoño.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.



**Duración:** un intento de cosechar Glamour.

**Efectos:** el personaje le susurra a un objetivo en voz baja, contándole los secretos que escuchó del viento otoñal. Obtiene la regla de repetir los 9 en su siguiente tirada para cosechar Glamour de ese objetivo, o de repetir los 8 si resuena en su corte. Solo puede usar este Contrato una vez por capítulo.

**Laguna Legal:** el changeling apunta a su propia Piedra Angular.

## CUENTO DE BABA YAGA (COMÚN)

**Tale of the Baba Yaga (CTL 2E)**

El changeling reúne a su audiencia cerca de él, contando una espantosa historia de acosadores que se esconden bajo las tablas del suelo y bestias que se deleitan con la carne humana. Tira una vez para invocar este Contrato; cada objetivo lo disputa individualmente. Este Contrato toma al menos unos minutos para ser invocado.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Subterfugio + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

### Resultados

**Éxito:** al hacer contacto visual con su audiencia, el changeling inflige la Condición Conmocionado en uno, algunos o todos, a su elección.

**Éxito Excepcional:** cualquier persona afectada por este Contrato también debe gastar un punto de Voluntad para actuar contra el changeling mientras dure.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling se asusta y gana la Condición Conmocionado.

**Laguna Legal:** el changeling usa este contrato con una leyenda urbana con la que todos los oyentes ya están familiarizados.

## PRESACIO DEL CREPÚSCULO (COMÚN)

**Twilight's Harbinger (CTL 2E)**

El otoño es el largo crepúsculo del año, un vislumbre premonitorio del fin que se avecina. Con este Contrato, el changeling percibe la liminalidad

de las cosas y reconoce el canto de un cisne cuando lo escucha.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** hasta que termine el mes lunar, o hasta que suceda, lo que ocurra primero.

**Efectos:** el personaje elige una circunstancia o evento existente cuando invoca el Contrato, como otro poder sobrenatural, una reunión, una aventura o incluso una vida. 13 minutos antes de que finalice la circunstancia o evento elegido, o tres turnos en una escena de acción, una criatura de presagio visita al changeling sin importar dónde se encuentre en ese momento para advertirle. Puede ser un gato o un perro negro, un murciélago, un cuervo, un búho o cualquier otro animal que la cultura changeling considere siniestro.

**Laguna Legal:** el changeling lleva algo con una conexión significativa con alguien vital para la circunstancia o evento elegido. Por ejemplo, podría ser un mechón de cabello de la persona cuya muerte desea prever, o una carta de amor intercambiada entre los participantes de la aventura.

## INTUICIÓN DE BRUJA (COMÚN)

**Witches' Intuition (CTL 2E)**

El changeling siente los miedos de su objetivo y puede convertirlos en un horror irracional. Debe contarle al objetivo uno de sus propios miedos secretos cuando invoca el Contrato.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Astucia + Subterfugio + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

### Resultados

**Éxito:** el changeling aprende el mayor temor del sujeto y cualquier condición o declive relacionado con él. Este miedo incluso puede ser subconsciente. El changeling puede optar por reemplazar este miedo con uno de su elección. El miedo original del objetivo, junto con cualquier condición o declive que generó, se vuelve hacia el elegido durante la escena.



**Éxito Excepcional:** el contrato revela las circunstancias que causaron el miedo y qué lo empeoraría o disminuiría.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling le dice al objetivo uno de sus propios miedos que aún no conocía.

**Laguna Legal:** el changeling se come parte del objetivo. Esta pieza puede ser tan pequeña como una gota de sangre derramada accidentalmente, una uña arrancada o un solo cabello robado.

## BALUARTE DEL HAMBRE (REAL)

**Famine's Bulwark (CTL 2E)**

El otoño se prepara para el largo invierno que se avecina reuniendo todo el conocimiento que puede sondear. El changeling observa los presagios en las hojas secas y los patrones de migración de las aves para predecir la perdición.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Astucia + Ocultismo + Manto.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** por cada éxito en la tirada de invocación, el jugador puede hacerle al Narrador una pregunta de sí o no sobre la situación actual y recibir respuestas verdaderas a todas menos una; una respuesta siempre es falsa, a menos que solo obtenga un éxito.

**Éxito Excepcional:** todas las respuestas son verdaderas. Además, el changeling también vislumbra el camino hacia el fenómeno o ser sobrenatural no hada más cercano. No conoce su ubicación, pero sus instintos lo llevan allí, siempre y cuando haga el viaje dentro de la misma escena en la que invocó el Contrato.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el Narrador le da al jugador un presagio falso, sobre el cual el changeling gana la Condición de Obsesión temporal, que se resuelve cuando él o sus aliados se ven envueltos en un problema guiados por la falsa fatalidad.

**Laguna Legal:** el changeling come el fruto más reciente de una planta que él mismo crió.

## SEMBLANTE DE BABA YAGA (REAL)

**Mien of the Baba Yaga (CTL 2E)**

El changeling aparece como el mayor temor de su objetivo. Se acerca a su objetivo por detrás, por la esquina, desde la oscuridad o desde otro lugar que no puede ver. Los vientos otoñales llevan el sonido de su acercamiento: sus uñas chirriando a lo largo de la pared o su risa suave y cacareada.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Intimidación + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

### Resultados

**Éxito:** cuando el changeling entra en la línea de visión del objetivo, lo ve como su mayor temor. Obtiene instantáneamente la Condición Aterrorizado y debe gastar un punto de Voluntad para realizar cualquier acción que requiera dados mientras dure. Los objetivos changelings pueden sufrir un ataque a su Claridad, a discreción de sus jugadores (o del Narrador), dependiendo del miedo evocado. El changeling puede permitir que los observadores también lo vean como el mayor temor del objetivo y reaccionan en consecuencia.

**Éxito Excepcional:** el objetivo también obtiene del Declive Inmovilizado durante un número de turnos igual al manto del changeling.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling cree que el objetivo es su mayor temor y gana la Condición Espantado.

**Laguna Legal:** el changeling susurra el nombre o título del mayor temor del objetivo. Debe ser específico: por ejemplo, "El Señor de todas las cosas perdidas y encontradas", en lugar de "tu Guardián".

## MONTANDO LAS HOJAS QUE CAEN (REAL)

**Riding the Falling Leaves (CTL 2E)**

El changeling se convierte en un avatar del Otoño. El viento se acumula a su alrededor, dibujando hojas otoñales hasta que se fusiona con ellas.

**Costo:** 2 Glamour.



**Tirada:** Destreza + Ocultismo + Manto.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling se transforma en un rocío de hojas otoñales de todos los colores de la tierra y el fuego. Es una entidad única y resistente a la dispersión. Puede Esquivar de forma refleja una vez por turno, excepto contra ataques que puedan dañar razonablemente un montón de hojas, como llamas o vientos sobrenaturales. Si esquiva con éxito un ataque de esta manera, puede gastar otro punto de Glamour para infligir la Condición Espantado a su oponente. Puede volar a su velocidad habitual -3 y puede aplanar su cuerpo para deslizarse por pequeñas aberturas. No puede manipular objetos ni atacar físicamente.

**Éxito Excepcional:** el personaje puede volar a toda su velocidad. También puede “levantar” y transportar por el aire una cantidad de objetos igual a su Manto, cada uno no mayor que Tamaño 1.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling tose hojas, queda atrapado a medio camino de la transformación y sufre el Declive Inmovilizado durante los turnos de (Manto).

**Laguna Legal:** el personaje atrapa una hoja que cae naturalmente en el momento de la invocación del Contrato, o algo más que el viento lleva de forma natural, como un trozo de papel errante o la pluma de un pájaro caída.

### REPRESIÓN DEL HECHICERO (REAL)

**Sorcerer's Rebuke (CTL 2E)**

Así como las flores se marchitan y los árboles pierden sus hojas, los enemigos del hechicero del otoño ven cómo su poder místico se seca y se dispersa como tierra suelta. El changeling debe tocar a un oponente para usar este Contrato y pronunciar un encantamiento pidiendo a Otoño que castigue a aquellos que se atrevan a oponerse a sus hijos.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Ocultismo + Manto - Aplomo.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el objetivo pierde puntos de Glamour u otra fuente de poder sobrenatural igual a los éxitos obtenidos para invocar este Contrato.

**Éxito Excepcional:** el changeling también inflige la Condición Intimidado en el objetivo con respecto a sí mismo.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling se ve abrumado por el poder de su enemigo, ganando la Condición de Espantado.

**Laguna Legal:** el changeling ha hecho un gran discurso o una amenaza de al menos 30 segundos de duración, advirtiendo al objetivo de su poder místico, al principio de esta escena. No necesita ser específico sobre sus capacidades.

### DECUSTANDO LA COSECHA (REAL)

**Tasting the Harvest (CTL 2E)**

El changeling otorga valor a sus aliados al devorar sus miedos. Uno por uno, cada objetivo habla en voz alta de algo que teme y el changeling lo consume. Él también puede fortalecerse de esta manera.

**Costo:** 1 Glamour por objetivo.

**Tirada:** Presencia + Subterfugio + Manto.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** los objetivos se vuelven inmunes al miedo natural y obtienen la puntuación del Manto del changeling en dados de bonificación para combatir los efectos del miedo sobrenatural. Puede dirigir su nuevo coraje contra algo que los asustaría y otorgarles un dado adicional en acciones contra ese objetivo.

**Éxito Excepcional:** los objetivos logran un éxito excepcional con tres éxitos en lugar de cinco cuando se disputan los efectos del miedo sobrenatural. Sus ataques, dirigidos por el changeling, aumentan sus modificadores de armas habituales en uno.



**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** cada objetivo gana la Condición Conmocionado.

**Laguna Legal:** el changeling ha asustado a uno de los objetivos de esta escena.

## CONTRATOS DE INVIERNO

El invierno es la estación de dolor y pérdida, y la desolación del hielo y la nieve.

### EL DRACÓN LO SABE (COMÚN)

**The Dragon Knows** (CTL 2E)

El changeling siente los remordimientos de su objetivo de un vistazo, manipulándolos para sus propios fines. Toma un objeto descartado por el objetivo y se lo pone brevemente en la lengua, o toca al objetivo y luego prueba la punta de sus dedos.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Astucia + Empatía + Manto vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

#### Resultados

**Éxito:** el changeling puede saborear el dolor del objetivo y aprende su más profundo pesar y cualquier condición o declive relacionado con él. Este pesar puede incluso ser inconsciente u olvidado. El changeling puede reemplazar el tema del pesar por uno de su elección. El dolor del objetivo por la pérdida original, junto con cualquier condición o declive que generó, se vuelve hacia el nuevo tema de la escena.

**Éxito Excepcional:** obtén una bonificación de dos dados a cualquier tirada social que hagas para hacer añicos las esperanzas del objetivo durante la duración del contrato.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling sufre la Condición Desmoralizado.

**Laguna Legal:** el personaje mira a los ojos del sujeto durante al menos unos segundos ininterrumpidos.

## CORAZÓN DE HIELO (COMÚN)

**Heart of Ice** (CTL 2E)

El corazón del changeling se congela y el frío no puede hacerle daño.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** refleja.

**Efectos:** la piel del changeling adquiere un color azul pálido que se irradia desde su pecho hasta que se ve congelada. Se vuelve inmune a todos los efectos y expresiones del frío, a todas los Declives Ambientales excepto a los basados en el calor, y al daño que consiste solo en hielo o el frío sin ningún otro componente físico. Este Contrato afecta tanto al frío mundano como al sobrenatural.

El corazón del changeling está literalmente congelado durante todo el tiempo, lo que la hace inmune a los ataques que también tienen como objetivo específico al corazón. No puede adquirir ninguna Condición emocional, como Aterrorizado, Inspirado, Constante o Suspirando.

**Laguna Legal:** el changeling permanece descalzo sobre algo frío (nieve o un cubo de hielo, por ejemplo) durante (6 - Manto) turnos antes de invocar el Contrato.

### LLAMADA DE LA REINA DEL HIELO (COMÚN)

**Ice Queen's Call** (CTL 2E)

El changeling convoca a los fantasmas de los congelados en invierno, para que golpeen una zona con frío.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling invoca a los fantasmas del invierno, fragmentos de frío y almas congeladas en las tierras invernales eternas, y escupe en el suelo. Su saliva se congela inmediatamente, convirtiéndose en el centro de un punto frío que crece en tamaño hasta que un área de (Manto x 20) yardas/metros sufriendo el Declive Ventisca. El propio changeling es inmune a los efectos. Susurros tristes e indescifrables suenan en el aire mientras este Contrato está en vigor.



**Laguna Legal:** el personaje ve o hace que alguien se estremezca.

## SUEÑOS DE NUDO CORREDIZO (COMÚN)

**Slipknot Dreams** (CTL 2E)

El changeling consume los remordimientos de su objetivo, haciéndolo sentir mejor, pero ahucándolo por dentro. Lo empuja a depositar sus esperanzas en él en lugar de en lo que lo lastimó antes. El changeling debe hablar con un objetivo en una escena para invocar este Contrato.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Empatía + Manto vs Aplomo + Wyr.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling calma el pesar de su objetivo, aunque no el recuerdo de su origen. El objetivo aún sabe que su matrimonio fracasó, pero ahora cree que fue para mejor. El objetivo gana la Condición Suspirando con respecto al changeling.

**Éxito Excepcional:** el changeling también puede

gastar un punto de Voluntad para suprimir o alterar la memoria del evento que causó el pesar, borrándolo de la mente del objetivo o cambiándolo para incluirlo en él como una fuerza positiva. Este efecto es permanente a menos que se revierta por otros medios sobrenaturales.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el sujeto se rehúsa a hablar con el changeling voluntariamente durante un capítulo completo.

**Laguna Legal:** el objetivo aceptó un regalo valioso o sentimental del changeling dentro de la escena.

## TOQUE DEL INVIERNO (COMÚN)

**Touch of Winter** (CTL 2E)

El changeling congela el líquido con su toque.

**Coste:** 1 Glamour.

**Tirada:** Inteligencia + Ciencia + Manto.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling toca la superficie de un cuerpo de agua con la mano. La escarcha se extiende desde las yemas de sus dedos, congelando un área con un diámetro de cinco yardas/metros





que irradia del changeling. El efecto sigue extendiéndose, agregando cinco yardas/metros más de diámetro al área congelada en cada turno, siempre que el changeling mantenga el contacto. La superficie congelada puede soportar un número de personas igual al Manto del changeling mientras cruzan. El hielo comienza a derretirse naturalmente cuando finaliza el Contrato.

**Éxito Excepcional:** el personaje puede devolver instantáneamente el líquido congelado a su forma original en cualquier momento o imponer el Declive Hielo en cualquier momento, lo que no le afecta.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el personaje sufre (Manto) puntos de daño contundente debido a la congelación.

**Laguna Legal:** el personaje derrite al menos un puñado de hielo completamente hasta convertirse en líquido justo antes de invocar este contrato.

## ABRIGO DE ARMIÑO INVERNAL (REAL)

**Ermine's Winter Coat (CTL 2E)**

En invierno, el armiño cambia su pelaje marrón por el blanco, para mezclarse con la nieve. La cortesana se esconde de la misma manera de los ojos penetrantes de sus enemigos, vistiendo cualquier prenda blanca, como una bufanda o un abrigo.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling se mezcla con lo que sea que esté cerca y se vuelve difícil de ver con claridad. Obtiene +3 a las tiradas de Sigilo e inflige un -3 en los ataques contra ella. Mientras esté en compañía de al menos algunos seres que no sean feéricos, reduce a la mitad su puntuación de Wyrld (redondeando hacia abajo) a los efectos de la bonificación que obtienen otros seres feéricos para rastrearlo o encontrarlo, y gana +3 a los Choques de voluntades para parecer mortal cuando fortalece su Máscara. Este contrato termina inmediatamente si deja caer su máscara.

**Laguna Legal:** el changeling cava un hoyo, construye un fuerte de almohadas o crea algún otro espacio pequeño, y luego se esconde en él mientras activa este contrato.

## CAMPOS EN BARBECHO (REAL)

**Fallow Fields (CTL 2E)**

El changeling drena a su objetivo de toda emoción positiva, dejando solo la desolación del invierno. Escribe el nombre de una persona que ama al objetivo en una hoja de papel y luego se la come.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Empatía + Manto vs Aplomo + Wyrld.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** días equivalentes al Manto del changeling.

### Resultados

**Éxito:** el objetivo de repente no puede recordar cómo se siente el amor. Se vuelve incapaz de recuperar Voluntad a través de su Virtud o Vicio (o rasgos equivalentes) y gana la Condición Abatido.

**Éxito Excepcional:** el objetivo vuelve a sentir la pérdida en el momento elegido por el changeling, dentro de la misma historia, recuperando la Condición Abatido con una palabra dicha por él.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling gana la Condición Abatido.

**Laguna Legal:** el nombre que escribió el changeling es una de las piedras angulares del objetivo.

## CAMPO DE PESAR (REAL)

**Field of Regret (CTL 2E)**

Los ojos del changeling adquieren un color blanco azulado mientras invoca a los fantasmas de las personas que murieron perdidas en el Seto en una fría noche de invierno, para infectar a los objetivos vivos con su dolor.

**Costo:** 1 Glamour por objetivo + 1 Voluntad.

**Tirada:** Presencia + Empatía + Manto - Aplomo.

**Acción:** instantánea.



## Resultados

**Éxito:** el changeling dirige a los fantasmas hacia cualquier objetivo que pueda ver. Los muertos asaltan a los vivos pasando a través de ellos, infectándolos con una soledad insoportable e infligiendo los éxitos de la tirada de invocación como puntos de daño letal. Cada objetivo también pierde un punto de Voluntad.

**Éxito Excepcional:** los objetivos pierden dos puntos de Voluntad en lugar de uno.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el dolor abruma al changeling, que gana la Condición Desorientado.

**Laguna Legal:** el changeling canta una canción melancólica y deja que un fantasma lo posea durante al menos 10 segundos.

## MANTO DE ESCARCHA (REAL)

**Mantle of Frost (CTL 2E)**

El changeling se envuelve en el abrazo del Invierno para atacar a sus enemigos.

**Coste:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** los labios del changeling se vuelven azules cuando se forma escarcha en su cabello. Su cuerpo irradia frío, aspirando todo el calor del aire e infligiendo un área con un diámetro de 20 yardas/metros, centrada alrededor de ella, con una versión ultrarrápida del Declive Frío Extremo. Las personas dentro del área sufren una penalización inmediata de -1 dado a todas las tiradas, que aumenta en un -1 acumulativo en cada turno subsiguiente. Una vez que un objetivo sufre una penalización de -5, comienza a recibir un punto de daño letal cada turno. La penalización desaparece cuando una persona sale del aura, pero regresa con toda su fuerza actual si regresa. El efecto se mueve con el changeling, y él mismo es inmune a este. Cualquiera que reciba más daño de este Contrato que su Resistencia gana el Declive Inmovilizado, quedando encerrado en hielo.

**Laguna Legal:** el changeling se quita dramáticamente su abrigo, dejándolo caer al suelo como un manto, luego lo destruye.

## MALDICIÓN DE INVIERNO (REAL)

**Winter's Curse (CTL 2E)**

El cortesano de Invierno sabe que la mejor manera de mantener a raya a sus enemigos es hacer que dejen de preocuparse, congelando sus corazones hasta que no tengan ningún sentimiento de compañerismo, ni siquiera por sus amigos más cercanos. Debe tocar a un oponente para usar este Contrato. Los Acechadores que llevan títulos de Hada en lugar de corazones son inmunes.

**Costo:** 2 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Presencia + Supervivencia + Manto vs Aplomo + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

## Resultados

**Éxito:** el corazón del objetivo está congelado. No puede participar en acciones de trabajo en equipo, gastar Voluntad, ganar Voluntad a través de su Hilo o Virtud (o ancla equivalente), o sufrir puntos de ruptura. No le importan sus aliados ni sus aspiraciones, abandonándolos de inmediato. Todas las Impresiones son Regulares a efectos de las maniobras sociales en su contra y no se pueden cambiar; los poderes sobrenaturales que lo harían provocarían un Choque de Voluntades. La excepción es el propio changeling, que puede mejorar su Impresión de la forma habitual y gana dados de bonificación iguales a su Manto a sus tiradas Sociales contra él. Si el objetivo sufriera un punto de ruptura durante la duración del Contrato, lo alcanzará después.

**Éxito Excepcional:** el changeling también puede elegir a otro personaje presente en la escena, cambiando su Impresión con el objetivo a Hostil e infligiendo una penalización igual a su índice de Manto en las tiradas sociales de ese personaje contra el objetivo.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling congela su propio corazón, ganando la Condición Estoico.

**Laguna Legal:** el changeling se traga un cubo de hielo entero justo antes de invocar este Contrato.



# CONTRATOS GOBLIN

Un changeling no se limita a aceptar los pactos que otros hicieron; él puede hacer nuevos contratos por su cuenta. Estos se denominan Contratos Goblin y, como su nombre indica, se establecen entre un changeling y un goblin. Cada contrato goblin es diferente: el comerciante goblin puede pedirle al changeling que recupere un objeto perdido, un mechón del cabello del changeling o simplemente un futuro favor. Independientemente de lo que pida, el pago debe estar dentro del poder del changeling, aunque no tiene por qué ser fácil de conseguir.

Los Contratos Goblin cuestan 2 puntos de experiencia cada uno.

## DEUDA GOBLIN

Una vez que un changeling compra un contrato a un goblin, se convierte en suyo y puede usarlo cuando quiera. Cada vez que un personaje invoca con éxito un Contrato Goblin, el Narrador anota un punto de la Deuda Goblin para él. Nadie sabe si el goblin autoriza el contrato directamente, o simplemente lo negocia en nombre de otra entidad o del propio Wyrd, posiblemente dejando al changeling en deuda con un socio peligroso y haciendo que deshacerse de un goblin para evitar su deuda sea una perspectiva arriesgada. Ciertamente, según el conocimiento de los Perdidos, ninguna acción de ese tipo ha tenido como resultado que un changeling se deshaga de la Deuda sin consecuencias desagradables.

El Narrador puede gastar puntos de deuda Goblin en cualquier momento para:

- Restar dados de la reserva del jugador en cualquier tirada, a un dado por punto de Deuda. El jugador sigue teniendo derecho a un dado de oportunidad sin importar cuántos puntos de Deuda gaste el Narrador.
- Gastar cuatro puntos de Deuda para darle al personaje una Condición no Persistente o Declive. Este efecto debería estar relacionado con el Contrato Goblin o el acreedor del personaje. Por ejemplo, un Contrato que permite a un changeling espiar a otros, o que tiene a la Reina de los Ojos como respaldo, podría causar el Declive Cegado. Si un declive ganado de esta manera causa daño o un revés significativo, el jugador recibe un Hito.
- Gasta ocho puntos de Deuda para darle al personaje una Condición Persistente. Este efecto también debe estar relacionado con el Contrato o el acreedor como se indicó anteriormente.

Un jugador puede rechazar el gasto realizado por el Narrador, pero cada vez que lo hace, gana un punto adicional de Deuda Goblin.

Un changeling nunca puede acumular más de nueve puntos de Deuda; los puntos subsiguientes se le borran. En cambio, cuando incurría en un décimo punto, inmediatamente gana la Condición de Habitante del Seto (p. 340).



El changeling también puede intentar saldar la deuda realizando tareas para el goblin con el que está en deuda. Los goblins no tienen un método fijo para facilitar esto, y el changeling debe negociar por ello.

## BENDICIÓN DEL OLVIDO

**Blessing of Forgetfulness** (CTL 2E)

El changeling borra un solo evento de la memoria de su objetivo, pasando sus dedos por la frente de este.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Subterfugio + Wyrd vs Compostura + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el changeling le quita el recuerdo de un incidente continuo y pegándosele a los dedos como telarañas. El recuerdo puede ser de una conversación, tiroteo u otro evento que no dure más de una escena. La mente del objetivo crea un recuerdo falso, plausible e inofensivo para reemplazar al borrado. El changeling puede hacer sugerencias, como "te quedaste a ver la televisión", pero en última instancia, la propia mente del objetivo hace el trabajo.

Este Contrato elimina los recuerdos de forma permanente, pero la evidencia concluyente de que el evento sucedió puede convencer al objetivo de que se olvidó de él. El Narrador determina qué constituye evidencia concluyente.

**Éxito Excepcional:** ninguna cantidad de persuasión o evidencia mundana puede convencer al objetivo de que sucedió el evento.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el contrato se vuelve contra el changeling, que olvida los últimos cinco minutos.

**Laguna Legal:** el evento causó dolor al objetivo, pero el propio changeling le prestó ayuda o le mostró amabilidad.

## LENGUA ELOCUENTE

**Glib Tongue** (CTL 2E)

El changeling es un vendedor de aceite de serpiente, un maestro en decir mentiras.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

**Efectos:** el changeling no tuvo que comprar el engaño de un goblin, ya lo poseía. Más bien, compró credulidad para ejercer contra sus objetivos. El changeling le dice perfectamente una mentira a un mortal, que le cree siempre con que no sea demostrablemente falsa. Usado contra un objetivo sobrenatural, este Contrato agrega el Wyrd del changeling como dados de bonificación a la tirada de Subterfugio del jugador, hasta un máximo de +5.

**Laguna Legal:** el changeling le dice a otro objetivo una mentira que daña a alguien, en la misma escena.

## OJO DE GOBLIN

**Goblin's Eye** (CTL 2E)

El changeling compró un ojo de un goblin y se lo tragó. Todavía puede sentirlo, sentándose en su estómago como una piedra, y ahora puede sentir magia.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** la Sagacidad del changeling (p. 107) ahora puede activar Choques de Voluntades para ver a través de cualquier ocultamiento mágico. Cada fenómeno oculto requiere su propio Choque.

El jugador también puede hacerle a su Narrador una de las siguientes preguntas por éxito obtenido sobre cualquier tema sobrenatural que el changeling descubrió a través de la Sagacidad:

• ¿Cuál es la verdadera naturaleza de esta magia? (como un éxito excepcional de Sagacidad)

• ¿Cuál es una debilidad, perdición, escapatoria o captura que posee este fenómeno? (repetible con más aciertos)



- ¿Cómo activo el efecto de esta Prenda?
- ¿Cuánto tiempo durará este fenómeno?
- ¿Con qué Regalía se alinea más este fenómeno?

• ¿Cuál es el nivel de potencia del fenómeno en relación con mi Wyrd?

• ¿Existe una promesa, deuda o juramento directamente asociado con este fenómeno? (por ejemplo, Prendas falsificadas por juramento, magia realizada por un precio, habitantes del Seto creados a través de Deuda Goblin, etc.)

**Laguna Legal:** el changeling quema la pluma de un búho y mancha con las cenizas sus párpados.

## SUERTE DE GOBLIN

**Goblin's Luck** (CTL 2E)

Los goblins no siempre están contentos, pero tienen suerte, y el changeling puede aprovechar esta suerte.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling compró una fúrcula a un goblin. La rompieron y el goblin se quedó con la mitad más grande, pero aun así ha tenido una suerte excepcional desde entonces. Puede hacer una conjetura aleatoria cuando existe un número finito de posibilidades, y vale la pena: gana 25\$ en un boleto de raspar, o elige la calle correcta de cuatro por donde su presa podría haber huido. Este contrato solo otorga pequeños golpes de suerte.

**Laguna Legal:** el personaje extiende libremente este Contrato para beneficiar también a un enemigo o rival hostil.

## TROMPETA DEL ACECHADOR

**Huntsman's Clarion** (CTL 2E)

Érase una vez, un Acechador arrastró a una Compañera de Juegos pateando y gritando al Seto. Sin embargo, se compadeció de la joven una vez allí, y su empatía lo hizo relajarse: ella lo asesinó por su amabilidad mientras dormía. Pero ninguna cantidad de asesinatos podría resolver el problema de la Compañera de Juegos; su Guardián simplemente envió nuevos Acechadores para traerla de regreso. Finalmente, desesperada, la Compañera de Juegos se arrancó partes a sí misma

y esparció al viento los restos de quien era. Una de las piezas se convirtió en este Contrato, encontrado y transmitido a través de los goblins, ya que los recuerdos de la Compañera de Juegos aún intentan resolver el enigma de vencer a la Cacería Salvaje. El changeling debe estar en el Seto para invocar este Contrato.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Astucia + Empatía + Wyrd.

**Acción:** instantánea.

## Resultados

**Éxito:** el changeling sabe automáticamente cuándo un Hada Verdadera, un Acechador, otro tipo de habitante de Arcadia (no un habitante del Seto) o su propia búsqueda está teniendo lugar dentro de un número de millas igual a su Wyrd, aunque no donde está (NdT 1,6km). Aunque debe invocar este Contrato en el Seto, no necesita quedarse allí mientras dure.

**Éxito Excepcional:** el contrato dura hasta que el sol cruza el horizonte.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling gana la Condición Cazado, perseguido por un agente de las Hadas o tal vez incluso por su propio Guardián.

**Laguna Legal:** el changeling se vendará los ojos mientras dure el Contrato.

## ROSTRO PERDIDO

**Lost Visage** (CTL 2E)

Astuto y resbaladizo, el changeling incluso escapa de los recuerdos de sus enemigos.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

**Efectos:** el changeling le dio una parte de sí mismo a un goblin en el comercio, y ahora siente que se le escapan más y más piezas. Sin embargo, escaparse tiene sus beneficios: el changeling puede invocar este Contrato inmediatamente cuando termina una escena, para borrarse de cualquier recuerdo mortal. Olvidan cómo era y recuerdan su nombre ni remotamente bien. Este Contrato incluso funciona con objetivos sobrenaturales, si el



jugador del changeling los vence en un Choque de Voluntades. Las Hadas Verdaderas y los Acechadores son inmunes a este Contrato.

**Laguna Legal:** el changeling deja una de sus posesiones en la escena. No es necesario que sea un elemento de identificación, pero debería ser bastante único: el Cosmo de este mes no funciona, pero tu chaqueta sí.

## MÁSCARA DE MANTO

**Mantle Mask** (CTL 2E)

Las cortes son el pegamento de la sociedad changeling, pero cada refugio tiene sus infiltrados y traidores.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling compró una pieza de traición a un goblin. Puede atenuar su propio Manto y asumir que otra corte está a la altura de su verdadero Manto, o parecer que no tiene Manto en absoluto. Estos cambios son solo cosméticos, lo que hace que el changeling parezca ser miembro de otra Corte o carecer de una.

**Laguna Legal:** el changeling adorna su piel con símbolos de la corte cuyo Manto quiere imitar, justo antes de invocar este Contrato.

## VISIÓN DE LA VERDAD Y LA MENTIRA

**Sight of Truth and Lies** (CTL 2E)

Cubriéndose con el manto de la verdad, la changeling separa la veracidad del engaño.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Efectos:** el changeling compró la carga de la verdad de un goblin. Reconoce cualquier mentira mundana dicha en su presencia, aunque el Contrato no revela cuál es la verdad. Él mismo no puede mentir, pero tampoco está obligado a ofrecer la verdad. Si miente, el contrato termina. Los engaños sobrenaturales provocan un Choque de Voluntades. Para este Contrato, lo que importa es si la persona que dice la declaración cree que es cierta o no.

**Laguna Legal:** el changeling usa este Contrato en una ocasión oficial, desde una audiencia presidida por la Reina del Otoño hasta una reunión de negocios mundana.

## MISTERIOSO

**Uncanny** (CTL 2E)

El changeling toma prestada un poco de suerte goblin para tener éxito en su próxima tarea.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** refleja.

**Duración:** una acción instantánea o una tirada de acción extendida.

**Efectos:** el changeling compró la suerte de los desventurados de un goblin. Su siguiente acción mundana que no es resistida ni enfrentada gana la cualidad de Acción Rutinaria, incluidas tiradas individuales dentro de acciones extendidas (aunque esto no niega el tiempo involucrado).

**Laguna Legal:** el changeling no tiene puntos de habilidad para contribuir a la tarea intentada.

## GUÍA DESCARRIADA

**Wayward Guide** (CTL 2E)

El changeling lleva a sus objetivos por el mal camino.

**Costo:** 1 Glamour por objetivo.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea o escena; vea abajo.

**Efectos:** el changeling compró un mal sentido de orientación de un goblin. Puede usarlo para alterar los signos en su camino, infligiendo la Condición Perdido a un mortal por cada punto de Glamour gastado. Si se apunta a sí mismo, las criaturas sobrenaturales que lo siguen deben vencer a su jugador en un Choque de voluntades o perder el rastro de la escena.

**Laguna Legal:** el changeling también se confunde y gana la Condición Confuso.



# CREACIÓN DE CONTRATOS

## CONTRATOS DE ARCADIA Y DE CORTE

Los Contratos Arcadianos Comunes son acuerdos que las Hadas Verdaderas que negociaron originalmente para sus sirvientes. Se centran en ampliar los sentidos y dar forma a lo que ya existe, ya sean emociones o fenómenos físicos.

Los Contratos Arcadianos Reales son acuerdos que los Lores originalmente forjaron para sí mismos, de los que los changelings pueden convertirse en parte. Se ocupan de crear personas, lugares y cosas de la nada, manipulando directamente las mentes, obligando a las personas a hacer las órdenes del invocador y afectando el destino.

Los Contratos de Corte también vienen en variedades Común y Real. En este caso, la "realeza", en lugar de ser los que se elevan a los niveles de los Otros, son los que se elevan al nivel de los fundadores de la corte. Un contrato de la corte puede ser algo que el patrón otorga al cortesano o algo que el cortesano ofrece al patrón. Por ejemplo, Verano otorga muchos poderes basados en el calor, porque Helios es la amante de Verano y ama igualmente a sus vasallos. Pero Verano también otorga poderes que amplifican la ira y, al hacerlo, se glorifica a sí misma, fortaleciendo todo lo que representa a través de los changelings que usan sus dones. Otros contratos estacionales proporcionan

formas para que un changeling consuma las emociones del patrón, alimentándolo a su vez por poder. Tenga en cuenta que un "patrón" no es necesariamente una sola entidad o espíritu, solo tiene que ser lo suficientemente poderoso como para hacer y mantener un trato con un Hada Verdadera o un changelings.

## CREACIÓN DE CONTRATOS

Para crear un Contrato, primero decide si se trata más de manipulación o mejora (y por lo tanto Común) o de crear o reformar por completo (y por lo tanto Real). Los rangos específicos de bonificaciones de dados no son tan importantes como la naturaleza de lo que hace el Contrato. El control mental que solo te permite ordenar a alguien de la manera en que ya estaba yendo suele ser Común, mientras que uno que los despierta en un resentimiento que nunca habían considerado suele ser Real.

Si el contrato pertenece a una corte, considere la personalidad y el ámbito del patrocinador de la corte. En la mayoría de los modelos, la personalidad de Verano es feroz y poco sutil, y sus emociones son la ira y la furia. Por lo tanto, los contratos que manipulan o crean esas emociones encajan bien. Además, el verano es una temporada de calor y sequedad, por lo que los contratos que convocan a la luz solar abrasadora o la carne seca para que estén crujientes también son apropiados.



## EFEECTO

Un contrato puede tener casi cualquier tipo de efecto. Por lo general, enfatizan en ser engañosos o resbaladizos, o hacer algún tipo de intercambio, y no otorgan beneficios sencillos sin algún truco o giro. Los contratos, en especial los comunes, generalmente proporcionan al changeling una forma de "hacer trampa", en lugar de darle dominio sobre un amplio ámbito místico. Los contratos reales suelen ser un poco más llamativos que los comunes, y las poderosas fuerzas detrás de los contratos de la corte pueden hacer que sus efectos sean más evidentes.

## TIPO DE TIRADA

Muchos contratos no necesitan una tirada: si el changeling paga el Glamour o cumple con la laguna, simplemente funcionan. Los contratos a los que otras personas se resisten o se oponen activamente siempre deben requerir tiradas, mientras que los contratos que afectan principalmente al changeling o actúan sobre objetos inanimados generalmente simplemente funcionan. Incluya una tirada si puede imaginarse la cantidad de éxitos obtenidos en función del resultado.

El tipo de tirada realizada para activar un contrato varía según las fuerzas que lo rechazan. Si otra fuerza viviente o pensante está actuando en contra del Contrato, y el número de éxitos es importante, se resiste. Resta uno de los Atributos de Aguante de la reserva de dados del jugador. Donde hay resistencia activa, pero donde el número de éxitos no importa, la acción es enfrentada. El equipo contrario tira un Atributo de Aguante + su Tolerancia Sobrenatural. En cualquier caso, la reserva de dados del jugador es Atributo + Habilidad + Wyrđ (para Contratos de Arcadia) o Manto (para Contratos de Corte).

## LAGUNA LEGAL

Cada contrato tiene una laguna, una forma en que un changeling pueda obtener los beneficios del contrato sin gastar Glamour (aunque todavía se aplican la Voluntad y otros costes). Toma la forma de un comportamiento ritual que apacigua al cliente en lugar del pago de Glamour. La Laguna siempre está relacionada temáticamente con el Contrato, basada en el simbolismo o la magia simpática. Por ejemplo, un contrato que protege

contra temperaturas extremas podría permitir que un changeling sople una brasa que se desvanezca o queme algo que pertenezca al objetivo en lugar de pagar Glamour.

Aún mejor, las lagunas legales representan un pequeño riesgo, como robar un objeto sentimental del objetivo u obligarlo a rasgarse la piel. Una laguna debe ser algo activo o deliberado, generalmente realizado dentro de la escena en la que el personaje activa el contrato.

La dificultad o el riesgo de cumplir una laguna depende más del valor del ritual para la otra parte en el contrato: apagar una vela encendida por un verdadero amigo puede ser trivial para un changeling, pero tiene un gran valor para la intimidad misma.

## CONTRATOS GOBLIN

Los Contratos Goblin en su conjunto son casuales y cubren una gran variedad de situaciones. Sin embargo, un contrato individual está muy centrado: un contrato goblin hace solo una cosa y lo hace muy bien.

## EFEECTO

Cuando los contratos Arcadianos y de Corte pueden tener múltiples efectos combinados en uno solo, un contrato Goblin es simple y exclusivo para el goblin que lo vendió. Imagina un problema. Ahora imagina un goblin. ¿Cómo lo resuelve? Eso es lo que hace el Contrato. O imagina qué poderes innatos podría tener un goblin: ¿estaría dispuesto a compartirlos con un changeling, por un precio? Eso también es un contrato goblin.

Siempre que cada contrato individual permanezca dentro de sus estrechos confines, puede abordar casi cualquier cosa: excavar en la tierra y el barro, embotellar la desesperación en una corriente de aire que trae pesadillas o esculpir un castillo laberíntico a partir de los sueños de un niño son buenos ejemplos.

## COSTO Y USO

Los Contratos Goblin son un poco más baratos de invocar que los Contratos Arcadianos comparables. La mayoría cuesta solo un punto de Glamour, o dos si son particularmente poderosos, y rara vez o nunca cuestan Voluntad. A menudo tienen una laguna que el changeling puede



manipular conscientemente (puede optar por arrojar sus armas antes de realizar la Evasión Veloz), o que funciona bien con el uso general del contrato (la laguna de Misterioso depende de que el changeling no tenga habilidad en la tarea a realizar qué es exactamente cuando el Contrato podría tener mejor uso). Esto es por diseño: el goblin quiere que los changelings usen sus Contratos, por lo que acumula Deudas. Por la misma razón, los Contratos Goblin no deberían requerir tiradas de dados a menos que sea absolutamente necesario, como para afectar negativamente a otro personaje.

## COMPRA

El changeling puede comprarle un contrato goblin a un goblin. Algunos goblins tienen sus propias tiendas en el Mercado Goblin, mientras que otros solo se encuentran en sus remotas moradas del Seto. Rara vez una Corte permite que un duende visite sus reuniones; son notoriamente poco fiables y, a menudo, llevan a los Acechadores a su paso (ya sea por negligencia o malicia). Hacer un trato con un goblin debería ser memorable, con una pizca de peligro: ni siquiera se puede confiar en el goblin más bien intencionado. El goblin más poderoso, el que tiene los mejores Contratos, es a menudo el más difícil de tratar: es errático, gruñón y, en general, de mala disposición con todo el mundo. Sin embargo, al final del día, quiere llegar a un acuerdo. No importa cuánto se queje el duende, el precio real no es la baratija que el changeling recuperó para él, o el mechón de cabello que le dio (aunque eso volverá para morderla), se trata de la dulce deuda. Si un jugador quiere que su personaje obtenga un nuevo contrato Goblin, siempre puede encontrar un vendedor.

## DEUDA

La deuda hace que los contratos goblin sean peligrosos para los changelings. Acumula suficiente deuda y ese modesto comerciante goblin se convierte en un tirano que exige pedazos de tu alma. O peor aún, el changeling podría convertirse en el tirano cuando el Seto le clava sus espinas. El Narrador debe realizar un seguimiento de los acreedores si son relevantes para la historia: el duende que selló el trato y cualquier tercero que lo respalde. Estos inversores suelen ser ferozmente territoriales, y una banda de changelings podría descubrir que todos deben deuda a los mismos habitantes. La Reina de los Ojos otorga Contratos

que se ocupan de la visión, tanto para mejorarla como para oscurecerla, por el pequeño precio de los propios ojos de un changeling a cambio de un par extraño. Si bien un personaje debería preocuparse con razón por la Deuda (una vez que se entera, ya que los goblins rara vez son francos), el jugador debe poder confiar la Deuda a su Narrador. La deuda no es una forma de "castigar" a un jugador por usar Contratos Goblin, ni tiene la intención de alterar seriamente su carácter o el disfrute del juego. Por el contrario, los efectos de la Deuda deberían constituir un desafío interesante que superar o una misión que cumplir. Un buen acreedor realza la historia del personaje, en lugar de disminuirla.



# JURAMENTOS DE FIDELIDAD (MANTOS)

*La tormenta ha llevado a Ulla al frío refugio de las islas del norte, a las cuevas oscurecidas y a los estanques negros y planos donde permanece hasta el día de hoy, esperando a los solitarios, los ambiciosos, los inteligentes, los frágiles, a todos los que estén dispuestos a hacer un trato. Ella nunca espera mucho.*

Leigh Bardugo, “el Lenguaje de las Espinas: Cuentos de Medianoche y Magia Peligrosa”.

## COMPROMISOS Y MANTOS

La mayoría de los changelings se contentan con unirse a las Cortes establecidas. No es tan fácil fundar una nueva corte como localizar a una entidad poderosa y cerrar un trato anterior. Pocos Feudos están dispuestos o incluso pueden aceptar nuevas Cortes en su ciclo de poder, y un nuevo Feudo por lo general requiere al menos dos Cortes para que funcione el tradicional intercambio de poder. Incluso si una compañía unida lo intenta, arriesgar la vida y la integridad física (o algo peor) para construir una sociedad desde cero es una perspectiva desalentadora. Sin embargo, algunos changelings se embarcaron en la búsqueda para establecer sus propias Cortes, ya sea por poder y gloria, como un acto de secesión política de un Feudo establecido, o porque no tienen Feudo local y están dispuesto a poner todo en juego para darles a los changelings de la región una oportunidad de protección y compañerismo.

## VAMOS A HACER UN TRATO

Llegar a un compromiso y establecer una Corte es una empresa legendaria, y las historias sobre cómo se hizo son más arquetípicas que históricas. La mayoría de los changelings ni siquiera pueden imaginar por dónde empezar, y las cortes establecidas hacen todo lo posible para ocultar el hecho de que cerrar un trato es un esfuerzo sorprendentemente simple, si no fácil. No requiere una habilidad rara o poderosa; Los changelings solo necesitan un nivel moderado de poder, y todos ya conocen los conceptos básicos.

El trato que ancla una Corte es similar a los compromisos alcanzados con los humanos, solo que en términos generales. Los Changelings los hacen con entidades fundamentales lo suficientemente poderosas y lo suficientemente alejadas de las Hadas como para interponerse entre los cortesanos y las maquinaciones de Arcadia. Esto generalmente significa vincular la corte a algo con una fuerte conexión con el mundo natural y mortal, como estaciones, elementos, direcciones cardinales o cuerpos celestes. Las negociaciones con otras entidades que no son feéricas pueden tener el



mismo propósito, pero pueden ser impredecibles y tener consecuencias extrañas.

Los aspirantes a fundadores de la corte deben identificar una entidad apropiada para convertirse en el patrón de la nueva corte. Los Perdidos no se preocupan demasiado por la naturaleza metafísica de una entidad. Si es lo suficientemente poderosa, no es un hada, está dispuesto a cooperar y tiene algún simbolismo esencial o identidad mítica de la que la corte puede colgarse el sombrero, eso es suficiente. De todos modos, la mayoría de los changelings no pueden distinguir entre los tipos de entidades: no importa si se trata de un espíritu, un *idigam*, un Strix u Ochema, y todos sus compromisos otorgan los mismos beneficios generales. Cualquier rareza que posea el Pacto y sus poderes asociados debido al origen sobrenatural de una entidad son solo parte del proceso en lo que respecta a la corte.

### FORJANDO EL MANTO

El manto de un cortesano típico se eleva a medida que se acerca a los ideales de su corte. Un changeling con la marca del fundador no tiene otra opción al respecto. Su manto incipiente crecerá a un ritmo acelerado; la única pregunta es si se convertirá deliberadamente en el ejemplo ideal de la nueva corte mediante el pago de cada aumento de poder con una hazaña que impresione o glorifique a su patrón, o si el Wyrd cobrará su propio precio cuando no lo haga. Un fundador debe probarse a sí mismo rápidamente y convertirse en su nuevo Manto, o arriesgarse a tomar el control para construir el trato a través de él como médium.

Los changelings que demuestran su valía al benefactor de la corte naciente realizan tareas que lo empoderan o lo honran, o muestran sus talentos en un contexto relevante. Cada corte tiene múltiples leyendas fundadoras, y aunque algunas historias entran en conflicto, eso no significa que ninguna sea falsa. Un fundador crece en comprensión y poder con cada tarea a la que sobrevive. Muchos, sin embargo, no pueden cambiar su naturaleza y comprensión del mundo para encarnar los ideales de la corte con la suficiente rapidez, haciendo que la fundación exitosa de una corte sea una hazaña digna de una historia y una canción.

### ¿QUÉ ENTIDADES SON VÁLIDAS?

Es probable que a los personajes no les importe con qué tipo específico de entidad negocian, y tu grupo tampoco tiene que hacerlo si se sienten cómodos con solo decir "queremos hacer un trato con el cielo". Sin embargo, los jugadores y narradores que quieran elegir una entidad en particular de la cosmología más grande de *Crónicas de las Tinieblas* deben usar las siguientes pautas.

Pueden negociar con casi cualquier cosa si tiene una forma de ser encontrada y comunicarse con ella; el Wyrd se encarga de los detalles. ¿Quieres negociar con un *archi-qashmal*? ¿Un archimaestro despierto? ¿Un demonio del infierno? ¡Ve a por ello! Los detalles del simbolismo y los poderes de la corte resultante fluyen de la naturaleza de la entidad, y los jugadores y el Narrador deben ponerse de acuerdo sobre estos temas con anticipación. Siempre que los jugadores acepten que si negocian con un *Gulmoth* obtendrán toda la mierda anti-realidad por la que pagaron, el cielo es el límite.

En términos mecánicos, las entidades efímeras requieren de rango 6+ para calificar para un acuerdo cortesano, y otros tipos de seres deben ser un paso metafísico, o varios, por encima de los protagonistas. No se puede negociar con una momia, pero un juez servirá. Los fantasmas ordinarios no son lo suficientemente poderosos ni fundamentales, ¿pero un *Kerberos* más grande? Ahora estamos hablando. Los seres no efímeros con índices de poder que van del 1 al 10 deberían estar rondando la parte superior de su escala si necesitas mecánicas para ellos; los personajes no deben esperar oponerse de manera significativa a la entidad directamente con dados a menos que ellos mismos estén cerca de los límites superiores de su poder.

### SISTEMAS

Una vez que el changeling encuentra una entidad dispuesta, el proceso consta de varios pasos:



## Invocación

- El changeling debe revelar su semblante feérico y hacer una declaración formal de intención para forjar los inicios del Pacto. La forma que adopta esta invocación depende de la entidad. El concepto de Parranda puede aceptar un plan de borrachos declarado públicamente en medio de un bar, mientras que Secretos requiere rituales arcanos y peligrosos.

- Si el Narrador pide tiradas para ver qué tan efectiva es la invocación, deberían ser para investigar los tipos de ritos que le gustan a una entidad determinada, en lugar de tiradas enfrentadas contra la entidad en sí. Cuanto más oscura es la entidad, más difícil es esta investigación.

- Si la entidad está conforme con el Compromiso, el changeling gana una Marca de Fundador (ver más abajo).

## Pagando Tus Deudas

Las hazañas legendarias llegan después de que el changeling se dedica a la causa. El construye el nuevo Manto un punto a la vez, aunque sucede mucho más rápido de lo habitual. Cada aumento de Manto sella aún más su conexión con la entidad y le otorga una medida de su poder, pero el Wyrd espera que pague por cada uno, ya sea a través de una acción preventiva o un reembolso después del hecho.

### MARCA DEL FUNDADOR (PERSISTENTE)

#### Founder's Mark (CTL OAT)

Tu personaje es miembro fundador de una corte naciente. Su manto en ciernes se escribe en su Wyrd, y todos los que ven su verdadera forma saben que está en la búsqueda de forjar un trato con sudor, lágrimas, sangre y victoria. Si ya tiene otro Manto cuando gana esta Condición, los efectos de ese Manto y todos sus Contratos de Corte que conoce están suprimidos, no disponibles mientras conserve la Marca del Fundador.

Al final de cada capítulo completo después de obtener esta Condición, el Manto de tu personaje

para la nueva corte aumenta en un punto, sin gasto de puntos de Experiencia. Si, durante ese capítulo, tuvo éxito en una tarea importante o superó un desafío significativo en la búsqueda directa de un objetivo alineado con el patrón de la corte naciente o de una manera muy apropiada para él, no sufre efectos nocivos por la obtención del Manto. Si ya ha realizado una tarea apropiada que contará para su nuevo Manto dentro de la misma historia en la que obtuvo esta Condición, el Narrador puede dictaminar que cuenta retroactivamente para cumplir con el primer punto del Manto. Solo una tarea puede contar retroactivamente.

Si no logró una tarea adecuada al final de un capítulo, aún obtiene el punto de Manto, pero también sufre una consecuencia específica dependiendo de cuántas veces en total haya permitido que esto suceda, según la tabla a continuación.

**Hito:** abandona una obligación previa, una gran inconveniencia o causa daño a tus amigos, o complica las cosas para tu compañía tomando una acción apropiada para perseguir el Manto como se indicó anteriormente.

**Resolución:** completa el trato; o renuncia por completo a cerrar el trato. Puedes optar por resolver activamente esta Condición para rechazar el nuevo Manto y finalizar el proceso en cualquier momento, pero tu personaje sufre los mismos efectos que tendría si hubiera alcanzado el Manto 5 sin realizar ninguna tarea apropiada y luego se hubiera retirado (ver la tabla, debajo).

#### Niveles de

#### Manto no

#### Cumplidos Consecuencia

1	Elige nuevos arquetipos de Aguja e Hilo que se alineen con los temas de la Corte y la Virtud/Vicio, Influencias u otros tipos de rasgos equivalentes del patrón.
2	Obtienes una nueva fragilidad menor que refleje la entidad patrocinadora, como su perdición o prohibición, o que exprese de otra manera los temas de la corte.
3	Actualizas la fragilidad menor a una mayor.
4	Reemplazas tu Piedra Angular más a la derecha con la entidad misma o uno de sus representantes directos, como un

## JURAMENTOS DE FIDELIDAD (MANTOS)



descendiente o un sirviente leal; el changeling debe romper la antigua relación de forma definitiva. Si no tiene Piedras angulares, obtiene la nueva como si fuera la primera (**Changeling**, p. 98).

- 5 Elige uno: pierde todo el Manto acumulado para la nueva corte y obtén la Condición de Rompejuramentos (**Changeling**, p. 343); o gana el quinto punto del nuevo Manto y establece la corte según lo planeado, pero obtén la Condición de Avatar de la Corte (ver más abajo). Cualquiera de estos resuelve la Marca del Fundador (p. XX).

Si la compañía usa estas reglas para crear una Corte nueva, usa las pautas que comienzan en la p. 306 del libro principal de **Changeling** para diseñar su Manto. Todo lo demás no necesita ser diseñado todavía, pero toma nota de las pruebas por las que pasa el personaje y las consecuencias que sufre en el camino para que el grupo pueda incorporar la historia que crean en los temas de la corte, Contratos, Corona, y los términos finales del Pacto en sí.

## AVATAR DE LA CORTE (PERSISTENTE)

### Court Avatar (CTL OAT)

El nuevo Manto de tu personaje lo consume. Trata su Wyrld como un nivel más alto a los efectos de las reservas de dados para invocar Contratos de la Corte, incitar al Caos y los efectos del Manto que requieren tiradas. El pierde todo el Favor de Corte y todas las piedras angulares que no sean la entidad patrona de la Corte (sujeto a la santidad de los méritos). Solo puede incitar al Caos y cosechar Glamour de la emoción asociada a su corte y no otra. Ya no recupera Voluntad con el descanso y añade un dado a las tiradas de daño de Claridad.

Como representación viviente del Trato, se debilita si la Corte incumple. Si el tiempo señalado para una ceremonia, celebración u otro evento requerido pasa sin que ocurra, arriesga Claridad con cinco dados cada vez que el sol se pone después de ese punto.

Si cae a Claridad 0 por cualquier motivo, no se vuelve Comatoso. En cambio, se pierde por

completo en su Manto, convirtiéndose en un ser de Wyrld puro y una extensión de la entidad patrona. Ya no es un changeling (y probablemente injugable), conservando solo sus Contratos de la Corte y su Manto. Usa las reglas para los fantasmas del Seto (**Changeling**, p. 246) para crear el nuevo ser con la misma puntuación de Wyrld, y con Numina e Influencias alineándose con la entidad patrona. Dependiendo de la naturaleza de la entidad, puede adquirir habilidades que los fantasmas del Seto generalmente no pueden, como alcanzar a través del Guantelete con la Numina apropiada. Cuenta el territorio de la corte, y todo el territorio de Feudo cuando su corte está en el poder, como parte del Seto.

**Hito:** recibe daño de Claridad debido a un ritual perdido o elige las prioridades de la entidad patrocinadora sobre otras cosas importantes.

**Resolución:** recupera uno de los iconos de tu personaje; o, cae a Claridad 0 y es transformado como se indica arriba.

### Haciendo el Trato

Una vez que el personaje alcanza el Manto 5 para la nueva corte, oficialmente cumple el trato y no puede dar marcha atrás. En este punto, la compañía debe decidir sobre los temas y símbolos de la corte, el efecto que protege el Feudo de los esbirros de los Lores, los ritos y ceremonias que requiere el Pacto como mantenimiento y los efectos de la Corona de la corte. Es posible que también quieran diseñar al menos algunos contratos ahora, especialmente si el personaje adquirirá alguno de inmediato. Siéntete libre de tomar Contratos de Corte de las Cortes existentes y modificarlos para adaptarlos a la nueva corte, si lo deseas.

Una vez que se cierra el trato:

- El personaje gasta un punto de Voluntad, comprometiendo el corazón y el alma con el Compromiso.
- El personaje pierde permanentemente los Contratos de Manto y Corte de cualquier otra Corte. Su viejo Manto está sujeto a la Santidad de los Méritos (**Changeling**, p. 111). Inmediatamente gana un número similar de Contratos de la Corte Común y Real para la nueva corte como lo había hecho en la anterior.



- Si el personaje no tenía Manto o Contrato de Corte de antemano, compra los nuevos Contratos de la Corte como de costumbre.

- El personaje gana la Corona de la corte como parte de su Manto y se convierte en su primer monarca automáticamente. Incluso después de que cede el trono, siempre puede usar los efectos de la Corona y siempre influye en su semblante.

- Los eventos del viaje del fundador reverberan a través del Seto una vez que se pone la Corona, un efecto dominó que puede generar fantasmas del Seto, hacer cambios en las ubicaciones y pasos de Seto regionales, modificar las llaves de los Portales al Seto en el área e imponer un Caos temporal en zonas mortales. Estos efectos dependen del Narrador, pero deben reflejar los temas y el simbolismo de la corte.

- El efecto dominó del inicio de la corte también confunde los hechos de la historia a medida que se propaga a través del Seto, llega a los Caminos de Ensueño y luego se propaga hacia atrás ligeramente alterado por los sueños que toca, un fenómeno que los changelings modernos comparan con la absorción, reflexión y dispersión de ondas electromagnéticas. Incluso las personas que estuvieron allí tienen problemas para recordar detalles después del hecho, y el propio monarca podría recordar las cosas de manera diferente a lo que realmente sucedieron a medida que pasa el tiempo, creando su propia leyenda a medida que su viaje se diluye a través de los sueños humanos llenos de adornos.

- Si el personaje no cumplió con el trato, nunca podrá volver a intentarlo con ese patrón. Sin embargo, otros changelings pueden intentarlo después, realizando las tiradas como si el peticionario original ayudara con el trabajo en equipo mientras realizan las pruebas, hasta que alcanzan una puntuación de Manto más alta que la que logró el personaje fallido antes de rendirse (o morir). Estos bonos no se acumulan; la cuarta persona que lo intenta solo disfruta del beneficio de su predecesor más reciente, no de los tres.

### Trabajo en Equipo y Ciclos de Corte

Las compañías a veces se forman cuando varios changelings quieren fundar una nueva corte o un Feudo juntos. Las cortes suelen tener varios fundadores, y se anima a los jugadores a explorar

toda la gama de temas y arquetipos que existen dentro del simbolismo de una Corte a medida que los personajes crecen con cada intento.

- Si varios personajes trabajan juntos para establecer la misma corte, pueden ayudarse entre sí en las pruebas, pero cada personaje debe construir su manto por separado. Uno o varios de ellos pueden fallar mientras que otros lo logran. Solo uno puede convertirse en el primer monarca de la corte a menos que su pacto particular exija múltiples gobernantes; tendrán que elegir un líder o dejar que el Wyrd elija por ellos.

- Una compañía puede fundar un ciclo de corte completo en conjunto, con cada miembro trabajando hacia un Manto diferente pero temáticamente relacionado y ayudándose mutuamente con los desafíos. Es más seguro hacer solo una corte a la vez, dejando un margen de error en caso de que alguien lo arruine o simplemente para que el reloj no esté corriendo para todos a la vez. Sin embargo, es posible construir todos los Mantos simultáneamente, si los changelings están dispuestos a arriesgarse.

## MANTOS NO TRADICIONALES

Un manto es una identidad mística y una insignia de afiliación a partes iguales. Conecta a un changeling con el principio fundamental sobre el que se basa su corte elegida, alterando su semblante feérico y permitiéndole cosechar los beneficios de un gran trato que (normalmente) no tenía que hacer él mismo.

Sin embargo, es posible llegar a un acuerdo sin la intención de establecer una corte tradicional. Un fundador puede dejar claro este objetivo desde el principio, o tropezar con un arreglo poco ortodoxo a través de desventuras o interferencias. Varias variedades de mantos no cortesanos aparecen en la historia registrada de los Perdidos. Logran soluciones únicas al problema de la falta de liderazgo temático cíclico al capitalizar otros aspectos de la naturaleza humana, el mundo mortal o incluso reinos de otro mundo que los Otros no pueden comprender, pero sus Compromisos son más débiles.



## SISTEMAS

Estos changelings compran puntos de Manto y Contratos de "Corte" apropiados como cualquier Perdido (aunque algunos pueden oponerse a la terminología "común" y "real"), y sus efectos de Manto son comparables. Deshacerse de su Manto y unirse a una corte funciona de la misma manera que para cualquier cortesano (*Changeling*, p. 112).

### Inconvenientes

Evitar la estabilidad de una corte conlleva algunos inconvenientes:

- Un manto que no sea de la corte no tiene corona.

- Los portadores del Manto no favorecen ninguna emoción por Caos, ni se benefician de las bonificaciones de invocación del Contrato en el poder o fuera del poder.

- Otros personajes no pueden adquirir el Favor de la Corte para el Manto del grupo.

- Estas ofertas son más tenues y difíciles de mantener, y requieren un mantenimiento constante. Dado que el grupo nunca puede dejar que otra persona tome las riendas, nunca podrá dormirse en sus laureles. Si los miembros no participan en un ritual exitoso una vez por historia, pierden la protección del Wyrd y otros beneficios del trato hasta que logran un éxito excepcional en el ritual. Dependiendo del ritual, puede requerir una tirada hecha por el personaje que realiza la parte más significativa (como una interpretación musical), ayudado por el trabajo en equipo; o puede requerir una escena completa de aventura (como un atraco oniromántico), en la que el rol decisivo es el más culminante, a discreción del Narrador. Cada intento subsiguiente en la misma historia conlleva la penalización por intento sucesivo habitual (*Changeling*, p. 176).

- Si una tirada para mantener el trato sufre un fallo dramático, todos los miembros pierden todos los beneficios del Manto durante el resto de la historia. Este intervalo cae a un capítulo después de que la organización alcanza 50 años de existencia continua, y vuelve a caer a una escena después de 100 años. Si, en cualquier momento, el grupo cae por debajo de los 10 miembros, falla demasiadas veces en mantener su trato (dependiendo de la paciencia de su patrón, a discreción del Narrador),

o se disuelve de otra manera, el intervalo se reinicia para que cualquiera que tome el Manto más tarde lo reviva.

### Beneficios

Estos portadores del manto tienden a ser menos, más insulares y unidos; sus mantos otorgan algunos beneficios que las Cortes no:

- Cada portador del Manto obtiene puntos de Mérito de Aliados iguales a su Manto, según la membresía del grupo.

- Los méritos de compañía se comparten entre todos los portadores del manto. Los jugadores pueden comprar dos puntos de Mérito de compañía por cada punto Experiencia gastada, siempre que se mantengan al día con su organización; la Disponibilidad de cualquier Mérito de compañía a los efectos de pedir prestados recursos del grupo (pág. XX) se reduce en uno.

- Dado que estos Mantos se propagan menos ampliamente y por lo general no duran tanto, un grupo tiende a tener una relación un poco más personal con su patrón, incluso si nadie recuerda su verdadera identidad. Los miembros pueden comprar el siguiente contrato de "Corte":

## PONERSE EL GRAN MANTO (REAL)

### Donning the Grand Mantle (CTL OAT)

El changeling canaliza el poder del patrón de su Manto, deja caer su Máscara y proclama su afiliación de una manera real o espectacular.

**Costo:** 2 Glamour + 1 Voluntad

**Tirada:** Presencia + Expresión + Manto

**Acción:** instantánea.

**Duración:** una escena.

Usar este Contrato más de una vez por historia inflige la Condición Presionado (*Changeling*, p. 342) con respecto a la entidad; el Narrador pide el favor en cualquier momento, ejerciendo la influencia de la entidad para convencer al personaje de que realice una acción con un grupo del propio Manto + Wyrd del changeling, enfrentado por su Aplomo + Compostura. Él Puede resolver Presionado sin resistirse como de costumbre. No puede volver a usar el Contrato



mientras esté Presionado, y esa Condición caduca sin otorgar un Hito al final de la historia.

### Resultados

**Éxito:** el changeling gana inmediatamente Manto 5 durante la duración del Contrato. Por cada punto de Manto que ya poseía, recupera 1 punto del Glamour gastado y disfruta de +1 en tiradas que se alinean estrechamente con los temas del Manto, incluidas tiradas para invocar sus Contratos de "Corte".

**Éxito excepcional:** el uso actual del contrato no cuenta para el límite de una vez por historia.

**Fallo:** el contrato fracasa.

**Fallo dramático:** el changeling gana Presionado como se indicó anteriormente sin obtener los beneficios del contrato.

**Laguna:** ninguna.

### EJEMPLOS DE TIPOS DE MANTOS

Los grupos de manto no tradicionales no se limitan a un contrato común y uno real; los pares de Contratos que se dan a continuación son solo ejemplos, destinados a inspirar más ideas. Utiliza las reglas de la p. 308 del libro de reglas de **Changeling** para crear más o adaptar los existentes.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de tipos de grupos que se forman alrededor de los mantos no cortesanos.

#### GRUPO INDEPENDIENTE

Un Grupo Independientes es una desviación deliberada de la sociedad changeling convencional basada en las cortes, que ofrece una mayor flexibilidad y más autonomía a cambio de menos estabilidad y más riesgo. Los changelings forman grupos por una variedad de razones que en su mayoría se reducen a un rechazo apasionado de la cultura cortesana, ya sea porque la ven como política o socialmente obsoleta para los Perdidos modernos, o porque les recuerda demasiado el comportamiento de los gentiles.

El término "Grupo Independiente" que se refiere específicamente a estos grupos changelings se remonta casi a la estructura de la corte moderna en Europa Occidental, donde los Grupos Independientes de soldados mercenarios surgieron

en el siglo XIV. En la actualidad, la mayoría de las empresas de todo el mundo utilizan ese término o uno comparable, pero las opiniones están divididas sobre cómo llamar a sus miembros. Algunos prefieren *franklins*, como referencia a la gente común en el periodo medieval que poseía tierras sin servidumbre a la nobleza ni nacimiento de clase alta. Otros prefieren *venturers*, como los mercenarios italianos de antaño. La distinción es en gran parte académica, pero expresa las prioridades y actitudes de la comunidad.

#### Puentes Ardientes

La mayoría de los cortesanos consideran que los Grupos Independientes están a solo un paso (si es que eso) de ser Quemapuentes. El rechazo total de las Cortes es, en sus mentes, un casi sinónimo extremo de rechazar todas las cosas feéricas, y en ese punto es mejor que prenda fuego a Portales al Seto y destruya sueños. Los Grupos argumentan con vehemencia en contra de esta lógica, trazando una marcada línea divisoria entre el rechazo de las Cortes (las herramientas del enemigo dicen) y el fanatismo. La verdad ronda en algún punto intermedio.

La vehemencia de los Grupos esconde que los Quemapuentes tienden a construir sus hogares en sus Feudos, que han sido rechazados por las Cortes e incluso la mayoría de los desposeídos. La mayoría de las veces, se les conoce y se les permite, aunque en silencio. Puede ser por un sentido de justicia democrática, simpatía por su causa, o incluso vivir a través de ellos indirectamente; unos pocos changelings serían Quemapuentes, si tan solo pudieran soportar tener tantos enemigos. Incluso un Grupo que rechace firmemente que cualquiera que comunique fuertes deseos similares a los de Quemapuentes a veces debe admitir que, en su raíz, la mentalidad Quemapunte es solo una expresión más extrema de su propia misión. Solo cuando las cosas se salen de control, el Grupo intentan expulsar a estos miembros excesivamente entusiastas, cuando cometen atrocidades en nombre del sentimiento anti-Lord o arremeten contra una corte de Perdidos.

A pesar de esta tendencia, o tal vez a causa de ella, los Grupos Independientes mantienen reglas estrictas y códigos de conducta que los miembros deben aceptar, y oponerse directamente a las Cortes casi siempre encabeza la lista de actividades



prohibidas. Se diferencian de los Quemapuentes por esta dedicación: que, independientemente de sus diferentes posturas sobre la comunidad de changelings, no son traidores a los suyos. Quieren un futuro más libre y noble para los Perdidos, no luchas internas y métodos de tierra quemada. Si un Grupo alberga demasiados Quemapuentes o va demasiado lejos en su búsqueda de un gobierno alternativo, sus compañeros la descartan como una causa perdida, una institución caída y corrupta.

### **Ejemplo de Grupo Independiente: La Red de Cristal**

*El viejo Marchito se burló de la compañía intrusa. "Dile a Green Greta que soy simplemente excelente y que me vaya a la mierda. Ya no le juro ni a ella ni a las Cortes. Nada de esa mierda de la realeza feérica. Es un juego que juega directamente en Sus manos, tal como a ellos les gusta". La electricidad zumbaba a su alrededor, sus venas fractales brillaban con un tenue azul bajo su piel. "Si no sale de aquí en tres segundos, se abre la veda en su cuenta de correo electrónico. Espero que no tengas ningún secreto".*

También conocida como el Grupo Backdoor o Silicon Guild, La Red de Cristal desdén no solo la cultura tradicional de Feudo, sino también la idea de que los changelings deberían reunirse en persona. Las compañías son aceptables, pero demasiados Perdidos en un lugar durante demasiado tiempo, dicen, solo están pidiendo que aparezca una Cacería Salvaje en la puerta de su casa. Es mejor estar conectado virtualmente. Mejor negociar con Internet.

El malhumorado matemático Marchito Silicon Jack creó La Red de Cristal a fines de la década de 1980, asumiendo que las Hadas Verdaderas no sabían nada de la tecnología informática moderna. Estaba equivocado, pero el trato que hizo se mantuvo cierto, y sus métodos poco ortodoxos atrajeron a otros changelings que hicieron la misma suposición errónea, o rechazaron las Cortes por sus propias razones y prefirieron la solución un tanto paranoica de Jack. Con el paso del tiempo, quedó claro que la tecnología llegó a Faerie tan fácilmente como cualquier otra cosa con la que los humanos sueñen, pero el Grupo Backdoor sobrevivió porque Silicon Jack se negó a actuar como su Administrador y el trabajo ingrato de discutir con docenas de changelings interactuando principalmente en línea no es codiciado. El Grupo

se asegura de que cada administrador solo necesite servir durante un período de tiempo fijo.

El acuerdo del Grupo obliga a los miembros a organizar periódicamente grandes fiestas LAN, redadas de MMO, conferencias web y otras reuniones basadas en la web abiertas a las masas; Exponerse al público no es fácil para los changelings que se encuentran en la nube para permanecer en el anonimato, pero deben hacerlo. Por otro lado, obliga a los agentes Feéricos a hacer lo mismo, publicando sus planes en cualquier sitio disponible públicamente antes de acercarse al territorio de la Red de Cristal, aunque no tienen que decirles a los participantes qué sitio. El Grupo dedica al menos una compañía a tiempo completo a navegar por Internet en busca de posibles problemas.

Los miembros de la Red de Cristal se extendieron por todo el mundo, comunicándose en foros de la darkweb y mediante correo electrónico cifrado. Las reuniones cara a cara ocurren en Madrigueras compartidas a los que llaman las Nubes: cámaras de nubes literales, cada una conectada a una dirección web secreta, flotando en el cielo de BriarNet, el Seto digital. Los miembros investigan juntos problemas arcanos, intercambian Prendas raras (especialmente las digitales), derrocan figuras de autoridad mediante la aplicación inteligente de malware goblin y mantienen una red de inteligencia sofisticada que se suma a la infraestructura de vigilancia mundana para vigilar los Pasos importantes las 24 horas del día, los 7 días de la semana. Un grupo heterogéneo de Silicon Guild dedicado a rastrear a los secuaces de los Otros e investigar sus debilidades específicas puede poseer la imagen más completa de la actividad de Hadas en el planeta. Otro puede visitar los Mercados Goblin en oscuros rincones del Seto para forjar Contratos Goblin ilícitos cuyos usuarios no pueden ser rastreados. Un tercero puede consistir en piratas informáticos que usan puertas traseras literales para ingresar a BriarNet y regresar al servidor seguro de un enemigo.

### **MANTO DE TELARAÑA DE CRISTAL ( A .....)**

Una compleja red de cables cristalinos brillantes zumba bajo la piel del changeling, trazando corrientes eléctricas que viajan a lo largo de circuitos fractales en lugar de sangre y venas. Su



rostro se desvanece o se pixelea en la visión periférica de un observador, y una cacofonía de voces se lleva débilmente en el viento a donde quiera que vaya. En su forma más poderosa, El Manto de la Red de Cristal irradia electricidad estática y transforma la voz del changeling para que suene digitalmente sintetizada, distorsionada o con tono corregido.

**Efecto:** tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que realiza una hazaña impresionante mientras permanece completamente anónimo.

- Ganas dados de bonificación igual al Manto de tu personaje en tiradas mundanas para investigar o realizar vigilancia a través de Internet.

- Obtienes un punto del Mérito Anonimato (*Changeling*, p. 121).

- Obtienes el Mérito de Memoria Fotográfica (*Changeling*, p. 121).

- Cualquier acción (mundana o sobrenatural) que realice tu personaje para transmitir información a otra persona, ya sea de forma verbal, textual o de alguna otra manera, se puede realizar de forma refleja si hubiera sido instantánea, o se puede realizar como acción instantánea si hubiera sido extendida.

- Tu personaje es un buscador de caminos natural de BriarNet, atravesando sus pasos en red a la velocidad de los datos. Gana la posibilidad de repetir los 8 en las tiradas para determinar si tiene el Borde en una persecución de navegación de Seto en BriarNet, y duplica su Velocidad efectiva mientras viaja en un paso en la BriarNet.

## CONTRATO: PROTOCOLO OCULTO (COMÚN)

**Hidden Protocol (CTL OAT)**

El changeling se convierte en uno de los innumerables nodos a lo largo de la superautopista de la información de BriarNet, uniendo el mundo mortal y el Feudo digital del Seto marcando un número en un teclado, ingresando una contraseña con un teclado o ingresando un código de acceso en un dispositivo electrónico.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** Astucia + Informática + Wyrd.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** instantánea.

**Efectos:** el changeling nunca está fuera de su área de servicio en el mundo mundano con este Contrato. Puede usar cualquier dispositivo electrónico que tome la entrada de usuario, ya sea un teclado, el teclado numérico de un teléfono o un micrófono, para enviar comunicaciones rápidas al enrutarlas a través del Seto. No necesita saber la información de contacto del destinatario previsto, solo su nombre, y no necesita ninguna señal o red mundana. Puede enviar hasta 20 palabras por invocación.

El destinatario no necesita un dispositivo para recibir el mensaje. Llega de alguna manera por casualidad: grafiti en un baño público, un fragmento de letra escuchado desde un automóvil que pasaba con una radio ruidosa, o una nota al azar garabateada en un billete de un dólar que el repartidor de pizzas les dio como cambio.

Nada impide que alguien más vea el mensaje también, incluidos los hobgoblins y otros que puedan ver pasar la información dentro de BriarNet (ya sea como noticias que se arrastran en un canal privado o un biplano que arrastra una pancarta a través de un cielo oculto). Los intentos de rastrear o interceptar el mensaje tratan la tirada de invocación de este Contrato como una tirada enfrentada.

**Laguna Legal:** el changeling utiliza tecnología significativamente obsoleta para enviar el mensaje, como un teléfono de disco, un telégrafo, una máquina de escribir o incluso una computadora Apple IIe.

## CONTRATO: CARGA ÚTIL AUTÓNOMA (REAL)

**Autonomous Payload (CTL OAT)**

El changeling se transforma en un ser digital de electricidad y bits, que une el ciberespacio del Seto con datos electrónicos mundanos.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Manipulación + Informática + Manto vs. (Inteligencia o Informática) + Fortificación.

**Acción:** enfrentada.

**Efectos:** el changeling se para sobre un Paso dentro de la BriarNet y abre un Portal al Seto digital (*Changeling*, p. 198); no necesita un portal



que se pueda cerrar. El paso lo transforma a él y a cualquiera que lo siga en datos, lo que permite que BriarNet invada temporalmente una computadora mundana u otro depósito digital.

Viajar a través del paisaje digital es exactamente como viajar a través del BriarNet, usando las reglas de viaje del Seto; sin embargo, cada dispositivo actúa como un Bastión (**Changeling**, p. 221), que posee una calificación de Fortificación basada en la seguridad general de los datos. La computadora portátil personal de un estudiante universitario promedio tendría Fortificación 1, una red de oficinas relativamente segura Fortificación 3 y una base de datos gubernamental clasificada Fortificación 5; Si un dispositivo está protegido de manera sobrenatural, agrega la mitad del rasgo de Tolerancia sobrenatural de su usuario (redondeado hacia arriba) a su Fortificación. Si un changeling está dentro de su propia computadora, o en otro dispositivo del que conoce la contraseña para acceder, puede aumentar su Fortificación como si estuviera dentro de su propio Bastión. Los changeling pueden leer la Fortificación de un dispositivo digital de forma normal, con Informática en lugar de Empatía.

Desde aquí, el changeling puede Hilar el Seto para eludir la seguridad y obtener acceso a la información; realizar cambios en archivos, programas, configuraciones y otros componentes digitales del dispositivo; implantar un virus informático feérico; y más. Cuando finaliza el Contrato, el changeling puede volver a invocarlo inmediatamente para permanecer en forma de datos. Si no puede o no lo hace, él y cualquiera que esté con él emergen de la máquina, servidor u otro dispositivo que contiene el dispositivo hacia el mundo mundano en forma física. Mientras el Contrato está activo, el changeling puede navegar a una representación de BriarNet de una señal o red (si el dispositivo está conectado) e invocar Carga Útil Autónoma nuevamente para llevar la señal a cualquier dispositivo o sistema conectado.

A la tirada de invocación de este Contrato se opone al personaje que tenga el mejor acceso y control sobre el dispositivo de destino.





**Laguna Legal:** el changeling se pone un sombrero negro o un sombrero blanco y se apeg a las implicaciones éticas del sombrero que usa durante la vigencia del Contrato. Si en algún momento los viola, debe pagar el coste de Glamour, o el Contrato termina inmediatamente.

## **BANDAS ITINERANTES**

No todos los changelings quieren una base de operaciones estacionaria. La pasión por los viajes golpea a muchos Perdidos a lo largo de sus largas vidas, pero algunos aborrecen activamente la idea de permanecer en un lugar durante demasiado tiempo, y el Seto hace que sea un juego de niños ir a donde quieran, cuando quieran. Cuando un grupo más grande que una compañía se reúne para vagar juntos por más de una aventura o dos, se convierten en una **Banda Itinerante**. La mayoría de las Bandas Itinerantes se forman mucho antes de cerrar un Compromiso, y es tan probable que se encuentren con una entidad poderosa en sus viajes y acepten espontáneamente un intercambio de términos para la protección mística como lo son para buscar una. La mayoría no se da cuenta de que está haciendo algo diferente, solo se da cuenta después del hecho de que lo que terminaron no fue una verdadera corte.

Las bandas itinerantes tienen poco en común aparte de la naturaleza móvil de sus sociedades. Algunos recogen nuevos miembros dondequiera que vayan y dejan atrás a los antiguos con la misma frecuencia; otros son inseparables e insulares, aceptan pocos peticionarios y se guardan para sí mismos. Algunos viajan en carromatos arcaicos como los vendedores ambulantes de antaño, mientras que otros se embarcan en un eterno viaje por carretera o recorren caminos que se extienden por continentes. A lo largo de la historia de los Perdidos, las bandas itinerantes han sido caravanas de mercaderes, grupos de actuación, exploradores y arqueólogos, escaldos y trovadores de la vieja escuela, investigadores y reporteros, agitadores, ladrones fantasmas, cazarrecompensas (incluidos algunos corsarios reales), o simplemente vagabundos sin otro propósito que seguir moviéndose.

La vida nómada tiene pros y contras. Por un lado, es mucho más difícil para un Acechador encontrar changelings en constante movimiento con amigos y Madrigueras en todos los puertos; y, de hecho, los

Lores no pueden comprender su negativa a reclamar un territorio, validando sus Compromisos. Por otro lado, cuando el enemigo los encuentra, no tienen una organización parental o hermana establecida a la que acudir en busca de ayuda y si desaparecen, nadie se dará cuenta durante bastante tiempo. Muchas bandas hacen todo lo posible para cultivar relaciones amistosas con las Cortes establecidas dondequiera que vayan y contratan sus servicios como guías o escoltas para acumular dinero social que pueden canjear por la ayuda de esas Cortes más adelante.

## **Ejemplo de Banda Itinerante: Corona de Espinas**

*"¡Às armas, às armas! ¡Arma los torpedos! "Gritó el capitán Mateus, agitando una espada ensangrentada en una mano y una escopeta en la otra. "¡Arma los torpedos, sí!" vino la respuesta. Un enorme brazo forrado de ventosas ya se agitaba en el agua fuera de la portilla, tiñendo el mar de un violeta cruel. Otro se estrelló contra el casco, sacudiendo todo el submarino. Steel se estremeció y gimió. Los torpedos tronaron todos juntos y, a través del ojo de buey, la tripulación pudo ver a la enorme criatura caer en las profundidades, dejando un rastro de nubes de sangre. Mateus se echó a reír, aunque el cansancio se mostró a través de su alegría y bravuconería. "Una pequeña criatura como esa no es nada. Enfrentaremos mejores desafíos antes de que estemos en tierra nuevamente".*

Los changelings de la Corona de Espinas, también llamados cariñosamente Tin Can, o más amenazadoramente, Minute fae of the Abyss, nombraron a su banda en honor a una estrella de mar venenosa, embarcándose en una misión interminable para cazar monstruosas amenazas de las profundidades bajo las olas del océano. Luchan con torpedos, espadas y otras armas en las manos (o aletas) de los compañeros de tripulación feérica que pueden respirar bajo el agua. Los changelings de Tin Can combaten los estereotipos entre otros Perdidos, pintándolos como temerarios, frívolos e irresponsables; Sostienen que, si no merodearan por las profundidades, los goblins marinos ya habrían abierto un enorme agujero desde el Seto bentónico hacia el mundo de los mortales. Quién sabe, dicen, tal vez esos duendes lo estén haciendo ahora mismo.

Las tripulaciones de la Corona de Espinas cumplen con el deber que reclaman, pero en



realidad es más una consecuencia natural de peinar el último lugar mortal donde el misterio real persiste mientras abrazan la libertad absoluta de su vasto patio marino. La banda está formada por tripulaciones de submarinos itinerantes cuyos capitanes se turnan para presidir las reuniones ceremoniales; cada tripulación se compone de unas pocas compañías changeling junto con tocados por las hadas mortales y el ocasional hobgoblin o simulacro. Cuando no están luchando contra monstruos submarinos, las tripulaciones se involucran en otras actividades marítimas como el contrabando o el comercio entre el Seto y el mundo mortal, transportando pasajeros que quieren viajar discretamente, realizando investigaciones científicas o fotografías submarinas con una nota feérica, o la mayoría de las veces, solo movidos por el descubrimiento en sí mismo.

Una vez al año, todas las tripulaciones del Tin Can se reúnen en el archipiélago de las Azores para una juerga ritual que dura semanas. Intercambian chismes, magia, nuevos descubrimientos, miembros de la tripulación e incluso submarinos. Su pacto con las corrientes oceánicas estipula que, durante el festival, todas las tripulaciones se convierten en una sola tripulación y ninguna jerarquía domina: cualquiera, perdido o mortal, puede desobedecer las órdenes con impunidad. Cualquiera que intente hacer cumplir su autoridad está violando el Compromiso. El festival tiende a ser una época descaradamente estridente.

También alberga ritos, desde concursos desenfrenados de habilidad marinera hasta observancias sagradas para limpiar un submarino de la mala suerte o enviarlo a las profundidades para siempre, a veces porque ha llegado a su límite, y a veces como una tumba o un monumento para los Minutefae que murieron durante el año. Los nuevos capitanes bautizan y nombran ceremonialmente a sus nuevos suplentes y a los no miembros que deseen aceptar la petición de afiliación del Manto. Cada equipo es autónomo y al final del festival se dispersan por los siete mares. Durante todo el año, cada barco mantiene a flote el Compromiso persiguiendo y derrotando a un número necesario de monstruos submarinos sobrenaturales.

Ese trato obliga a los Lores y a sus sirvientes a ceder el indicador meteorológico o la iniciativa

táctica. Los orígenes del Compromiso se encuentran en la Era de la Vela; cuando los barcos no podían navegar directamente en contra del viento, un barco contra el viento de sus enemigos podía maniobrar y atacar con mayor eficacia. Si bien las tácticas modernas se han desarrollado más allá del principio del indicador meteorológico y la invención de los submarinos permite a los Minutefae mantener sus deberes submarinos mucho más fácilmente, los Lores aún no pueden atacar desde una posición estratégicamente superior.

## **MANTO DE CORONA DE ESPINAS (A .....**

Innumerables espinas diminutas sobresalen de la piel del changeling, y su cabello eternamente húmedo adquiere el olor a agua salada y algas marinas. Sus ojos pueden oscurecerse al negro del abismo submarino o brillar como el señuelo de un pescador. En su forma más poderosa, el vástago de la corona de espinas puede hacer que broten miembros vestigiales de su espalda (cuanto más potente es el Perdido, más miembros posee) y provocar el frío de las profundidades bentónicas, llevando consigo es una presión vertiginosa.

**Efecto:** tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que descubre algo que nunca había encontrado en el océano.

- Ganas dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para navegar, nadar, luchar o investigar bajo el agua en agua salada (no en agua dulce).

- Ganas dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para operar cualquier embarcación acuática durante una escena de acción u otra situación urgente o peligrosa.

- Mientras estés bajo el agua en agua salada (no en agua dulce), tu personaje puede respirar perpetuamente, soportar la presión del agua y otros peligros ambientales bajo el agua (como temperaturas bajo cero), hablar y escuchar sonidos con normalidad y ver claramente, siempre que te mantengas a cinco yardas/metros de al menos dos de tus compañeros de tripulación. Cualquier embarcación en la que estés a bordo o en un radio de 10 yardas/metros también puedes soportar las profundidades oceánicas más profundas.



•••• Tu personaje puede recurrir a las corrientes del destino para obtener una ganancia inesperada a cambio de dejar que lo lleven a la orilla que deseen. Una vez por escena, puedes tratar una tirada mundana fallida como si hubieras obtenido un éxito, a cambio de que el Narrador dicte la siguiente acción de tu personaje.

••••• Tu personaje inflige el Declive Envenenado Moderado (**Changeling**, p. 331) con cualquier ataque de Pelea exitoso (incluido simplemente tocar a un oponente que no quiera; **Changeling**, p. 184) siempre que hagas contacto piel con piel (que puede requerir atacar a un objetivo específico, a discreción del Narrador) y tengas más Iniciativa que el oponente. Un objetivo que sea envenenado dos veces en la misma escena convierte el Declive en Grave.

## CONTRATO: CINCO BRAZAS COMPLETAS (COMÚN)

**Full Fathom Five** (CTL OAT)

El changeling grita en voz alta y las fuerzas de la naturaleza responden. Al igual que un delfín o una sonda de profundidad usa ecos para sentir su entorno, ella escucha o siente que las vibraciones de su llamada regresan a través del aire o el agua, y obtiene una imagen mental impecable de su entorno.

**Costo:** 1 Glamour.

**Tirada:** ninguna.

**Acción:** instantánea.

**Duración:** (Wyrd) turnos (escenas de acción) o minutos (otras escenas).

**Efectos:** al comienzo del turno después de que invoca este Contrato, el changeling obtiene una instantánea mental del espacio físico, y todo lo que hay en él, en un área a su alrededor con un radio de (su Wyrd x 10) yardas/metros. Automáticamente rompe los intentos mundanos de esconderse o sorprenderlo mientras dure, y gana tantos dados como (Manto) para desafiar los intentos sobrenaturales. Navega y actúa sin penalización en la oscuridad total y otras circunstancias de poca visibilidad, es inmune a los Declives Cegado y Ensondecido, y niega hasta tantos dados como (Manto) en penalizaciones por localización a ataques a distancia (incluso desde el ocultamiento). Obtiene un bono de Iniciativa igual

a su Manto y un bono de Defensa igual a la mitad (redondeado hacia arriba), excepto contra oponentes más alejados de lo que su ecolocalización puede alcanzar o aquellos que lo emboscan con éxito. Cualquiera dentro del alcance del Contrato que lo haya visto invocarlo antes lo identifica automáticamente por su sonido o vibraciones; su biosonar anuncia su presencia y perturba el aire o el agua a su alrededor de una manera característica.

La insonorización protege contra los efectos de este Contrato automáticamente. Si otro ruido fuerte, como un disparo o un grito, ocurre dentro del alcance, el changeling debe tener éxito en una tirada de (Astucia + Compostura + Manto) para mantener el Contrato; si falla, termina inmediatamente.

**Laguna Legal:** el changeling usa un micrófono, megáfono u otro medio para transmitir su voz a un volumen mucho más alto de lo normal al ser invocado, atrayendo una atención mortal significativa.

## CONTRATO: GIRO DE ENSANCHAMIENTO (REAL)

**The Winding Gyre** (CTL OAT)

El changeling gira en su lugar y se marea, pidiendo al aire y al mar que hagan piruetas con él.

**Costo:** 2 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Presencia + Atletismo + Manto vs Resistencia + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

El changeling se convierte en el centro de un vórtice con un radio de (su Wyrd x 10) yardas/metros. El jugador hace la tirada de invocación de este Contrato una vez y todos los demás personajes en el rango lo disputan individualmente, ya sea que lo perciban o no. Puede excluir objetivos específicos que pueda percibir a un coste de +1 Glamour por objetivo excluido.

## Resultados

**Éxito:** el objetivo se mueve automáticamente toda su Velocidad hacia el changeling como su movimiento asignado en cada turno, a menos que gaste un punto de Voluntad para anclarse ese turno; pueden usar su acción instantánea para

## JURAMENTOS DE FIDELIDAD (MANTOS)



moverse su Velocidad por segunda vez en cualquier dirección, como es normal. Cualquiera que se encuentre dentro de su rango de combate cuerpo a cuerpo y no haya sido excluido de los efectos del Contrato sufre el Declive Derribado (**Changeling**, p. 330). El vórtice sigue al changeling mientras se mueve, y cualquiera que entre en el vórtice después de la invocación inicial debe disputarlo de forma normal a menos que gaste otro punto de Glamour para excluirlos.

**Éxito Excepcional:** cualquiera que Caiga dentro del rango de combate cuerpo a cuerpo del changeling, debido a este Contrato o no, también sufre el Declive Inmovilizado.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el changeling solo se marea a sí mismo, sufriendo la Condición Confuso (**Changeling**, p. 335).

**Laguna Legal:** el changeling se pone un auténtico sombrero de marinero, como un tricornio o un dixie cup, cuando invoca este Contrato.

## DINASTÍAS DE PERDIDOS

Por grandiosos que puedan ser los séquitos (y los egos) de los monarcas de la corte, el líder de una **Dinastía Perdida** los golpea en cultos de personalidad. Una dinastía se forma cuando un changeling hace un trato y luego elige a los destinatarios de su manto para crear una sociedad de élite o altamente enfocada, a veces secreta, a veces no, caracterizada no solo por juramentos de lealtad y participación, sino por audiciones o eventos especiales para mantener la membresía concentrada y leal. Estructural y conceptualmente, una dinastía no está tan lejos de una corte, pero donde los cortesanos ocupan puestos que contribuyen al éxito de la corte y rotan el poder en función de sus temas y símbolos, los vástagos de una dinastía perdida funcionan más como un extenso clan conectado por lazos personales y deudas contraídas con el soberano. El líder nombra a un sucesor después de una feroz competencia, y el poder generalmente solo cambia de manos cuando él muere. Un gobernante dinástico tiene más poder absoluto que la mayoría de los monarcas de la corte.

Algunos changeling describen las dinastías como algo que existe en algún lugar en el medio de un espectro entre Cortes y Títulos (p. XX), teniendo

semejanzas con ambos. Algunas dinastías contienen títulos dentro de sus filas, o los producen con el tiempo a medida que el título dinástico de gobernación adquiere aspectos de cada changeling que lo lleva hasta que se metamorfosea en una prenda de heráldica que representa a la dinastía misma. Pero estos títulos nunca son legión y, por lo tanto, solo los propios gobernantes pueden llevar sus blasones.

Las Cortes ven mal a las dinastías por que perciben como egoísmo torpe por otorgar la necesaria protección de un Compromiso solo a unos pocos elegidos. Desde la perspectiva de la dinastía, las Cortes coquetean con el desastre al aceptar a casi cualquier persona y anunciar su presencia de manera tan flagrante entre las comunidades Perdidas. Los vástagos dinásticos argumentan que el riesgo de traidores, infiltrados Leales o Acechadores, invasiones territoriales, guerras de Setoquemado y cortesanos elegidos compañía a compañía dondequiera que estén esparcidos por toda la ciudad, no vale la pena ante los beneficios de Compromisos más amplios y estables.

## Ejemplo de Dinastía de Perdidos: La Casa de In

*"Por supuesto que no", dijo Yeong-hwan, desenvainando su espada. "Puede que mi hermano sea Lealista, pero nunca lo entregaré a la supuesta 'justicia' de tu corte". Cuando su oponente sacó su propia arma, con las cejas bajas, Yeong-hwan se puso de pie para atacar. "Esto lo juro, por la espada del sueño que me transmitió mi padre, y a través de él, mis antepasados. No lo digas... Vio la pregunta en su rostro y la adelantó con un gesto brusco. "La sangre no es la única forma de tener una familia. Me entristece que no lo entiendas. Ahora prepárate. Este juramento no se cumplirá".*

La Casa de In hizo un trato con In, la palabra coreana para el principio confuciano de amor desinteresado, integridad y "corazón humano". Abarca la relación y los deberes entre dos personas: gobernante y ciudadano, padre e hijo, hermanos, cónyuges y amigos cercanos. Una relación no fundada en la que no puede imponerle obligaciones. Este contrato social respaldado por el Wyrld une a los miembros de la Casa, incluidos no solo los changelings y a los tocados por las hadas, sino también sus familias mortales. El Compromiso de La Casa se basa en la incapacidad del Hada para



comprender la lealtad familiar sin juramentos de obediencia.

La Casa de In es una dinastía amplia y extendida con un linaje que abarca casi 1.500 años. Sus fundadores eran hermanos de sangre que, al escapar, se negaron a dejar a sus padres mortales al cuidado de sus Simulacros y retomaron sus vidas juntos. Adoptaron a los changelings recién fugados en su familia bajo juramento siempre que estuvieran dispuestos a respetar las virtudes confucianas, dándoles un nuevo hogar y, con el tiempo, un Manto y un trato para protegerlos. Hoy en día, los mortales comunes y tocados por las hadas de la dinastía son iguales a sus miembros Perdidos, y les muestran a sus mayores un gran respeto independientemente de si poseen Mantos o Wyrd. Todas las ramas de la familia responden al cabeza de familia, el miembro mayor, llamado cariñosamente hal-meoni o hal-abeoji (abuela o abuelo), extendiendo así el Feudo en varias ciudades. Este anciano puede ser un tocado por las hadas o incluso un mortal ordinario, aunque es raro dadas las largas vidas de los changelings. Las personas que violan los principios de integridad y lealtad de la dinastía ponen en peligro el Compromiso, por lo que los ancianos tienen cuidado con quién adoptan en la familia.

La Casa opera en *chaebol*, un gran conglomerado industrial de gestión familiar, con fuertes lazos bancarios, marítimos y políticos. Este negocio es el quid de la forma en que mantienen su parte del Compromiso, que exige honrar la tradición y los antepasados de la dinastía, y mantener la lealtad a la familia por encima de todo. También requiere mantener prácticas comerciales éticas y realizar revisiones comerciales anuales, retiros de empleados y otros rituales grupales similares para garantizar que su *chaebol* siga siendo rentable. El trato hace que los Lores actúen con integridad para mantener la lealtad de sus agentes cuando invaden; si no lo hacen, sus fuerzas se rebelan hasta que se retiran a Faerie.

### **MANTO DE LA CASA DE IN (6 A .....**

Hilos que representan los fuertes lazos familiares del changeling corren a través de su semblante, extendiéndose desde él hasta que se desvanecen en la invisibilidad. Mientras siga respetando esos lazos, brillarán con la luz de su devoción. Si los traiciona,

se oscurecen a un gris ceniciento. A medida que crece su Manto, los hilos se entrelazan para formar patrones que reflejan sus vínculos de mayor confianza; Los ancianos de la Casa presumen de tapices enteros sobre sus hombros como mantos, que documentan sus largas historias familiares en símbolos y colores.

**Efecto:** tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que muestra su respeto genuino por alguien con un gesto significativo.

- Ganas dados de bonificación igual al Manto de tu personaje en tiradas sociales mundanas para cerrar o mantener un trato comercial franco.

- Ganas dados de bonificación igual al Manto de tu personaje en tiradas mundanas para apoyar directamente una de sus Piedras Angulares.

- Obtienes dos puntos del Mérito de Estilo de Etiqueta (*Changeling*, p. 122).

- Una vez por escena, recupera 1 punto de Voluntad cuando haces un sacrificio significativo para garantizar el bienestar de otra persona.

- El changeling puede gastar 1 punto de Voluntad para nombrar a un pariente no feérico o miembro de la Casa de In como su Piedra Angular por una escena, adjunta a su siguiente casilla de Claridad disponible en la caja a la derecha de una caja con una piedra angular asociada, siempre que haya una disponible. Los tocados por las hadas cuentan cómo no feérico para este propósito.

### **CONTRATO: DEFENSA DEL PRINCIPIO (COMÚN)**

**Upholding the Principle (CTL OAT)**

El changeling inflige los mismos signos de deslealtad y falta de respeto que acechan en su propio semblante a otro changeling.

**Costo:** 2 Glamour.

**Tirada:** Presencia + Política + Manto vs. Aplomo + Wyrd.

**Acción:** enfrentada.

**Duración:** instantánea.

**Efectos:** el personaje debe obtener pruebas, evidencias o una confesión de que otro changeling lo ha engañado o traicionado a él o a otro miembro de la Casa, se ha involucrado en prácticas comerciales deshonestas o inmorales, o

### **JURAMENTOS DE FIDELIDAD (MANTOS)**



definitivamente tiene la intención de hacerlo. Una vez que lo tenga, debe estrechar la mano del objetivo para invocar este Contrato. Invocarlo cuando no tiene ninguno de los anteriores no funciona; no puede usar este Contrato para enterarse de las malas intenciones de alguien.

### Resultados

**Éxito:** el changeling inflige una versión temporal de la Condición Rompejuramentos (**Changeling**, p. 343) que no requiere el perdón adicional del Wyrd para resolverse. Mientras dura esta condición, afecta perceptiblemente el semblante del objetivo de una manera que refleja sus crímenes y se adapta a la naturaleza de su semblante.

**Éxito Excepcional:** el objetivo tampoco puede decir nada que no crea que sea cierto hasta el final del capítulo.

**Fallo:** el contrato falla.

**Fallo Dramático:** el objetivo, en cambio, se entera de la última vez que el changeling desobedeció a un anciano en un asunto importante, traicionó a alguien o hizo algo deshonesto. Pueden infligir la Condición Presionado en el changeling si lo desea.

## CONTRATO: SABIDURÍA DE LOS ANCESTROS (REAL)

Ancestors' Wisdom (CTL OAT)

El changeling realiza una ceremonia que dura al menos 10 minutos para convocar al fantasma de un antepasado de la Casa de In.

**Costo:** 2 Glamour + 1 Voluntad.

**Tirada:** Presencia + Ocultismo + Manto.

**Acción:** instantánea (tarda 10 minutos).

### Resultados

**Éxito:** el changeling convoca al fantasma de un miembro fallecido de la Casa, elegido por el Narrador. El fantasma permanece hasta el final de la escena y conserva todos los recuerdos de ese miembro de la Casa. Sin embargo, depende del changeling lograr que coopere.

**Éxito Excepcional:** el fantasma ya está dispuesto a cooperar y no necesita ser convencido.

**Fallo:** el contrato fracasa.

**Fallo Dramático:** el changeling en cambio convoca al fantasma hostil de un traidor fallecido a la Casa.



# JURAMENTOS DE COMUNIDAD (FEUDOS)

*Cuanto más personas te conozcan, mejor será para todos.*  
Fletcher Pratt, "el Regalo de Dios".

Cuando los Perdidos se unen, incluso el Acechador más poderoso debería temblar. Un Feudo es más que un simple conjunto de Cortes. Es una sociedad en miniatura, con sus propios héroes, líderes y descontentos. Aunque se enfrentan a conflictos internos y externos, los Feudos brindan las herramientas, el apoyo y los desafíos que los changelings necesitan para crear un lugar de pertenencia.

## SISTEMAS OPCIONALES DE FEUDOS

A pesar de ser una comunidad pequeña dentro de una gran ciudad anfitriona, los Feudos son colecciones diversas de personas, lugares y bienes. Los changelings no siempre regresan a sus propios lugares de origen y muchos se quedan en la primera comunidad de Perdidos que encuentran, lo que a menudo crea lugares mucho más diversos que las ciudades que los rodean. Las siguientes mecánicas opcionales traen estos aspectos a la vanguardia de un juego de **Changeling**.

## CREACIÓN DEL FEUDO: CONSTRUCCIÓN DEL SET

Además de preparar el escenario (**Changeling**, p. 297), los jugadores pueden unirse para crear un Feudo rico y vibrante. Este sistema ayuda a la compañía a construir el escenario, ensamblando el esqueleto básico del Feudo donde tiene lugar el juego y creando un escenario lleno de apuestas establecidas que todavía tiene mucho espacio para desarrollarse en el juego.

La construcción del set ocurre después de la creación del personaje y antes de que comience el juego. No es necesario dedicarse primero a preparar el escenario, pero tener una buena comprensión de los temas de la crónica puede ayudarlo a concentrar sus esfuerzos.

Para construir el set, necesita algo sobre lo que escribir: una hoja de papel, una pizarra, una mesa virtual, fichas o notas adhesivas. Si usas fichas o notas adhesivas, necesitas al menos seis por jugador y seis para el Narrador.

## RECOLECCIÓN DE ELEMENTOS

Cada miembro de la compañía (incluido el Narrador) presenta seis elementos para el Feudo.



Estos elementos se dividen en cuatro categorías: **Lugares, Rostros, Maravillas y Problemas**. Todos proporcionan dos Lugares, dos Rostros, una Maravilla y un Problema cada uno.

Los **Lugares** son ubicaciones individuales importantes para el Feudo. Al igual que las cafeterías de comedias de situación o las oficinas centrales en las series policíacas, estos lugares siempre están disponibles para que ocurra una escena. Si bien muchos Feudos tienen una única base de operaciones, generalmente también tienen bases satelitales y otros lugares que frecuentan (y protegen) para asegurarse de que no pongan todos sus huevos en una canasta en caso de que aparezcan los lacayos de los Lores. Los Lugares de los Feudos más cautelosos (o menos organizados) pueden descentralizarse por completo.

Cuando crees a un Lugar, escribe el nombre de la ubicación y una breve descripción.

**Ejemplos:** *Dorsey Park: parque público animado; Beacon Port: centro comunitario en ruínas; Ol 'Kelsey's Holler: Madriguera Abandonada.*

Los **Rostros** son figuras importantes para el día a día del Feudo. No son necesariamente líderes o incluso miembros, pero todos los Rostros juegan algún tipo de papel en su función. Los rostros pueden ser personajes del narrador creados al establecer el escenario, piedras angulares o méritos como contactos y aliados.

Cuando crees a un Rostro, escribe el nombre de la persona y un dato importante sobre ella.

**Ejemplos:** *Max Kelly: falsifica identificaciones; Bright Stream: tiene un amor atrapado en Arcadia; Garçon: recientemente se convirtió en Reina de los Goblins.*

Las **Maravillas** son elementos fantásticos, donde el Wyrd se entrelaza con lo mundano. No te preocupes por asegurarte de que estos elementos tengan una explicación o se vinculen directamente a algún personaje específico. Estos se desarrollarán en el juego. Las Maravillas van desde pequeños milagros diarios hasta revelaciones raras, potencialmente demoledoras de crónicas.

Cuando crees a una Maravilla, escríbela como una breve declaración; incluye una nota sobre su ubicación, si corresponde.

**Ejemplos:** *una puerta del Seto siempre está abierta detrás de la barra local del Feudo; A veces los árboles*

*hablan en el jardín de la Reina de la Primavera; Un Acechador libre deambula por el vecindario.*

Los **Problemas** son urgentes e inmediatos a los que se enfrenta el Feudo. Estos pueden ser ganchos que desees abordar de inmediato o algo que la primera historia presagie. No intentes pensar en respuestas o detalles sobre estos problemas por ahora, ya que aparecerán en juego.

Cuando crees a un Problema, anota el problema y una pregunta abierta al respecto.

**Ejemplos:** *El Feudo está destinado a ser capturado, ¿se puede salvar? Alguien planea la caída de los monarcas, ¿quién es? Nuestra base de operaciones se está marchitando físicamente, ¿qué lo está causando?*

## SE REQUIERE ALCUNA UNIÓN

Una vez que hayas creado tus elementos, combínalos en cuatro fases. Al comienzo de cada fase, selecciona a alguien nuevo para comenzar a colocar elementos. Desde ahí, puedes colocar los elementos en cualquier orden.

### Fase Uno

Primero, revela los Lugares. Los primeros Lugares revelados son fortalezas para cada corte, uno para cada una de las Cortes del Feudo. Los Lugares restantes pueden cumplir cualquier función que desee la compañía, como casas seguras, mercados goblins locales, lugares de reunión o puntos finales de Pasos.

### Fase Dos

Luego, asigna cada Rostro a uno de los Lugares. Se pueden unir varios Rostros al mismo lugar, pero cada fortaleza de una Corte necesita al menos uno. El primer Rostro añadido a una fortaleza de la Corte es el monarca de esa Corte. Después de eso, los Rostros pueden desempeñar cualquier papel que desee la compañía, como intermediario de información neutral, mediador entre cortes, aliado dudoso del Feudo o un rival de otro Feudo.

### Fase Tres

Después de eso, une cada Maravilla a cualquier Lugar. Los Rostros unidos a un Lugar con una Maravilla no necesariamente conocen la Maravilla, pero pueden, o incluso podrían ser su causa. Un Lugar puede tener cualquier número de Maravillas adjuntas, incluido cero. Un Lugar con múltiples Maravillas es un lugar famoso (o infame) para el



Feudo, o está a punto de serlo, y otras facciones de la ciudad pueden codiciarlo, intentar destruirlo o tener alguna otra relación con él.

### Fase Cuatro

Finalmente, añade cada Problema a cualquier Lugar. Cuando un Problema se añade a un Lugar, cualquier Rostro unido a él está directa o indirectamente involucrado con el Problema. Se pueden adjuntar múltiples Problemas a un Lugar. Un Lugar con múltiples Problemas es un área tumultuosa para el Feudo donde es probable que se produzcan conflictos.

Una vez que todos los elementos coincidan, tómate un tiempo para revisar el Feudo que has construido la compañía. Es posible que sea necesario modificar algunos elementos para que encajen mejor, o el grupo puede decidir que un elemento encaja mejor en otro lugar. Una vez que todos estén satisfechos con su Feudo, estará listo para jugar.

## RAÍCES DE LA SOCIEDAD: INTERACCIONES DEL FEUDO

Los Feudos no existen de forma aislada. Los pasos del Seto acercan a las ciudades más de lo que permite la geografía. Los Feudos en una región suelen mantener una relación amistosa, pero algo distante. Los problemas que enfrenta un Feudo se duplica si se mezcla con otro. Incluso si comparten el mismo sistema de cortes, los Feudos pueden tener diferentes ideas sobre cómo ayudarse mejor entre sí y a los Perdidos en su conjunto. A pesar de esto, la mayoría de los Feudos se dan cuenta de que no ganan nada con la paranoia extrema y mantienen una relación regular con sus vecinos más cercanos.

### REPUTACIÓN

La reputación de un Feudo con otro se mide en una escala de positivo a negativo. Cuando esa reputación es importante para las interacciones sociales, crea los siguientes efectos con respecto a las tiradas sociales de un personaje contra los miembros de ese Feudo. La primera columna se aplica a las tiradas sociales puntuales, mientras que

la segunda columna se aplica a las maniobras sociales.

Reputación	Modificador	Nivel de Impresión
Positiva	+2	Un nivel más alto
Neutral	+0	Como de costumbre
Negativa	-2	Un nivel más bajo

La reputación del Feudo cambia según las acciones de los miembros. Si la reputación de un Feudo con otro cae por debajo de negativo debido a eventos de la historia, se considera que están en conflicto (consulta la página XX). El Narrador puede utilizar las siguientes pautas como ejemplos de cuándo podría cambiar la reputación de un Feudo:

- Tres obsequios o favores importantes elevan un paso la reputación de un Feudo. Un regalo invaluable o un acto de verdadero heroísmo o sacrificio por otro Feudo puede cambiar una reputación de negativa a positiva de inmediato, a discreción del Narrador.

- Tres robos o desaires contra otro Feudo hacen que la reputación baje un escalón. Un acto realmente dañino o una traición significativa contra otro Feudo puede cambiar una reputación de positiva a negativa de inmediato, a discreción del Narrador. El Feudo rival puede ver algo como un desaire que no fue pensado como tal, lo cual cuenta.

- La reputación de un Feudo con otro puede mejorar después de resolver un conflicto si el rival del Feudo cree que actuó de buena fe o demostró rasgos que respeta. Una reputación también puede mejorar sin ningún contacto directo entre los propietarios, si uno muestra heroísmo, coraje, compasión o fuerza en particular en las hazañas que el otro presencié.

- La reputación de un Feudo puede sufrir una paliza incluso si sus miembros no se oponen a nadie. Dependiendo de la Corte a cargo en ese momento, sus vecinos pueden verlo como un lastre debido a alguna debilidad real o imaginaria, responsabilizarlo por algo sobre lo que no tenía control o ponerse celoso cuando hace alarde de sus recursos y éxitos, por ejemplo.

En una región con varios vecinos, un Feudo puede tener diferentes reputaciones con cada uno,



a veces debido a la misma acción. Robar una valiosa Prenda del Feudo y llevarla a un vecino, por ejemplo, es un desaire al primer Feudo y un favor al segundo.

De vez en cuando, los Feudos utilizan juramentos para formalizar las relaciones. A menudo son menores, y se utilizan principalmente como medidas para protegerse contra las luchas internas entre vecinos. A veces, sin embargo, pueden ser poderosas declaraciones de alianza o enemistad que repercuten en toda la historia del Feudo. Para obtener más información sobre los juramentos heredados, consulta la pág. XX.

## CONFLICTO

Incluso las sociedades más amistosas pueden estar enfrentadas. Los conflictos dentro y entre los Feudos surgen de malentendidos, desacuerdos personales, escasez de recursos o manipulación de fuerzas hostiles. Los siguientes arquetipos representan las formas más comunes en que chocan los changelings.

Las **Rivalidades** ocurren cuando dos o más changelings o compañías compiten por el mismo objetivo. Estos van desde ambiciones políticas elevadas hasta deseos personales intensos.

- El monarca de la Corte del Cielo Gris se convirtió en mártir de su Feudo. Sus amigos más cercanos, Albert Greenbones y Opal Eyes, se pelean para decidir quién lo reemplazará, dividiendo a la una vez unida corte.

- Liam está locamente enamorado de Omar. Desafortunadamente para él, Victor también ama a Omar. Su competencia por su corazón es un tema candente en Bailey's Run. Otros propietarios hacen apuestas sobre quién ganará.

Los **Conflictos Culturales** enfrentan a las Cortes o a los Feudos entre sí debido a diferencias de opinión, valores o métodos; necesidad de un recurso que no pueden compartir; o, a veces, las demandas del propio Wyrd, representadas por juramentos y acuerdos que entran en conflicto incluso cuando los propios changelings desean cooperar. Los conflictos culturales no siempre implican hostilidad.

- El Hombre de Armas Silbantes lidera una Cacería Salvaje contra los Perdidos de la ciudad, pero incluso ahora los territorios de Shadybrook y

Crashing Tree no pueden unirse. El primero quiere que ambos Feudos se escondan del ataque, creyendo que el enfoque de sus compañeros muestra arrogancia, mientras que el segundo quiere combinar fuerzas para enviar al ejército feérico de regreso a las Espinas y acusa a Shadybrook de cobardía.

- Las Cortes de Hollow Creek descubren un problema. El Acuerdo de la Corte de la Sombra exige que realicen un gran atraco contra el Feudo cada año, mientras que el Acuerdo de la Corte de la Niebla exige que se lleven un tesoro del Feudo al Seto y lo dejen allí durante un año. Desafortunadamente, este año un leal se infiltró en el Feudo y devastó sus propiedades, dejando solo un tesoro adecuado para las obligaciones de ambas Cortes.

Las **Guerras de Setoardiente** son conflictos a gran escala entre Feudos. Son asuntos tristes, llenos de espionaje, sabotaje y violencia breve pero espantosa tanto en el mundo mundano como en El Seto. La forma en que se manifiesta una guerra de Setoardiente depende de las Cortes gobernantes y los monarcas de los Feudos involucrados, pero generalmente se parece más a una guerra de pandillas, una guerra de guerrillas o una guerra fría que a una verdadera batalla. Dejar que el conflicto estalle de manera obvia significa llamar la atención no deseada de las autoridades mortales y de fuerzas más siniestras. Una guerra de Setoardiente generalmente involucra a mortales, goblins y changelings sin corte como mercenarios, espías, sabotadores y duelistas. A veces, incluso otros seres sobrenaturales locales se ven envueltos en la refriega, voluntariamente o no.

Los Perdidos intentan evitar las guerras de Setoardiente siempre que sea posible, ya que es difícil defenderse de las maquinaciones de los Lores cuando están ocupados defendiéndose unos de otros. Sin embargo, ocurren; la mayoría de las veces surgen de promesas incumplidas, enemistades vinculadas a juramentos y traiciones percibidas. Ciertos tipos de promesas pueden incluso arrastrar a los Feudos a la guerra, independientemente de sus esfuerzos por encontrar otra solución.

- Thrush Valley y Winterheart han estado en guerra durante 20 años. La pelea comenzó por el Relicario de Cardo, un símbolo con el poder de alterar las memorias. Cada Feudo cree que el otro



lo tiene y realiza redadas anuales para recuperarlo. Todas las incursiones provocan víctimas mortales, pero la enemistad de los Feudos aún no ha flaqueado. Nadie se da cuenta de que un hobgoblin se apoderó del Relicario hace años y usó su poder para mantener la guerra.

- Algunos Feudos intentan forzar un cambio de liderazgo durante una guerra de Setoardiente para cambiar su estrategia y obtener una ventaja. Hacerlo provocó la caída de Thatched Nest. Derrocaron a la violenta Corte del Halcón para invocar la astucia de la Corte del Cuervo meses antes de la legítima transferencia de poder. Con su trato comprometido, no pudieron defenderse de la caza salvaje que aplastó el Feudo en una emboscada oportunista. Ninguno de los Perdidos fue visto nunca más.

## CONCLUSIÓN Y COMPROMISO

Los Feudos usan algunos métodos comunes para poner fin a los conflictos antes de que se conviertan en algo peor:

- Terceros, como un miembro respetado de un Feudo neutral o un changeling con un título (p. XX) con un papel relevante, pueden mediar para encontrar un compromiso que satisfaga a todos. En los casos en que el Wyrđ refuerza el conflicto, el Feudo podría recurrir a un notario experto o un abogado hobgoblin para encontrar lagunas.

- Cuando las palabras no funcionan, un duelo autorizado puede hacerlo. Los monarcas eligen campeones para representar a las partes agraviadas y adjudican juramentos hostiles entre ellos para formalizar esa representación. El campeón del bando que gane tiene la última palabra en la resolución del conflicto. El hecho de que estos duelos se libren o no dependerá de la gravedad del conflicto y de los términos del juramento.

- Cuando un conflicto es demasiado tenso para producir un acuerdo sobre los términos de un duelo, algunos Feudos resuelven sus diferencias luchando en sueños, evitando así consecuencias que son demasiado permanentes. Esta práctica se conoce tradicionalmente como "oniroduelo".

## CULTIVAR UNA COMUNIDAD: SEMILLAS DE FEUDO

Los Feudos generalmente surgen en las ciudades por las mismas razones por las que otras personas se reúnen allí, pero también porque la presión de la humanidad puede ayudar a mantenerlos en tierra y disuadir las demostraciones descaradas de los agentes de las Hadas.

Los siguientes cuatro dominios se describen brevemente, listos para que un Narrador los amplíe para sus propios juegos, tal vez usando el sistema opcional Construcción del Seto p. XX.

### EL REFUGIO DEL RIO: EL CAIRO, EGIPTO

La ciudad de los mil minaretes alberga el Feudo más antiguo conocido del mundo. Aunque la ciudad moderna en sí solo ha existido durante un milenio, las costumbres y la historia del Feudo implican un origen mucho más antiguo para el Refugio, que data de mucho antes de que se desarrollara cualquier asentamiento humano en la zona. Vio el ascenso y la caída de muchos gobiernos mortales, desde los babilonios hasta la revolución egipcia. El Refugio del Río se mantuvo firme a través de innumerables Cacerías Salvajes y la traición de los Leales.

El Feudo debe gran parte de su longevidad al poder de su patrón, un ser conocido como el Hogar. Es una llama escondida en el corazón del Viejo Cairo, alimentada por ofrendas de Glamour. Para unirse al Feudo, un changeling debe prestar juramento de alimentar y proteger el Hogar.

Pero ahora, el hogar se está desvaneciendo. Ninguna cantidad de Glamour lo revive. Sus llamas se debilitan, incluso cuando las fuerzas de las Hadas se acercan.

### CORTES

El Refugio perdura técnicamente con una sola corte, lo que sorprende a los visitantes. Sin embargo, los lugareños saben que su Acuerdo abarca los mismos principios de potencia cíclica y cumplimiento de obligaciones que cualquier organización más monárquica. El Feudo es tan antiguo que es anterior al concepto de cortes, y su



gente nunca ha visto una razón para adoptar ese sistema.

La corte no tiene un nombre oficial, aunque los Perdidos de fuera de la ciudad se refieren a ella como la “Corte del Río” por conveniencia. En lugar de un ciclo de Corte tradicional, los Aspectos se reúnen como fuerzas políticas independientes. Tres Aspectos a la vez lideran a la corte como el Triunvirato, cada uno con un representante. Actualmente, este Triunvirato consta de **Bestias**, **Elementales** y **Marchitos**. Cada cuatro meses lunares, otro Aspecto puede elegir un campeón para batirse en duelo con uno de los líderes del Triunvirato. Si gana, el campeón se sienta en el Triunvirato representando a su Aspecto.

## ROSTROS

**Alshuruq** es el líder elemental y el miembro mayor del Triunvirato. Ha servido desde que aparentemente ganó su lugar por primera vez, hace más de un siglo. A pesar de su gran edad, su Máscara no parece tener más de 50 años, y su semblante fundido parece tan fuerte como siempre. En verdad, su cuerpo se enfría y se endurece a medida que las llamas de Hogar se debilitan. No sabe por qué sucede esto y hace todo lo posible para mantenerlo en secreto.

## GANCHOS DE HISTORIA

- Los Oscuros recientemente ganaron el lugar en el Triunvirato de los Marchitos. La transferencia de poder es pacífica hasta que el líder Marchito descubre que Hogar murió durante la coronación del Oscuro. Los dos Aspectos se culpan mutuamente y reclaman un lugar en el Triunvirato. Mientras los tres Aspectos gobernantes estén en duda, el Acuerdo del Refugio del Río es nulo y sin valor. La Compañía debe negociar la paz entre los Marchitos y los Oscuros, antes de que las Hadas descubran que el Refugio está indefenso.

- El Triunvirato toma una decisión difícil: el Refugio del Río debe buscar un nuevo patrón. El Feudo elige a la Compañía para parlamentar con posibles candidatos. Debe mantenerse en secreto; Hogar puede estar muriendo, pero todavía tiene suficiente poder para vengarse si se entera.

- Hogar no se está muriendo; alguien lo está robando. Una variedad de corsarios ha planeado durante años robar el trato de la corte para su cliente, y ahora sus planes se han hecho realidad.

¿Alguien puede detenerlos? ¿Qué haría su cliente si alguien lo hiciera?

## LA FIESTA ETERNA: YAKARTA, INDONESIA

La Fiesta Eterna surgió de la tradición del *slametan*, una fiesta comunal ritual dedicada a pedir a los espíritus un estado de paz en el hogar. Los Perdidos utilizaron estas reuniones como formas de encontrarse y compartir experiencias. Hoy, la Fiesta Eterna es un Feudo más tradicional. Para unirse, un changeling debe celebrar un festín para otros miembros de su propia casa, donde hacen un juramento para proteger al Feudo.

Las fiestas no solo se utilizan para iniciar y resolver conflictos entre miembros, sino que también juegan un papel importante en el pacto en el Feudo. Cuando un Acechador llega a la ciudad, el Feudo anuncia la Fiesta del Acechador, una fiesta especial que las cinco cortes deben ayudar a preparar. Una vez que está listo, invitan al Acechador a cenar con el Feudo, y él debe cumplir. Allí, los changelings negocian términos de paz temporales con él o pretenderán hacerlo el tiempo suficiente para encontrar una solución más definitiva. Es una táctica peligrosa pero potencialmente gratificante; Los festines fallidos tienden a resultar en caos y pérdidas importantes, pero un festín exitoso puede mantener a la Caza Salvaje lejos del Feudo durante años. Como resultado, los changelings de Yakarta valoran mucho las habilidades de negociación persuasiva.

## CORTES

Debido a las múltiples culturas que llaman hogar al país, sus muchas islas y su historia de colonización, Indonesia es un intrincado tapiz de cortes. Si bien este Feudo utiliza las Cortes Direccionales de Asia continental, sus vecinos más cercanos adoptan cualquier cosa de las Cortes Estacionales, las Cortes del Amanecer y el Anochecer, o sus propios sistemas localizados.

La **Corte del Norte**, o la **Corte de la Armadura**, se sintonizan con el sufrimiento y se niegan a sí mismos los placeres de la vida para no tener nada que el Lord pueda quitarles. En Yakarta, organizan fiestas en los puertos de la ciudad y en las Mil Islas que se encuentran frente al continente, en las que los participantes deben ayunar durante 24 horas antes de excavar para transmitir un aprecio por lo





que tienen. Durante la Fiesta del Acechador, la Corte de la Armadura entrega la invitación al Acechador y lo convence para que asista, obteniendo fuerzas del conocimiento del peligro que traen al Feudo.

### **MANTO DEL NORTE**

El Manto de la Corte Norte consiste en piedad y compostura por encima de todas las demás cosas.

Los cortesanos del Norte obtienen 1 punto de glamour cada vez que obtienen un Hito de los efectos negativos de las Condiciones.

- El personaje a menudo deja un rastro de cenizas mientras viaja, pero puede ignorar todos los negativos por fatiga o privación, ya que su mente permanece aguda independientemente de la condición de su cuerpo.

- • Concede al cortesano un punto de Cosecha Justa (Sufrimiento), o dados de bonificación igual al Manto del personaje para tiradas mundanas que mantienen o fomentan el Sufrimiento (pero no tiradas para cosechar Glamour de él).

- • • El changeling desarrolla cicatrices en forma de tortuga y sus ojos pueden volverse completamente negros. Las penalizaciones

resultantes de las heridas se reducen en -1, lo que le permite esforzarse más.

- • • • El cortesano recupera un punto de Voluntad cada vez que se arriesga a lastimarse a sí mismo o a su compañía al dejarse llevar por el Sufrimiento.

- • • • • El changeling personifica perfectamente la resistencia, a menudo parece tener un halo a su alrededor que desvía los ataques. Su piel a menudo adquiere un brillo negro o gris, y una vez por capítulo puede usar su resolución como armadura contra un ataque.

La **Corte del Sur**, o la **Corte de la Canción**, se sintonizan con la expresión, tanto artística como emocionalmente, y se esfuerzan por liberarse por completo de las restricciones autoimpuestas. Organizan fiestas en el distrito comercial de la ciudad, animando a todos a disfrutar todo lo que quieran y no retener nada. Durante la Fiesta del Acechador, la Corte de la Canción establece los términos del Feudo al Acechador y apela a sus deseos, animándolo a tratar de rechazar a su Guardián y negociar en sus propios términos.



## MANTOS DIRECCIONALES

Los Cortes Direccionales se detallan en el capítulo "Tres Reinos de la Oscuridad" de **Dark Eras** (págs. 126-133), aunque esa presentación muestra cómo eran en China en los años 200. Para actualizarlos para la segunda edición y la actualidad, utiliza las siguientes pautas (Ndt Modificado siguiendo instrucciones indicadas).

### MANTO DEL SUR

El Manto de la Corte Sur trata del esfuerzo.

Los cortesanos del sur obtienen 1 punto de glamour cada vez que tensan una relación o atraen atención no deseada a través de una expresión sin restricciones.

- Otorga dados de bonificación igual a Manto a las tiradas de Expresión o Artesanía mundanas para crear o realizar arte.

- Otorga dados de bonificación igual a Manto a las tiradas para incitar al Caos con cualquier emoción.

- Otorga un dado de bonificación extra o +1 adicional a un valor estático cada vez que el personaje gasta Voluntad para esos beneficios.

- Repone 1 punto de Voluntad cada vez que logra un éxito excepcional al cosechar Glamour de una emoción que explícitamente trabajó para evocar en el objetivo.

- Permite que el changeling coseche Glamour de la misma persona dos veces por escena en lugar de una, y el objetivo pierde Voluntad en ambas ocasiones.

La **Corte del Este**, o la **Corte de la Serpiente**, se sintonizan para envidiar y acumular riqueza en desafío a lo que han perdido, alimentando la codicia mundana para aprovechar al máximo su situación y usándola para reconectarse indeleblemente con las culturas humanas. Organizan fiestas en el complejo industrial de la ciudad, enmarcándolas como concursos para ver quién puede hacer alarde de las mejores delicias y las comidas más lujosas. Durante la Fiesta del Acechador, la responsabilidad de la Corte de la Serpiente es ganar la mayor ventaja posible sobre el

Acechador en las negociaciones, sin dejar que ninguna escapatoria quede sin utilizar.

### MANTO DEL ESTE

El Manto de la Corte del Este gira en torno al dinero y el poder.

Los cortesanos orientales obtienen 1 punto de glamour cada vez que adquieren algo de gran valor a expensas de otra persona.

- El changeling recibe dados igual a su nivel de Manto a las tiradas de Investigación para familiarizarse con su presa.

- Concede al cortesano un punto de Cosecha Justa (Envidia), o dados de bonificación igual al Manto del personaje para tiradas mundanas que mantienen o fomentan la Envidia (pero no tiradas para cosechar Glamour de ella).

- La ropa de la cortesana es impecable, sus dientes suelen tener incrustaciones de joyas y se puede escuchar el tintineo de las monedas mientras camina. Por encima de todo, se vuelve muy versada en hacer tratos, ganando dados igual a su nivel de Manto a Subterfugio para estafar, confabular y estafar a alguien con sus objetos de valor.

- El cortesano recupera un punto de Voluntad cada vez que se arriesga a lastimarse a sí mismo o a su compañía para obtener poder o dinero.

- La piel del changeling a menudo se vuelve dorada, plateada o de un verde brillante y escamoso como la de una serpiente. En esta etapa, ha aprendido que todo tiene su precio. Una vez por capítulo, puede añadir su puntuación de Recursos a cualquier tirada social como dados de bonificación.

La **Corte del Occidente**, o la **Corte de la Guerra**, se sintoniza con la integridad y la disciplina, manteniendo estrechos vínculos con los ejércitos humanos y asegurando que cualquier batalla que libra el Feudo se lleve a cabo de acuerdo con su conciencia y no con su rabia. Organizan fiestas en el centro original de la ciudad, con costumbres muy ritualizadas y porciones cuidadosamente parceladas. Durante la Fiesta del Acechador, la Corte de Guerra adjudica los juramentos que mantienen a ambos lados en sus palabras y lidera las defensas del Feudo en caso de que algo salga mal.



## MANTO DEL OESTE

El manto de la Corte del Oeste se centra en la guerra que se avecina.

Los cortesanos occidentales obtienen 1 punto de glamour siempre que acepten la rendición de un enemigo en una pelea de alto riesgo.

- El changeling adopta un aire de frío inquietante a su alrededor. Dondequiera que viaje, otros tratan de apartar la mirada, ya que el mirar a los ojos al changeling llena de pavor al espectador. Obtiene dados igual a su nivel de Manto a las tiradas de Armamento cuando empuña un tipo de arma elegida.

- Concede al cortesano un punto de Cosecha Justa (Honor), o dados de bonificación igual al Manto del personaje para tiradas mundanas que mantienen o fomentan el Honor (pero no tiradas para cosechar Glamour de él).

- El cuerpo del changeling comienza a desarrollar cicatrices después de cada muerte, cada una más profunda e intimidante. Sus ojos brillan como el brillo de una espada, y ruge con el aullido de un dios de la guerra (puede repetir los 9 en las tiradas de Intimidación).

- El cortesano recupera un punto de Voluntad cada vez que se arriesga a lastimarse a sí mismo o a su compañía al dejarse llevar por el Honor.

- El changeling se convierte en la encarnación del honor cuando su piel adquiere un color blanco intenso o plateado. Es capaz de impartir justicia en cualquier momento; cualquier arma se vuelve más letal en sus manos, y pueden ignorar un punto de Armadura con cualquier ataque de Armamento.

## MANTO DEL CENTRO

El Manto central se enfoca en aliviar el dolor del pasado y ayudar a otros a superar su dolor.

Los cortesanos centrales obtienen 1 punto de glamour cada vez que ayudan a superar el dolor de otra persona.

- Otorga a un cortesano un aura de aceptación, lo que le permite convertirse en una gran confidente. Obtiene dados igual a su nivel de Manto a las tiradas de Empatía cuando intenta consolar a otro.

- Concede al cortesano un punto de Cosecha Justa (Reflexión), o dados de bonificación igual al Manto del personaje para tiradas mundanas que mantienen o fomentan la Reflexión (pero no tiradas para cosechar Glamour de él).

- El changeling comienza a desarrollar rasgos suaves y ojos de luz giratoria. Algunos dicen que incluso altera su apariencia para adaptarse a la persona a la que quiere consolar. Recibe Aspecto Impactante ••.

- El cortesano recupera un punto de Voluntad cada vez que se arriesga a lastimarse a sí mismo o a su compañía para ayudar a otro.

- Hace que el changeling sea el perfecto confidente íntimo, incluso a nivel físico. Su cuerpo cambia sus tonos de piel por amarillos y naranjas brillantes, que a menudo aparecen como escamas serpentinas a lo largo de los pliegues de su cuerpo. Una vez por capítulo, puede curar a otro con un toque, asumiendo el daño curado de esta manera (hasta la mitad de su máximo). Por ejemplo, un cortesano del Centro con 10 de salud puede recibir hasta 5 puntos de daño, curando esa misma cantidad en otro.

## ROSTROS

Deras, Bestia del Norte, no es solo un mensajero; es el mejor de toda la ciudad. Una vez fue el caballo de guerra de su Guardián, pero ahora sirve al Feudo como intermediario. Admira la filosofía de su corte y la sigue con desgarradoras proezas de resistencia y velocidad, esforzándose al máximo para superarse en cada trabajo. Aun así, es un fanfarrón acérrimo, lo que lo convierte en uno de los Cortesanos de la Armadura más ostentosos del Feudo. Los lugareños pueden verlo paseando en bicicleta por la ciudad con un chándal de color púrpura brillante.

## GANCHOS DE HISTORIA

- Un hobgoblin y su enjambre leal reclaman la extravagante despensa de la Corte del Este como su nueva base de operaciones, reclamando su recompensa por el nuevo mercado que están abriendo. Sin su despensa, la corte pierde su colección centenaria de exquisitas frutas goblin, los ingredientes que hacen posible sus comidas del Festín del Acechador. La Compañía debe convencer a los goblins de que abandonen su plan o, de lo contrario, los expulsarán.



- Mientras asiste a una fiesta, la compañía escucha a la amada anfitriona dar un discurso mordaz, ventilando sus quejas contra el Feudo. A la noche siguiente, ella desaparece y se destruye una puerta del Seto local. ¿Se ha convertido en una Quemapuentes o alguien la está incriminando?

- Acechadores y duendes descienden sobre el Feudo en una Cacería Salvaje única en la historia. La compañía debe ayudar a preparar la mayor Fiesta del Acechador que la ciudad haya conocido y frustrar a los Leales que planean sabotearla.

## CUENCA PLÁCIDA: LAS VEGAS, NEVADA

Originalmente fundada por ex miembros de un imitador la Corte del Árbol sin Hojas (ver **Dark Eras 2**, "Mysterious Frontiers"), se suponía que Cuenca Plácida cultivaba una comunidad más segura, con Cortes Estacionales para mantener un trato más seguro sin dejar de seguir los principios de justicia recíproca. Su ámbito se extiende más allá del famoso Strip de Las Vegas hasta las diversas ciudades no incorporadas que lo rodean. Para unirse, un changeling debe presentar un valioso trofeo de una búsqueda exitosa para hacer justicia sobre un criminal feérico al monarca reinante como regalo. Después de jurar guardar los secretos del Feudo, el nuevo cortesano hace un recorrido. Su guía le enseña todo sobre las maravillas de Cuenca Plácida y su terrible maldición.

La Cuenca una vez se unió para destruir a uno de los Títulos del Fauno con Túnica de Cristal en represalia por sus crímenes contra el Feudo. Furioso, el Fauno los maldijo para que sufrieran una terrible desgracia en cinco años que destruiría Cuenca Plácida. Cuatro años y nueve meses después, los changelings todavía buscan un medio para romperlo a medida que se acaba el tiempo.

## CORTES

La **Corte de la Primavera** es la más grande y poderosa. No solo organiza fiestas lujosas en el Strip para cumplir con el trato; quiere infundir esperanza en que la Cuenca superará su maldición y continuará floreciendo, manteniendo la búsqueda de una solución frente a la desesperación.

La **Corte del Verano** lideró la carga para destruir el Título de Fauno, y cree que destruir al resto de ellos romperá la maldición. Además de sus deberes

habituales, la corte asume la difícil tarea de cazar los otros Títulos de Hadas a través de sus secuaces.

La **Corte del Otoño** trabaja incansablemente para comprender la maldición, con la esperanza de poder romperla por medios menos confrontativos. Sus esfuerzos han descubierto un atisbo de lo que podría presagiar: la falla de la Montaña Negra puede destruir la ciudad en un gran terremoto. Los cortesanos buscan la ayuda de entidades poderosas de todo tipo en un intento por posponer o evitar este desastre.

La **Corte del Invierno** es la más pequeña de las Cortes de la Cuenca. Se dedica a mitigar los efectos de la calamidad que se avecina en lugar de tratar de evitarla, por si acaso. Construye refugios y atesora suministros para el Feudo, preparándose para lo peor, ocasionalmente a expensas de otros, cuando su desesperación les hace fallar la conciencia.

## ROSTROS

**Jane Crossways** es un poco ortodoxa para ser un caballero del Verano. Oscura que bebe mucho, utiliza el engaño y el ingenio para obtener resultados, a menudo actuando por su cuenta para hacer justicia a objetivos esquivos sin consultar primero a sus superiores. Aun así, cuando alguien desaparece, es una de las mejores investigadoras privadas de Las Vegas. Su Guardián la obligó a atraer a otros a su reino en una encrucijada boscosa, por lo que ahora lucha como el infierno para reunir a aquellos que deambulan o se ven atraídos al Seto con sus seres queridos. Su "es complicado" exnovia de la Corte del Invierno, se preocupa constantemente de perderse uno de estos días, argumentando que debe centrarse en su trabajo con la Flecha Silenciosa preparando el cumplimiento de la maldición. Hasta ahora, Jane sigue sin estar convencida.

## GANCHOS DE HISTORIA

- Un verdadero Leal que representa al Fauno con Túnica de Cristal llega a la base de operaciones del Feudo. Afirma que el Hada desea hacer las paces con Cuenca Plácida y se ofrece a levantar la maldición por "algunos pequeños favores". Es una trampa obvia, pero algunos cortesanos no pueden evitar preguntarse si deberían aceptar el trato de todos modos.

- Una cacería de la Corte del Verano sale terriblemente mal, lo que ocasiona a varias muertes



en el Feudo cercano de Reno. Ese Feudo exige justicia de Cuenca Plácida y los miembros de ambos temen que esto pueda ser el comienzo de una guerra de Setoardiente, y posiblemente la primera manifestación de la maldición del Fauno.

- Un cortesano de la Primavera encontró un changeling de otra ciudad que podría ser la respuesta a los problemas del Feudo. Breakout Billie tiene una reputación de romper maldiciones y está dispuesto a ayudar. La Corte Esmeralda le pide a la compañía que actúe como protección cuando se reúnan con Billie en el Strip. Desafortunadamente, el que rompe maldiciones se ha ganado muchos enemigos, y está muy lejos de las promesas que la salvaguardaron en casa.

## DUNE'S REST: SYDNEY, AUSTRALIA

La tensa unión del nativo y el colono Perdido en la colonia penal británica condujo al nacimiento de Dune's Rest. Ahora, ha crecido hasta ser tan diverso y extenso como la ciudad misma. Es fácil unirse; un changeling debe jurar actuar en el mejor interés del Feudo y seguir dos reglas simples: proporcionar siempre refugio a un compañero y nunca impedir el paso seguro de un changeling. Esa segunda regla se ha convertido en un intercambio semi comunal de Pasos del Seto. Aquellos que reclaman uno todavía piden un pago por su uso, pero la tradición exige que el precio sea negociable y tan barato como lo permita el Wyrd.

Últimamente, sin embargo, las puertas del Seto alrededor de la ciudad se han abierto a la fuerza y se niegan a cerrarse. Para empeorar las cosas, los pasos conectados a estas puertas se deterioran; lo peor se convierte en lo que el Feudo llama "pasos falsos": caminos que se adentran en un territorio desconocido, sus protecciones habituales, en el mejor de los casos, impredecibles. El paso seguro se ha convertido repentinamente en un bien escaso, desafiando la costumbre de larga historia.

## CORTES

Dos cortes gobiernan Dune's Rest, conocidas coloquialmente como "turbas".

La inspiración impulsa a la **Turba de la Caminata**. Están fascinados por lo nuevo y diferente, y tienen una tendencia a reinventar la rueda. Creen que las puertas del Seto abiertas y los

pasos falsos son simplemente el nuevo estado de las cosas, y el Feudo debe crear nuevos pasos para mantener su seguridad o abandonar las viejas tradiciones por completo para fundar otras nuevas basadas en la pasión por los viajes. Atraen la ira de una facción local de Quemapuentes en rápido crecimiento, mientras abren nuevos caminos en el Seto y preservan el acceso a los Portales que no se cerrarán.

La **Turba del Hogar** se entrega a la nostalgia. Defiende ideas probadas y verdaderas, a veces mucho después de que esas ideas quedan obsoletas. Los Cortesanos del Hogar se toman la situación con calma, seguros de que el Feudo puede arreglarla. Estudian el fenómeno para descubrir su verdadera naturaleza y tratan de encontrar formas de trabajar con los pasos falsos para preservar sus tradiciones, incluso si hace que el Feudo sea menos seguro a largo plazo.

## ROSTROS

**Sleekit Tod** está muy lejos de casa. La astuta Bestia Buscador de Acertijos, que alguna vez fue un viajero escocés, engañó a su Guardián para que lo liberara como parte de una apuesta, pero no esperaba que el Seto lo llevara a Sydney. A la Turba del Hogar le gusta mucho al zorro siempre sonriente y con sombrero, y sus amigos más cercanos están aprendiendo el dialecto dórico en el que prefiere hablar. Tiene un gran interés en arreglar los pasos falsos, ya que el Seto es su mejor apuesta para volver a casa uno de estos días.

## GANCHOS DE HISTORIA

- La Compañía viaja por un camino familiar de regreso a Dune's Rest, cuando el paisaje cambia sin previo aviso y el camino se siente diferente. El camino se ha convertido en falso, y volver a casa se ha vuelto mucho más peligroso.

- La Turba de la Caminata impulsa a sus compañías a desafiar anualmente a sus rivales de Melbourne a una batalla de alardes. Este año, la turba invitó a la compañía a participar y mostrar a todos qué ciudad es la más valiente.

- Un cortesano de Caminata, creyendo que los problemas en el Seto de la ciudad son una señal de la evolución natural del reino, desaparece por un camino en falso. Vuelve más Hada que changeling, convencido de que todos deberían unirse a él en cualquier supuesta "trascendencia" que encuentre.



Está secuestrando a otros y arrastrándolos hacia el camino, y la compañía debe detenerlo, especialmente ahora que se lo ha hecho a alguien que le importa.





# OCHENTA Y NUEVE SUEÑOS DE HOCAR, EL PABELLÓN DE YUANFEN

## Hong Kong

Hong Kong se encuentra en el medio. Entre la montaña y el mar. Entre el continente y Gran Bretaña, primero, luego el mundo en general. Entre lo que China era y lo que podría ser. La conveniente geografía y la desunión imperial convirtieron un conjunto de islas ligeramente habitadas en una economía próspera y estable, que acoge a un número cada vez mayor de inmigrantes. Es hermoso, incluso a través de las olas de niebla toxica que bajan por el delta del río Pearl. Las altas montañas están salpicadas de santuarios y parques, con vecindarios enclavados entre ellos conectados por escaleras, túneles y puentes largos que enredan el paisaje.

El 89.º Pabellón es donde un changeling puede encontrarse a sí mismo si extraña China, pero no la República Popular. Es más fácil, de alguna manera, ser una criatura mágica aquí. Lo sobrenatural es tan común que es un tema de conversación ociosa. Los fantasmas hacen apariciones regulares en las telenovelas, los santuarios de los zorros están escondidos junto a las estaciones de tren y las cabinas de astrología están llenas en el Ladies' Market junto con pijamas de Sanrio de imitación y fundas de cajas de pañuelos. Entonces, alguien que regrese de Arcadia (o *xian jing*) podría encontrar un nivel inesperado de aceptación social. Realmente, sería más vergonzoso para su familia si al menos no regresara para explicarse. La organización de

estudiantes a la que acaba de unirse podría ser la asociación más peligrosa.

## HISTORIARUM OBSCURA

Volver a casa, a tu identidad, es complicado. Él y tú se recuerdan como si estuvieran estáticos en el tiempo, todo es como cuando se separaron. Pero, por supuesto, ninguno de los dos es el mismo. Ahora los changelings de Hong Kong tienen otra identidad dual que equilibrar: occidental o china, feérica o humana. Hong Kong tampoco lo es, y tú tampoco.

Las circunstancias subrayaron cuán liminal podría ser el delta dorado. Hubo un tiempo en que pudo haber sido solo unos pocos miles de kilómetros de costa, interrumpidos por un extraño pueblo de pescadores y un valle boscoso. Llamativo y hogar de algún pirata, emperador en el exilio o disidente político, pero remoto. Los changelings chinos migraron en gran medida hacia ciudades más grandes. La vida rural estaba demasiado cerca del Seto y demasiado lejos de cualquiera que realmente pudiera comprender sus experiencias. Cuando la puerta comercial se abrió un poco, Hong Kong ofreció una opción más convincente. El comercio con portugueses y británicos provocó nuevas industrias. Los changelings podían establecer nuevas vidas, lejos de la sombra de una desaparición y una familia que desaprobaba en silencio.



Incluso antes de que se convirtiera en la puerta del opio, Hong Kong comenzó a separarse del continente. Mientras que la China continental estaba reinventiéndose en la tradición, Hong Kong se estaba volviendo más diverso, más aventurero, más mixto y religioso. Pero, a pesar de los mejores esfuerzos de los misioneros introducidos de contrabando en China, el cristianismo no reemplazó a la religión popular, sino que se absorbió por completo en ella. Los conversos siguieron mezclas regionales de confucianismo, taoísmo, veneración a los antepasados, budismo y su selección preferida de inmortales panteístas. Y cuando el Reino Celestial Taiping se extendió por el sur de China, fue en nombre de uno de esos cristianismos sincréticos. Los cristianos, en su conjunto, recibieron una gran parte de la culpa de la intervención del Reino Unido en la rebelión de Taiping, y los conversos rápidamente se volvieron mal recibidos en sus comunidades. El cristianismo era inferior, occidental y antipatriótico. Peor aún, vino con el opio como precio.

Después de dos guerras del opio (exacerbadas por la rebelión de Taiping), el Reino Unido recogió Hong Kong a punta de una cañonera. Los changelings chinos, que se habían estado filtrando silenciosamente en una comunidad en crecimiento, se encontraron abruptamente aislados del resto de su hogar. Algunos habían comenzado a echar raíces, pero la Corte del Dragón se estableció para gobernar a una población transitoria: artesanos y eruditos temporalmente avergonzados, que simplemente estaban trabajando para lograr lo que necesitaban para restaurar el respeto de su familia. De repente, el comercio marítimo occidental era más que un simple negocio.

El dominio británico ofreció seguridad y opresión en igual medida, proporcionando una continuidad de infraestructura y economía que resistió un siglo de disturbios civiles en China, además de causar una parte justa de esos disturbios. Los inmigrantes chinos han sido cada vez más excluidos del gobierno de Hong Kong, pero pocos changelings occidentales se identificaron con la suficiente fuerza con Hong Kong para regresar allí. A pesar de las devastadoras pérdidas de vidas en las muchas guerras y conflictos armados que siguieron, ese desequilibrio significó que los changelings de Hong Kong conservaron una gran cantidad de soberanía. Se opusieron activamente a la voluntad de esos

pocos changelings británicos que regresaron (o eligieron emigrar), con la intención de instalarse como la autoridad sobrenatural y mundana en Hong Kong.

Hong Kong no tenía la intención de ser una ciudad santuario, pero la estabilidad (independientemente de la causa) es buena para los negocios. Entonces, cuando comenzó la revolución popular, los británicos no rechazaron a nadie que tuviera intereses financieros en Hong Kong o una educación superior valiosa. Una vez que se instaló la primera ola, cualquiera que tuviera algo que perder encontraba una razón para visitar a la familia al otro lado de la zona desmilitarizada. Como refugiados humanos, los changelings que huyeron de la República Popular se fueron sin nada. Cualquier indicio de que un "visitante" pudiera planear no regresar se encontró con violencia, y una naturaleza dual-féérica no tenía más probabilidades de salvar una vida que la inocencia. Huir al Hong Kong británico puede parecer como renunciar a la soberanía por la seguridad, pero eso solo parece un mal negocio para aquellos que no han pasado un siglo tratando de mantener una línea familiar mientras navegan en las guerras de otras personas. Obligados a construir aún más identidades nuevas, los changelings se involucraron en la cultura humana y se integraron.

Ahora, Hong Kong es una parte ambivalente de la emergente megaciudad del Delta del Río Perla: parte de China, pero no del todo. Soberano, pero solo hasta 2047. Beijing, la capital de la República Popular, está dando a conocer su presencia aquí en formas tanto grandes como pequeñas. Los periodistas desaparecen, aunque con menos frecuencia que en China continental. Los teléfonos tienen micrófonos, aunque de forma menos obvia y flagrante. Los funcionarios del gobierno a favor de China son elegidos por márgenes improbables, pero no para todos los puestos, y no siempre ganan. Los ciudadanos ansiosos por convertir la corte de Hong Kong en un espejo de la infiltración de Beijing en la Corte del Dragón, y algunos cortesanos lo saben.

## LA CORTE DEL DRAGÓN

Ni las Cortes Estacionales de estilo europeo ni las Cortes Direccionales del continente se quedaron nunca en el Pabellón 89.



Todo lo relacionado con la estructura de la Corte Estacional estaba mal. Se parecía poco a la corte imperial confuciana, y pocos residentes de Hong Kong se consideraban algo más que chinos. Las cinco fases en que China divide el año difieren al número habitual de estaciones, cada una con una función comunitaria y una resonancia emocional diferentes; pero los británicos desalentaron activamente a las Cortes Direccionales, y finalmente los expulsaron de Hong Kong por completo. Más tarde, la revolución convirtió los símbolos occidentales en artículos peligrosos. Y, por supuesto, cuatro es el número más desafortunado, una admisión preventiva de la derrota cuando las Cortes de Hong Kong deberían estar haciendo todo lo posible para incrementar la suerte de sus changelings.

Escapar de Arcadia en primer lugar fue evidencia de buena fortuna, y un changeling cuidadoso tiene el potencial de construir un futuro estable sobre esa semilla de suerte. En consecuencia, la Corte del Dragón ofrece estabilidad y el aura de la suerte. El poder nunca se transfiere de una sociedad a otra, sino que los nueve hijos del dragón lo mantienen en equilibrio. Tres sociedades - Mañana, Día y Noche - cada una aporta tres delegados a la corte. La selección de delegados es una decisión privada que se lleva a cabo dentro de cada sociedad, pero se alienta a las sociedades a elegir delegados dispuestos a pelear entre ellos: changelings tan dedicados a la salud de la ciudad en su conjunto como a los roles que su sociedad desempeña en Hong Kong. El mayor de todos los delegados se considera el primero entre iguales y tiene en gran parte autoridad organizativa. Un changeling puede descubrir, a medida que envejece o cambian las circunstancias de su vida, que su afiliación también cambia. El estatus en una sociedad no se transfiere a otras, pero los changelings recuerdan dónde escucharon un nombre por última vez.

La Corte del Dragón es más un retroceso a un pasado romántico que una tradición auténtica de la dinastía Qin, pero el Romance de los Tres Reinos ocupa aproximadamente el mismo lugar en la cultura pop china que la leyenda artúrica en Occidente. Es una narrativa que une a una comunidad muy diversa, basándolos en los mismos ideales confucianos que impregnan la sociedad mundana. Es probable que los changelings

hongkoneses modernos lo encuentren reconfortante y confinado.

## SOCIEDAD DE LA MAÑANA

La Sociedad de la Mañana tiene dominio sobre el nacimiento, el crecimiento y el descubrimiento de lo nuevo. Son los más propensos a buscar activamente a los changelings que salen a tropicónes de Arcadia y a buscar historias sobre sus experiencias o conocimientos adquiridos allí. Son mensajeros y buscadores de la novedad por sí misma. Están ansiosos por encontrar información, confiados en que su utilidad quedará clara en el curso de su descubrimiento. Sin embargo, la persecución incansable ha dado lugar a noticias inquietantes. Tienen motivos para creer que las sociedades de Beijing están intentando infiltrarse en las tres sociedades de Hong Kong.

Los changelings que se unen a la Sociedad de la Mañana tienden a ser idealistas y motivados, pero fáciles de enojar o distraer.

**Efectos del Manto:** el manto de la Mañana es tan brillante y nítido como un amanecer. El aire que rodea al cortesano huele a cosas nuevas: puertas y ventanas que se abren de par en par por primera vez en una casa que lleva mucho tiempo vacía. El cortesano mismo parpadea, bailando en su lugar como una llama, ansioso por moverse, ansioso por consumir.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que adquiere nuevos conocimientos mediante una persecución imprudente.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas mundanas para recopilar información sobre un tema nuevo para él.
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas relacionadas con la inestabilidad o la transitoriedad.
- Recupera un punto de Voluntad cuando su personaje diga una verdad que implique a un compañero de trabajo o amigo.
- Tener éxito automáticamente en los intentos de persuadir a otro changeling para que comparta información relevante para la seguridad del Feudo que defienden mundanamente; esto



provoca un Choque de Voluntades contra las defensas sobrenaturales.

••••• Una vez por capítulo, tu personaje puede desviar una de sus Condiciones de Claridad negativas hacia otra persona al revelar una verdad desconocida sobre ella; esto no cura ningún daño de Claridad para ella ni otorga un Hito, y el objetivo no recibe ningún daño de Claridad.

### SOCIEDAD DEL DÍA

La Sociedad del Día tiene dominio sobre el matrimonio, la realización y la moderación de las fuerzas opuestas. Son los más propensos a ser mediadores en los conflictos changeling y los arquitectos de proyectos a gran escala. Los más involucrados en el mantenimiento diario de Hong Kong, tienden a cultivar las fuentes que los changeling matutinos usan para adquirir nuevos conocimientos y encontrar un lugar para esas personas en el 89° Pabellón. Muchos changeling tienen que agradecerle al Día por sus hogares y trabajos. Muchos changelings deben favores al Día.

Los changelings que se unen a la Sociedad del Día tienden a ser prácticos y ambiciosos, pero demasiado confiados.

**Efectos del Manto:** el manto de Día es cálido y vibrante, acogedor pero exigente. El suelo bajo los pies del cortesano se siente más resistente. El aire huele fuertemente a industria, sudor y fruta madura. No importa cuán implacable sea el ritmo, el propio cortesano parece pacífico y mesurado, plantado sólidamente en la tierra.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que resuelve con éxito un conflicto entre dos changelings.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para continuar un proyecto que otro inició.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para reparar algo que casi se tira.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para mediar entre partes hostiles.

- Reducir en uno el coste de Glamour de los Contratos al usarlos para extender o mejorar una obra pública existente.

- La industria del mundo gira en su dedo. Una vez por capítulo, encuentra automáticamente las herramientas mundanas menores o poco comunes que sean necesarias para la tarea en cuestión.

### SOCIEDAD DE LA NOCHE

La Sociedad de la Noche domina la muerte, el retiro y la quietud de la contemplación. Lo que la mañana busca y el día mantiene, lo usa la noche. Buscan en los registros creados por Mañana y Día para idear nuevas defensas, nuevas armas. Ellos se enfocan en la persecución de los Acechadores y las Hadas, y a menudo siguen a los changelings matutinos que regresan deliberadamente al Seto. La Noche no necesita reclutar activamente; los changelings con más inclinaciones marciales los encuentran. Los miembros individuales de la Noche a menudo trabajan más de cerca con los changelings de otras sociedades que entre ellos.

Los changelings que se unen a la Sociedad de la Noche tienden a ser persistentes e inteligentes, pero controladores y críticos.

**Efectos del Manto:** el manto Nocturno es luminoso y está salpicado de estrellas. Un escalofrío seco llena el aire y presiona tus huesos, deteniendo el frenético calor del día. El cortesano puede temblar con el viento, pero su mano nunca flaquea mientras actúa en la oscuridad.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que sigue una cacería hasta su conclusión lógica.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para investigar un problema que su Feudo haya encontrado antes.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para seguir o investigar a un nuevo informante.

- Recupera un punto de Voluntad cuando tu personaje deliberadamente toma una decisión difícil que le inflige una Condición.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje al ocultar un hecho defensivo sobre ella o su Feudo.

- Cuando ataca a un objetivo que tu personaje ha perseguido previamente con violencia premeditada, inflige daño agravado.





## CARAS

### SUMMER WONG

Summer creció sabiendo que era especial. La única hija superviviente de unos padres cariñosos era hermosa y educada en Gran Bretaña, hablaba con fluidez cantonés, mandarín, coreano e inglés. Y muy afortunada. ¿Por qué no se le ofrecería una fortuna gratis mientras paseaba por Temple Street, bajo el neón parpadeante? Pero la cabina era mucho más grande por dentro y sus pies estaban atrapados en las zarzas. Sus hermanas mayores la estaban esperando, con un pesado chaleco bordado con zorros. Les debía tantos favores por toda la suerte que generosamente le habían aportado. Para cuando se escabulló de la casa de sus hermanas, el chaleco se le había hundido en la piel y su larga cola de cepillo barría el pavimento detrás de ella. Sus padres la aceptaban, pero eran distantes con una hija que recordaban principalmente como una actriz fallida. Después de todo, se perdió de vista cuando la mayoría de las posibles actrices estaban construyendo sus carreras como modelo. Después de unos meses de convocatorias infructuosas de casting, un hombre pálido que decía ser un viejo amigo de la escuela le ofreció a Summer un trabajo

extraño: interpretar a un humei en una telenovela de época, y colarse en una línea extra o dos que le enviaban con un mensaje de texto cada mañana, por un pago tan bueno que podría mudarse de la casa de sus padres.

### XIAOMING

No le gusta estar atado con etiquetas. Es un compañero y un amigo. Alguien a quien traer a casa para el año nuevo lunar, cuando no puedas soportar otra pregunta sobre por qué no tienes novio. Alguien que tenga una opinión suficiente sobre la política de Beijing, pero no tanto como para escandalizar a tu abuela. A veces es estudiante de derecho o es rico por la importación de una fruta cuyo nombre no recuerdas. Pero él sabe lo que eres, y él también lo es. Él guarda tus secretos todo el tiempo que tú quieras, siempre que no esperes ser exclusivo. Viaja mucho y cree que te sentirías solo si solo fuera él en tu vida. Pero ¿qué estabas diciendo sobre tus amigos de la universidad? ¿Cuándo exactamente se les ocurrió protestar contra la República Popular? Xiaoming es ciertamente un espía, aunque para quien no está del todo claro. Tiene amigos en Día, pero también



en Mañana, y en estos días pasa mucho tiempo en Beijing.

## **EDDIE Y ALEXIA SIU**

Eddie y Alexia se separaron técnicamente hace unos 10 años, pero en ese momento sus negocios estaban tan entrelazados que no parecía que valiera la pena la molestia de divorciarse o mudarse de un edificio a otro. Ella es dueña de la casa en la que todavía viven; él es dueño del casino de Macao en el que se encuentra su restaurante. Realmente, es más conveniente de esta manera. En realidad, se dividieron la membresía de la sociedad. Eddie está tocado por las hadas y es un constructor, y Día le da tantas almas extrañas y solitarias para trabajar como puede encontrar. Alexia tenía algo de agresividad por lo que necesitaba que Noche le diera una salida. Son leales a sus sociedades, pero su costumbre sigue siendo contarse todo, incluso, o especialmente, durante las discusiones ruidosas. Sus compañeros cortesanos saben que no deben decirles nada que no quieran pasar como que se extienda como la mala hierba.

## **LUGARES**

### **CASA MEI HO**

Casa Mei Ho es un proyecto de vivienda pública convertido en edificio histórico, convertido en albergue juvenil, construido sobre los restos de un incendio catastrófico. En estos días, los estudiantes pueden alquilar habitaciones en el mismo edificio donde el KMT y el CPC se amotinaron sobre quién podría (y debería) unir a China con éxito. Esa ira frustrada y el deseo de justicia se quemaron en los huesos del edificio. Las emociones se calientan aquí. Las peleas comienzan más rápido. Los argumentos se vuelven puntuales y políticos. No te quedes demasiado tiempo o te arrepentirás de lo que dijiste. La Sociedad de la Noche alquila habitaciones aquí y posee más de lo que le corresponde en las casas ataúd en toda la ciudad, repletas de trabajadoras domésticas filipinas, estudiantes manifestantes, viajeros e intrigas.

### **MERCADO DE LAS MUJERES**

El Mercado de las Mujeres de Tung Choi Street es una trampa turística infame. Un lugar para comprar imitaciones de procedencia cuestionable y DVDs de películas de wuxia que salieron ayer. Pero te sorprendería las voces de los pájaros cantores o

qué encantos, exactamente, le está dando la mujer sin ojos a ciertos hombres que pasan por su lado. Si su pastel de luna tiene un mensaje enrollado adentro, la Sociedad Nocturna puede estar tratando de advertirle de algo.

## **TANGERINE**

Siete millones de personas luchan por las mismas 100 millas cuadradas, por lo que nadie que usted conozca puede pagar un apartamento en Hong Kong, y mucho menos un edificio de un solo uso. Tangerine comercia con la cultura gastronómica de moda durante el día y las subculturas durante la noche. Arte latte y firmas de libros queer, pasteles de galaxias y poesía slam, pasteles de hadas y hadas reales. Hágalo en la cadena de texto y sabrá cuándo son las reuniones. Conozca a otros changelings bajo la atenta mirada de sus amigos (en lugar de sus empleadores). Encuentra tu Simulacro en territorio neutral. Baila con quien quieras, siempre que compres unas copas y seas civilizado.

## **MERCADO NOCTURNO**

El Mercado Nocturno de la calle Temple es un monumento perdurable a la vigorosa cultura de la comida de fusión y el deseo compartido de los seres humanos y los duendes de desviar el dinero de los borrachos e impulsivos. Comparte tus fideos, tachonados de pomelo y champiñones celestes, con la niña con una corona de papel. Haga que un adivino de seis ojos identifique si el fantasma de un antepasado lo acosa o si este es su año de lucha. Exorciza a un demonio y haz que te saquen el bolsillo escuchando a cantantes de ópera con cara de codorniz. Regatea por un juego de té con una tía cuyo cabello es del color del cobalto y el celadón. Habla de política con los gatos de la tienda.

## **ISLA LANTAU**

La isla de Lantau, azotada por fuertes vientos y neblinas, salpicada de picos altos e intransitables, es más un parque natural que un centro de negocios. Es tan pintoresco que casi puede pasar por alto que las entradas al Seto son particularmente permisivas aquí. Es fácil ver cómo las resistencias podrían desaparecer en los valles entre los picos de Phoenix y Sunset, tanto accidentalmente como a propósito. De hecho, durante la Segunda Guerra Mundial fue una importante base de operaciones para la resistencia china. Desde escondites en esos claros profundos, llevaron a cabo redadas, emboscadas y



misiones de reabastecimiento en territorios controlados por las hadas y los japoneses. En estos días, algunos changelings que antes eran británicos mantienen un Feudo de la Corte Estacional con escasa asistencia en el exilio en las colinas.





# EL CONSEJO DE LOS ELFOS

## Reykjavík, Islandia

No es una ciudad grande, con alrededor de 130.000 habitantes, pero el nombre de Reykjavík todavía tiene peso entre los dominios del mundo. No es una ciudad vieja, que solo ha visto poco más de dos siglos, pero los Perdidos han estado aquí por mucho más tiempo.

Como capital de Islandia, Reykjavík comenzó a ver conurbación en el siglo XIX, pero fue en el siglo XX cuando se construyó la mayor parte. Con un clima razonablemente templado, el lugar es verde en verano a pesar de estar justo al sur del Círculo Polar Ártico. Fue el centro de la cordial ocupación aliada durante la Segunda Guerra Mundial, y luego, los vientos de la fortuna soplaron a la ciudad, convirtiéndola en un lugar rico. Con aguas termales y una animada vida nocturna, es un destino turístico popular. También es un lugar donde más de la mitad de la población es al menos ambivalente a la existencia de "la gente oculta".

Sin embargo, no es un lugar sin conflictos. Como otros países europeos, la xenofobia ha ido en aumento últimamente, con una corriente subyacente de sentimientos de que los extranjeros quieren que el daño llegue a Islandia.

## HISTORIARUM OBSCURA

En 874, los nórdicos llegaron a Islandia, expulsando a los monjes celtas cristianos Papar. En

891, Gyða Hjalmsdóttir se convirtió en el primer islandés en escapar de Álfheimur - Arcadia. El Concilio de Elfos changeling reconoce su fundación a partir de este año. Ese y los siguientes eventos están registrados en el Álfasögur, escrito por la propia Gyða desde 892 hasta 1056, y luego por otras manos changelings hasta la era moderna.

En 921, suficientes changelings, o elfos, habían escapado de Álfheimur para fundar el Primer Consejo de Elfos, y libraron la guerra contra la tribu Svartabeinar, de la que no se sabe nada más, hasta que expulsaron a los Svartabeinar de Islandia. En 1007, el Primer Consejo se vino abajo en medio de luchas relacionadas con la conversión de Islandia al cristianismo, y el Segundo Consejo de Elfos se reunió en 1009 después de un breve pero sangriento período de guerra entre los elfos.

En 1262, Islandia cayó bajo la corona noruega y representantes del Consejo de Elfos viajaron a Bergen para jurar lealtad al rey Hákon Hákonarson. Fue aquí donde se dice que la doncella elfa Iðunn colocó al rey bajo un hechizo, condenándolo a una muerte rápida si su ansia de conquista no podía ser domesticada. Murió al año siguiente.

Un largo período de dominio noruego y luego danés siguió para Islandia, y los Perdidos se hicieron más fuertes en número y poder, manejando su magia con sutileza y gracia para proteger a los suyos. En 1597, los jóvenes gemelos Brynja y Skúli regresaron del Seto, y sus astutas



## GLOSARIO DE REYKJAVÍK

**Álfheimur:** Arcadia

**elfo:** changeling

**Rey Elfo:** Hada Verdadera

**Ocultos, los:** Todos los pueblos tocados por Arcadia en general; los Tocados por las hadas en particular

**lag (plural lög):** Corte, literalmente "comunidad" o "sociedad"

**trol:** hobgoblin

artimañas y heroicas hazañas se convirtieron en una de las leyendas más duraderas y recordadas de los elfos de Islandia. Fueron ellos quienes derrocaron al corrupto rey Eiríkur y fundaron el Tercer Consejo de Elfos, y a menudo se les asocia con el consejo en el arte y la poesía.

Después de la caída del corrupto Segundo Consejo, la vida fue relativamente fácil para los changelings de Islandia. Contra los Lores, conocidos aquí como los Reyes Elfos, el consejo proporcionó un frente relativamente unificado, cimentado por la tradición y una relación cordial con sus vecinos mortales. El terror y la pérdida marcan las vidas perdidas en todas partes, pero menos aquí que en la mayoría de los lugares.

Todo eso está cambiando ahora. Los lög ya no pueden depender de que su número sea en su mayoría islandeses, y el estilo de vida pastoral aislado junto al que se fundó el Consejo de Elfos ha sido barrido. Para los elfos, el cambio no es algo bueno: "las cosas estaban tan bien como están", es el consenso, y cualquier cambio solo traerá peligro. Y el peligro se ha manifestado: a medida que la población de Islandia se urbaniza más, los Acechadores o Leales capturan a más changelings. Hoy en día, la mayoría de los islandeses, incluidos los elfos, viven en Reykjavík y la región circundante, y los Reyes Elfos tienen un área mucho más pequeña que cubrir para encontrar a sus mascotas escapadas.

El folclore islandés dice que los elfos son invisibles u ocultos de tal manera que pueden elegir a quién aparecer. Se sorprenderían al descubrir que los elfos viven entre ellos como personas normales. Históricamente, el consejo ha tenido buenas relaciones con los mortales. La población humana de Islandia ha dejado en su mayoría en paz aquellos

lugares que los elfos consideran su propiedad o sagrados. A cambio, el consejo ha hecho todo lo posible para ayudar con problemas mortales, como asegurarse de que el pescado fuera sabroso y abundante. Este pacto informal sigue en pie, pero al consejo le preocupa que no dure mucho más, ya que cada año son menos los islandeses que informan que creen en los elfos.

Salpicado por toda Islandia hay grandes cantidades de portales al Seto, cada uno marcado con un montón de piedras para que sea más fácil encontrarlos. Muchos de ellos fueron creados por Perdidos individuales y se abren cerca de sus Madrigueras personales. Esto hace que sea mucho más fácil encontrar un Portal en Islandia, e incluso algunos mortales pueden dirigir a un visitante a un montón de piedras que se cree que es el hogar de los elfos. Esta práctica ha perdurado en parte porque los mortales respetan estas marcas y evitan molestarlas. El consejo mantiene relaciones con los expertos mortales para que la población mortal sepa qué lugares se reclaman, y algunos entre los Perdidos también actúan como "expertos en elfos" conocidos públicamente.

Los hobgoblins se llaman trolls entre los Perdidos de Islandia, y son más grandes y poderosos que los hobgoblins de otros lugares. Sin embargo, si los rayos del sol mortal golpean a un troll islandés, se convierte en roca.

## LOS LOEC ESTACIONALES

El Consejo de Elfos es una comunidad poco organizada formada por cuatro alas: las Sociedades Estacionales, o lög (a veces transcrito como "loeg"). Cada lag es parte de un todo mayor y cada uno es responsable de las tareas administrativas durante su estación. Los lög no tienen un liderazgo estricto, sino que se reúnen para juicios donde se debaten y juzgan diferentes cursos de acción en función de los precedentes, y luego se decide por un jurado seleccionado arbitrariamente.

Dos lög son decididamente más poderosos que los demás: el verano y el invierno son las dos estaciones principales de Islandia, mientras que la primavera y el otoño son menores en comparación. Los Lög de verano y el de invierno tienen cada uno aproximadamente el doble de miembros que los de primavera y otoño, y administran los asuntos del consejo durante el doble de tiempo. Debido a esto,



la primavera y el otoño a menudo intentan dejar de lado sus diferencias y unirse para obtener la misma opinión.

## PRIMAVERA

Islandia ya no es lo que fue. Alguna vez fue pobre, pero ahora es rica, aunque no tanto como antes de la crisis económica de 2008. Alguna vez estuvo sola, pero ahora es parte del mundo. Alguna vez fue una cultura de pastoreo, agricultura y pesca, pero ahora es un país moderno y tecnológicamente avanzado.

El Lag de Primavera abraza lo nuevo y se burla de lo viejo. Son tecnófilos, adictos a sus teléfonos inteligentes y páginas de Facebook, y se consideran parte de una sociedad europea changeling más amplia, cuya capital es Reikiavik, por supuesto. Ellos son los que comunican las necesidades de los elfos a las autoridades islandesas a través de unos pocos selectos "expertos en elfos", y son los que limpian el desastre del Lag de Invierno catalogando a todos los trols caídos y quitando sus restos de piedra.

El Lag de Primavera no cree en la tradición. La tradición frena el progreso, dicen, ¡y mira cuánto mejores y más cómodas son las vidas de todos ahora! Las cosas eran aburridas antes, la vida era tediosa y no conducía más que a una tumba temprana.

**Efectos del Manto:** tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que convence a alguien de que abandone un plan preestablecido.

- Obtén los beneficios del mérito del Sentido de la dirección (p. 121).
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para investigar algo nuevo con tecnología moderna.
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para convencer a una multitud de que abandone una tradición antigua.
- Recupera un punto de Voluntad siempre que resuelvas la Condición Frágil o Volátil de un objeto que tu personaje creó con una acción de Construir Equipo.
- Tu personaje puede hablar y comprender todos los idiomas mundanos actuales, hablados y escritos.

## VERANO

El verano es la temporada del trabajo. Los campos necesitan labranza, los peces necesitan captura y la leña necesita cortarse. La casa debe ser reparada y todas las demás preocupaciones prácticas deben ser atendidas, porque, aunque el clima es templado y relativamente agradable ahora, llegará el invierno. Pero también es el momento de disfrutar de la vida, sentarse bajo un cielo soleado y relajarse.

Eso es lo que significa el verano en la cultura islandesa. En la era moderna, todas estas cosas ya no son ciertas: sobrevivir al invierno significa subirse a un automóvil e ir a trabajar, al igual que todas las otras estaciones. Sin embargo, el pasado y sus pruebas no están demasiado lejos, y la cultura élfica se adhiere al pasado más que los mortales.

El Lag de Verano es generalmente amigable y servicial, pero también terco y resuelto. Adoptan la modernidad a su manera y apoyan firmemente lo que consideran valores tradicionales islandeses: democracia, igualdad, estado de derecho y aislacionismo, tanto del mundo como de los mortales. Son los caballos de batalla de los Perdidos, prestan atención a todos los detalles prácticos que necesitan atención, equilibran los presupuestos y mantienen el censo de los elfos, junto con las listas de propiedades de los elfos y la cantidad de impuestos que cada changeling debe al Consejo.

**Efectos del Manto:** tu personaje gana un punto de glamour cada vez que se arriesga mucho para cumplir con la obligación de realizar una tarea.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para defender una ley o regla.
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para proteger a los mortales de la verdad de la magia de las hadas.
- Una vez por capítulo, puedes gastar un punto de Voluntad para otorgar a tu personaje puntos adicionales del Mérito Aliados o Estatus (pág. 120) iguales a sus puntos de Manto, hasta un máximo de cinco por grupo u organización aliada, por una escena.



•••• Aumenta en uno el Aplomo efectivo de tu personaje cuando lo utilices para impugnar intentos de persuasión mundanos o sobrenaturales.

••••• Una vez por capítulo, puedes redistribuir los puntos de Voluntad actuales totales de tu compañía entre todos los miembros dispuestos en cualquier combinación.

## OTOÑO

Son el último puesto de avanzada antes de que se acabe toda esperanza. El otoño es una estación de melancolía, llena de nostalgia, pesar y hermosa decadencia. Las cosas mueren, y el papel del Lag de Otoño es poner en orden todos los asuntos del Consejo, porque todos morirán antes de que termine el año.

Aunque saben que sobrevivirán al invierno, creen que los Reyes Elfos vendrán cabalgando desde Álfheimur en cualquier momento y acabarán con el pequeño refugio que los Perdidos crearon. Rusia invadirá algún día. Llegará la guerra nuclear, y la Corriente del Golfo va a dar un vuelco, hundiendo a Islandia en un caos eterno. O, como algunos piensan, la UE va a destruir Islandia y salar la tierra.

No son el lag más práctico, pero lo compensan en el arte y el entretenimiento. Son un lag hermoso, centrado en la estética y la emoción. Su administración está marcada por ritos y recuerdos, días santos y festividades y, sobre todo, por un estado de ánimo pesimista. Come, bebe y sé, si no alegre, al menos prepárate, porque mañana podrías morir.

**Efectos del Manto:** tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que tiene éxito en una acción innecesariamente arriesgada.

• Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para investigar algo que sucedió en el pasado y que sea relevante para los eventos actuales.

•• Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para convencer a alguien de que admita sus sentimientos sobre algo que no está dispuesto a compartir.

••• Una vez por capítulo, puedes repetir una tirada de Iniciativa y elegir qué resultado conservar.

•••• Una vez por escena, recupera un punto de Voluntad cuando tu personaje sufre un fallo dramático.

••••• Siempre que tu personaje sufra una penalización por heridas, puedes aumentar esa penalización en uno para permitir que un aliado aumente su Iniciativa en los puntos del Manto de tu personaje, una vez por turno. Este efecto es acumulativo, pero tu personaje no puede sufrir una penalización por heridas que supere -5.

## INVIERNO

En Islandia, respetar la naturaleza es algo que todo niño aprende. Si bien todas las estaciones pueden ser letales para los imprudentes o los desafortunados, el invierno es la estación que puede matar con mayor facilidad. Si bien las ciudades y los asentamientos son seguros, solo aquellos con la experiencia para sobrevivir y el conocimiento de cuándo no correr el riesgo deben desafiar a la naturaleza en invierno.

El Lag de Invierno encarna esta dualidad, los días tranquilos y sin incidentes en los que el granjero y el pescador se quedan en casa, y la muerte inesperada cuando las cosas salen mal de repente lejos de la ayuda. Son los guerreros del Consejo de los Elfos, feroces y pacientes, dados a repentinos estallidos de violencia, y con la misma rapidez se calman de nuevo. Más que nadie, recuerdan a los antepasados vikingos del pueblo islandés, su visión informal de la violencia y su brutal sentido de la diversión.

Bajo el Lag de invierno, se descuidan los aspectos prácticos, para eso son las otras estaciones, mientras que la celebración, la contemplación y la muerte súbita están en el foco. Es entonces cuando el Consejo de Elfos organiza expediciones a Álfheimur para rescatar a otros Perdidos, y es entonces cuando los changelings luchan entre sí en duelos a muerte o se asesinan entre sí con pocas razones. A los otros lög generalmente no les gusta el Lag de Invierno, ya que los ven como un retroceso a tiempos menos civilizados, pero aceptan que el invierno debe tener su merecido, a pesar de que lo resienten.

**Efectos del Manto:** tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que gana definitivamente una pelea significativa.



- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en las tiradas para navegar por el seto.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para sobrevivir en entornos extremos o soportar privaciones; Reducir en uno todas las penalizadores derivados de tales privaciones.

- Todos los ataques físicos de tu personaje infligen + 1L de daño siempre que la pelea sea uno contra uno y tu personaje la haya comenzado.

- Incrementa la Compostura efectiva de tu personaje en uno cuando la uses para desafiar los intentos mundanos o sobrenaturales de cambiar el estado emocional de tu personaje.

- Tu personaje nunca sufre el Declive Derrotado (p. 327), por ningún motivo.

## CARAS

### ARMSLENGTH

Mitad elfo y mitad tiburón de Groenlandia, Armslength es taciturno y distante, pero en general amigable. Si alguna vez tuvieron un género, nunca se mantuvo con fuerza, y lo dejaron atrás en Álfheimur: ¿cuál es el punto de molestarse en tener una identidad de género para una persona tiburón que nunca pertenecerá a la sociedad de todos modos? Las limitaciones sociales son para otras personas.

Armslength se debate entre el resentimiento por la crueldad y el abuso que enfrentaron a manos de su Guardián y la gratitud por la capacidad de respirar bajo el agua, lo que deja el océano abierto para explorar. Es un odio atenuado por el reconocimiento de que su amor por el océano siempre sería un amor lejano sin su perdurabilidad.

Armslength es pacífico, más dado a usar su estatura y sus afilados dientes superiores para intimidar que para violencia. A menudo se enfrentan con Masked Jórunn por cuestiones de guerra y duelos. Pertenecen al Lag de Otoño y, por lo general, solo se presentan en tierra para participar en los juicios del consejo.

### MASKED JORUNN

Cuando estaba en Álfheimur, Jórunn era un espejo del Hada, cambiado de rostro y cuerpo para

ser una réplica exacta de su Guardián. Cuando escapó, lo hizo haciéndose pasar por la Reina Elfa, y luego lo primero que hizo fue hacer una máscara. Nadie ha visto su rostro desde entonces excepto ella.

Como uno de los miembros más notables del Lag de Invierno, Jórunn es una influencia airada y belicosa en el Consejo de Elfos. Nunca perdona un desaire, y aprovecha y apoya cada sugerencia de acción marcial.

### KRZYSZTOF KOWALCZYK

De todos los Perdidos de Reykjavík, nadie es tan completamente islandés como Krzysztof. Aunque es un inmigrante polaco y habla con un acento marcado, ama a Islandia con todo su corazón. Utiliza los viejos giros de expresión más arraigados y cocina todos los platos tradicionales para las festividades del Lag de Otoño, a pesar de ser del propio Lag de Verano. Le encanta la naturaleza y pasa mucho tiempo al aire libre.

Es un hombre popular, siempre rodeado de amigos. Es alegre y rápido para reír, un caballo de batalla que se lleva más de lo que le corresponde y que espera trabajo duro de todos los que lo rodean. Está hecho de hielo sólido y vaporiza constantemente.

### RUNA TRYCCVISDOTTIR

Rúna, que mide dos metros de alto, tiene extremidades largas y es terriblemente delgada, es la programadora y experta en informática más consumada del Consejo de Elfos. Como miembro del Lag de Primavera, ella argumenta constantemente a favor de integrar más tecnología en el funcionamiento del consejo. Es abrasiva y arrogante, y no hace ningún trabajo físico si puede evitarlo ("¡Soy tan delgada y frágil, solo quieres quebrarme!") A pesar de no ser menos fuerte o robusta que la mayoría de los elfos. Ella no se lleva bien con Krzysztof en absoluto.

Se sabe que Rúna incursiona en actividades ilícitas, pero va más allá de lo que la mayoría de la gente espera. Está involucrada en el lavado de dinero y el fraude, y también ha hecho un banco decente pirateando a gobiernos extranjeros y vendiendo su información. A pesar de ser una criatura perezosa de corazón, Rúna es ferozmente leal a su comunidad. Morirá por ellos si es



necesario, simplemente no hará ningún trabajo por ellos.

## LUGARES

### HAFNARHÚSIÐ

Hafnarhúsið, que significa "Casa Puerto", se estableció a mediados del siglo XX como sede permanente del Consejo de Elfos. Afuera, es una estructura pequeña y sin pretensiones, solo una casa normal con vistas al puerto. En el interior, sirve como edificio administrativo y club social para los changelings de Reykjavík. Aquí, seres hechos de canciones vivientes conversan con el lobo feroz mientras disfrutan de una cerveza y un videojuego al son de sus camaradas practicando el manejo de la espada. En el sótano se encuentra el palacio de justicia del Consejo, que se utiliza para resolver todos y cada uno de los asuntos de los elfos a lo largo de tres de las cuatro estaciones.

### RAUÐHÓLAR

Los Rauðhólar, o Colinas Rojas, son una serie de cráteres volcánicos en la reserva natural de Heiðmörk, y el folclore élfico sostiene que son el sitio de la antigua fortaleza de Svartabeinar. Hoy en día, el Consejo de Elfos lo considera un área maldita, desde que fue utilizado como pozo de grava durante la Segunda Guerra Mundial. Los Svartabeinar enterraron a sus muertos en los cráteres mismos, y ahora que los cráteres han sido dañados, los muertos descansan inquietos. Si bien los mortales están bastante a salvo, los visitantes elfos en ocasiones simplemente desaparecen sin dejar rastro, y algunos que han viajado allí de noche informan luces y sonidos extraños.

### ÞINGVELLIR

Como sede del gobierno de Islandia durante casi 900 años, Þingvellir también fue el lugar donde se reunió el Consejo de Elfos durante mucho tiempo. En estos días, el lugar, a 40 kilómetros (unas 25 millas) de Reykjavík, es un importante destino turístico y una de las principales fuentes de ira y frustración del Consejo hacia la población mortal. Ellos creen que tienen tanto derecho a él como cualquiera, y los turistas mortales han obligado al Consejo a reunirse en otro lugar para mantener su privacidad.

El Lag de Otoño, en particular, apunta a esta triste situación, el corazón y el alma de Islandia se

convirtieron en un espectáculo de mal gusto para las masas visitantes, como un signo de los tiempos. Þingvellir, dicen, es una prueba de que Islandia se ha perdido y va camino de la tumba como nación. Bien podría trasladar el Alþingi a Ginebra y acabar de una vez, pero se quejan.

## LA UNIVERSIDAD DE ISLANDIA

Si bien la mayoría de los islandeses piensan que los elfos se preocupan principalmente por las regiones silvestres, el Lag de Primavera en realidad considera a la Universidad de Islandia como su lugar más sagrado. Docenas de Portales y puntos finales de Pasos salpican el campus, y muchas Madrigueras se pueden encontrar en el Seto local, donde los miembros del Lag de Primavera pasan tiempo en silencio y soledad mientras están rodeados por la atmósfera sagrada de progreso y aprendizaje superior.

Cuando llega la primavera, el Lag de la Primavera convoca al Consejo para los juicios aquí por la noche, lo que molesta a otros elfos, que preferirían reunirse de forma más privada y cómoda en la seguridad de Hafnarhúsið. Sin embargo, en esto, el Lag de Primavera no cederá: a menudo son pragmáticos y no se preocupan demasiado por cuestiones de santidad, pero este lugar es genuinamente sagrado para ellos y lo tienen en reverencia.



# HARD-A-LEE

## Ipswich, Massachusetts

La costa norte de Massachusetts está llena de pueblos pesqueros. Las viejas casas de salinas al estilo de Nueva Inglaterra son tanto residencias para los que viajan durante todo el año como atracciones turísticas para las multitudes de verano. Ipswich, fundada en 1634, cuenta con poetas y políticos entre sus ciudadanos notables. Los visitantes vienen a pasear por John Whipple House para echar un vistazo a la vida en la América colonial, tomar el sol en Crane Beach o disfrutar de mariscos frescos en cualquiera de las varias chozas de almejas. Si bien muchos de los residentes permanentes de la ciudad ahora viajan a Boston para trabajar, la industria pesquera sigue viva y coleando. Más de unas pocas familias han salido al mar durante generaciones.

Una parte importante de esos marinos no son del todo humanos.

En las cuevas y calas a lo largo de la costa, las personas de sangre feérica, cuyas máscaras ocultan los dedos palmeados, las branquias y las escamas de la vista de los mortales, extraen la tierra y el Seto en busca de metales feéricos, que abundan en la zona. El Feudo changeling de Hard-a-Lee hace negocios regulares con ellos, intercambiando el material precioso y actuando como corredores y gorilas cuando los forasteros vienen en busca del tesoro. Aunque los fundadores del Feudo eran lugareños,

un alto porcentaje de los Perdidos actualmente en la ciudad comenzaron como veraneantes, tomados por los Lorens en medio de sus vacaciones.

## HISTORIARUM OBSCURA

Aunque los colonos blancos les dieron nombres como "Asrai" y "knucker", tomados del folclore europeo, estas hadas piscícolas eran conocidas por la tribu Agawam mucho antes de que John Winthrop el Joven navegara en el *Arbella*. La gente del jefe Masconomet comerciaba con las hadas, aunque pocos son los restos de los artículos elaborados durante esa época.

Las historias de los colonos ingleses de finales del siglo XVII hablan de kelpies acechando en las orillas del río Ipswich, selkies chapoteando en Plum Island Sound o hermosas mujeres Asrai que dejan sus frías y húmedas huellas en los brazos de pescadores enamorados. La mayoría de estos cuentos fueron ignorados como superstición, pero no disuadió a los curiosos de acechar en la orilla, con la esperanza de tropezar con la piel descartada de una selkie.

A medida que la ciudad se expandió, mantenerse separados y ocultos de los humanos se volvió casi imposible. Los mineros feéricos se dieron cuenta que era mucho más sencillo esconderse a plena vista como gente del pueblo. Pero ¿cómo un grupo de duendes parecidos a peces se instalaría en un pueblo tan pequeño sin ser visto?



Con un naufragio, por supuesto.

Hicieron su barco de madera flotante y lo amarraron con algas. Las velas se hicieron con el brillo de la luna llena en el Atlántico. El barco ni siquiera llegó a la bahía de Ipswich; sólo sus piezas y sus "pasajeros" anegados aparecieron a la mañana siguiente a una feroz tormenta del Noroeste. Todo estaba perdido en el naufragio, afirmaron: los papeles del barco, la carga, sus bienes terrenales, el capitán y la tripulación. La gente de Ipswich los acogió y los ayudó a ponerse de pie. Y así, las hadas llegaron al pueblo de pescadores.

No solo vivían y trabajaban entre los mortales, las hadas se llevaban amantes y esposas humanas. Los descendientes de esas familias cuidan las minas hasta el día de hoy, aventurándose bajo el agua o en las profundidades del Seto para sacar de la tierra minerales y metales raros con tintes feéricos.

Tales sustancias llaman la atención.

A medida que las baratijas y las herramientas hechas de metales feéricos se extendieron más allá de la costa norte, a través de las colonias y, finalmente, los estados; a otras partes del mundo por barco, tren y aire; a otros mundos a través de Pasos y otros medios mágicos: los coleccionistas comenzaron a aparecer. Artistas Marchitos vinieron en busca de nuevos materiales con los que trabajar. Los Buceadores del Infierno elementales ofrecieron sus habilidades en las minas a cambio de un lugar seguro al que llamar hogar. Las piezas encargadas a los Hermosos que combinaban con su propia belleza.

Como muchos secretos mal guardados, la proliferación del metal también atrajo a grupos más peligrosos a Ipswich. Una delicada corona, tejida con finas hebras de metal y adornada con conchas marinas, fue obsequiada a una fina dama de la nobleza. Exactamente quién se lo entregó sigue siendo un tema de mucha especulación, pero el resultado fue una afluencia de las Hadas Verdaderas y sus emisarios que se aventuraron desde Arcadia para adquirir más metal precioso.

La presencia de los Lores en Ipswich se ha convertido, a lo largo de los años, en algo parecido a las advertencias de huracán para los mortales: un peligro real e inminente, pero al que se puede sobrevivir, y cuyo daño se puede mitigar con la preparación adecuada. En 1873, el Feudo de Hard-

a-Lee se formó como tal precaución. El Feudo toma su nombre de un término de navegación que describe el comando para navegar en contra del viento. Los changelings que hicieron sus hogares en Ipswich y sus alrededores, que sobrevivieron a sus cautiverios y lograron salir del Seto, estaban condenados si iban a huir para evitar a sus antiguos captores. Tampoco permitirían que nadie volviera a ser capturado.

Las chabolas marinas que registran la historia de Hard-a-Lee cantan sobre los changelings y los Asrai uniéndose para rechazar a los Acechadores que venían exigiendo tributo. El resultado fue un trato con los Lores: a cambio de una entrega regular del metal, las Hadas Verdaderos no aceptarían sirvientes de entre los residentes de Ipswich, humanos o Asrai.

Pero siempre hay una laguna.

Hard-a-Lee todavía era un Feudo relativamente pequeño hasta que mediados de la década de 1900 anunció un aumento en el turismo. Una afluencia de visitantes de verano significaba que los Lores tenía nuevas víctimas que podían reclamar; después de todo, los veraneantes no eran residentes permanentes y, por lo tanto, no estaban protegidos según los términos del trato. La Reina de las Mareas de Verano ha intentado renegociar el trato en años anteriores, pero fue en vano. Ahora, muchos de los miembros del Feudo son personas que fueron secuestradas mientras sus familias los visitaban de vacaciones. Regresaron a través del Seto para encontrar que sus seres queridos se habían ido, de regreso a sus hogares, trabajos y vidas. Muchos de ellos esperan a ver si sus familias regresan el próximo verano, solo para descubrir que, cuando lo hacen, un Simulacro ha ocupado su lugar.

## **LAS CORTES DE LAS MAREAS**

Tanto para los mortales como para los changelings, la vida en Ipswich depende del mar. Las mareas no solo afectan a la industria pesquera, sino también a cuándo y cómo pueden acceder a las minas llenas de metales feéricos. Para los changelings cuyos poderes no les permiten respirar bajo el agua, las cuevas están prohibidas cuando sube la marea. Sin embargo, aquellos con dedos palmeados y branquias pueden unirse a los Asrai en el trabajo incluso cuando las minas están



inundadas de agua oscura y salada. Hard-a-Lee hizo juramentos a las mareas por vientos favorables, capturas abundantes y, cuando la situación lo requiriera, olas rompientes y corrientes de resaca.

### LA CORTE DE LA MAREA ALTA

Las olas golpean la orilla, destruyendo castillos de arena cuidadosamente contruidos, arrastrando al mar sandalias y baldes olvidados. Cuando sube la marea, la tierra cede al agua, y cuando baja, se lleva un poco de la playa.

El Feudo considera que la Corte de Marea Alta es el más fuerte de las Cortes de Ipswich. Quienes le juran fidelidad son fuerzas de la naturaleza, con personalidades fuertes y voluntades implacables. Algunos de sus miembros se enfrentan a sus enemigos como fuertes olas, derribando a todo aquel que se atreva a interponerse en su camino. Otros prefieren esperar, trabajando su voluntad con tanta sutileza que sus oponentes no se dan cuenta de que han perdido hasta que la marea ya está bajando. Los changelings que se unen a esta corte son a menudo la primera línea de defensa contra las Hadas Verdaderas y sus secuaces.

**Efectos del Manto:** el manto de un cortesano de la marea alta evoca el olor a sal y los gritos de las gaviotas. Las cálidas brisas marinas agitan el aire a su alrededor.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que abre la última puerta de alguien en maniobras sociales (p. 191).

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para infligir Declives a los oponentes.
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para socavar la autoridad o el respeto de alguien entre sus compañeros.
- Una vez por capítulo, puede repetir una tirada mundana que use un atributo de poder y elegir qué resultado conservar.
- Tener éxito automáticamente en los intentos de romper barreras mundanas o hacer frente a impedimentos inanimados.
- Los enemigos de menor Wyrđ que tu personaje reciben una penalización de dos dados a los ataques contra él.

### LA CORTE DE LA MAREA MENGUANTE

Con la marea bajando, las playas se llenan de nuevo. Las familias extienden aún más sus toallas, los niños adornan sus castillos con lloviznas de arena húmeda. Es la calma después de la tormenta, ahora que las olas no son tan altas.

Cuando gobierna la Corte de la marea menguante, reina la tranquilidad. Aunque la Corte de las Mareas no siempre se adapta a las estaciones, las Reinas de la Marea Menguante a menudo toman sus tronos en la última parte del verano, cuando las brisas frescas pisándoles los talones señalan que se acerca el otoño, y cuando algo de la calidad de la puesta de sol a partir de mediados de agosto llena a los turistas de nostalgia por el verano incluso cuando todavía están de vacaciones. Los cortesanos de la Marea Menguante suelen ser prácticos y abordan los negocios y las propuestas con escepticismo.

Muchos changelings se unen a esta corte cuando escapan de Arcadia por primera vez. La sensación de que el verano está fuera de su alcance les recuerda las vidas que una vez llevaron y les ofrece la esperanza de que volverán a esas vidas cuando vuelva la marea, aunque esa rara vez es el caso.

**Efectos del Manto:** el manto de un cortesano de Marea Menguante evoca una sensación de calma. El sonido de las olas rompiendo suavemente en la orilla los sigue.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que logra convencer a un individuo que deje una pelea.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para persuadir a alguien basándose en experiencias pasadas compartidas.
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para desactivar una situación de grupo tensa.
- Una vez por capítulo, puede volver a tirar una tirada mundana para negociar un trato o compromiso y elegir qué resultado mantener.
- Aumenta la Compostura efectiva de tu personaje en uno cuando la uses para desafiar los



intentos mundanos o sobrenaturales de hacer que tu personaje pierda la calma.

••••• Los enemigos reciben una penalización igual a los puntos del Manto de tu personaje en sus bonificaciones de Iniciativa.

## LA CORTE DE LA MAREA BAJA

El agua está más lejos de la costa que nunca, el mar huyó por un tiempo. Las almejas empujan hacia la superficie para tomar un poco de aire, solo para ser desenterradas y cocinadas para una deliciosa cena. Las arenas yacen descubiertas; los escombros que deja la marea se secan al sol.

La Corte de la Marea Baja atrae a los changelings de una disposición más suave, pero equiparar "suave" con "débil" no es prudente. Los perdidos que se unen a esta corte son expertos en desenterrar secretos y exponerlos, derribando a sus enemigos sin tener que enfrentarse a ellos en persona. Esta corte también maneja la mayoría de los tratos con los Asrai, haciendo un seguimiento de las expediciones a las minas y administrando las ventas del metal extraído de ellas.

**Efectos del Manto:** los mantos de los cortesanos de la Marea Baja a menudo se manifiestan como un aroma de algas saladas en el viento. Dejan la impresión de huellas en la arena húmeda a su paso.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que usa secretos con éxito para frustrar los planes de alguien.

• Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para investigar los secretos sucios de alguien.

•• Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para chantajear o coaccionar a alguien usando información que ella misma desenterró.

••• Recupera un punto de Voluntad siempre que tu personaje se beneficie definitivamente de su posición como intermediario para otras partes.

•••• Todas las pistas que su personaje encuentre en una investigación obtienen un elemento adicional (p. 195).

••••• Otro personaje con una Condición Presionado (pág. 342) que tu personaje infligió

debe capitular ante dos de sus demandas antes de poder resolverla.

## LA CORTE DE LA MAREA CRECIENTE

Justo cuando la marea baja, vuelve a subir. El mar se hincha e invade, los bancos de arena desaparecen y las playas se sienten más concurridas a medida que los bañistas se acercan. Donde la Marea Menguante es la calma después de la tormenta, La Marea Creciente es la sensación de que las nubes se acumulan de antemano y el aire se vuelve pesado con la promesa de lluvia.

Los miembros de la Corte de la Marea Creciente están perpetuamente comprometidos. Ya sea que se trate de planificar reuniones para los otras Cortes, controlar a los perdidos recién liberados o hacer un seguimiento de las necesidades del Feudo, estos changelings siempre tienen una agenda apretada. Otras Cortes bromean diciendo que cuando los Acechadores vienen a buscarlos, los Perdidos de la Marea Creciente están simplemente demasiado ocupados para que los atrapen. La verdad es que los cortesanos de la Marea Creciente nunca dejan de correr.

**Efectos del Manto:** el manto para un cortesano de la Marea Creciente es una brisa primaveral fuerte y el crujir de los barcos contra sus amarres.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que un plan que construyó como equipo (pág. 196) sale sin problemas.

• Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para encontrar un refugio o protección lejos de casa.

•• Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para hacer amigos en un lugar nuevo en el que nunca ha estado.

••• Una vez por capítulo, puedes gastar un punto de Voluntad para otorgar a tu personaje puntos adicionales del Mérito Etiqueta (pág. 122) iguales a sus puntos de Manto, hasta un máximo de cinco, para la escena.

•••• Una vez por capítulo, puede volver a tirar una tirada mundana que use un atributo de Precisión y elegir qué resultado conservar.



..... Una vez por capítulo, puedes gastar un punto de Voluntad en lugar de Glamour para usar Portales (pág. 109).

## CARAS

### LACEY O'DONNELL

O'Donnell's Fine Arts es una pequeña tienda escondida en una calle lateral, pero es uno de los primeros lugares que los changelings conocen cuando tropiezan con el Seto. Lacey conoce a todo el mundo en la ciudad, y si pasas el rato en la tienda el tiempo suficiente, finalmente entrarán. Mantiene varias sillas plegables detrás del mostrador para acomodar las reuniones improvisadas que ocurren cada pocos días, y una taza de té siempre está lista para los invitados. Los artistas changelings que no quieren manejar la venta de sus creaciones exhiben sus productos en la tienda de Lacey, y una parte de las ganancias se destina a ayudar a los Perdidos recién escapados a recuperarse.

Lacey ha sido la reina del reflujo durante casi un cuarto de siglo, y apenas ha envejecido un día.

## VIEJO BARTHOLOMEW

Has oído decir que el hilo plateado que conectaba a este Buceador del Infierno de rostro escarpado con su Guardián se rompió cuando una ballena se lo tragó. Salió del Seto cubierto de krill y nunca miró hacia atrás. Hoy en día se le puede encontrar en las minas, extrayendo minerales brillantes de la tierra como lo hizo durante su cautiverio, pero en sus propios términos. Es difícil saber cuáles de sus rasgos son su semblante elemental y cuáles son simplemente años de sal y viento dejando su huella.

Los changelings que se ganan la vida en las cuevas a menudo comienzan bajo la tutela del Viejo Bart. Conoce los mejores lugares para el mineral, cuánto tiempo puedes seguir trabajando en una veta hasta que suba la marea y dónde el Seto invade las minas. Nadie se ha perdido nunca bajo su vigilancia.

## TÍA PEG

Peg nunca ha tenido familia. No una humana, de todos modos, pero está bien. Ha adoptado a los changeling de Hard-a-Lee para compensarlo. Peg es mayor de lo que nadie imagina, uno de los últimos Asrai de pura sangre que quedan en Ipswich. Sus recuerdos se vuelven irregulares cuanto más atrás piensa, y todo lo que vino antes de la gente de

Agawam se pierde. Sobre todo, ella no se molesta, mucho más interesada en el mundo como es ahora.

Es una mujer mayor, de mentón débil y bigotes, más parecida a un pez cuanto más te acercas. Su cuerpo tiene las cicatrices de las espadas de los Acechadores, espadas que atrapó defendiendo a los Perdidos bajo su protección. Se rumorea que la última vez que un Acechador llegó a la ciudad, dio media vuelta en el momento en que vio a Peg acercándose a él.

A menudo aparece en O'Donnell's, tanto socializando como haciendo guardia.

## EL CARPINTERO

Danny Doyle salió del Seto hace tres años. Aún no ha cumplido los 30, aunque su cabello se ha vuelto blanco y ralo. Su cautiverio fue corto, por lo que recuerda, seguramente no más de uno o dos años. Sin embargo, la última vez que vio Ipswich, Massachusetts era una colonia. Ponerse al día con el mundo moderno ha sido un proceso lento para él, en el que todavía está trabajando. Algunos días son más fáciles que otros y, a menudo, resulta demasiado abrumador. Se reserva lo mejor que puede, viviendo en un barco de pesca la mayor parte del año y transportando mineros a las cuevas. En temporada baja, repara barcos para los lugareños, trayendo técnicas centenarias a la artesanía moderna. Por el precio correcto, llevará a un grupo de changelings al océano, a un lugar donde el agua da paso al Seto, y pueden sacar extraños peces de las profundidades.

## LUCARES

### CASA MEI HO

### LAS MINAS

En cavernas escondidas en las colinas rocosas del interior; en calas cuyas entradas aparecen cuando baja la marea, o cuyas bocas requieren una respiración prolongada y una inmersión profunda para llegar; en otros que requieren un viaje a través del Seto, se encuentran ricas vetas de metales con los que los herreros humanos solo han soñado: brillantes como la plata, fuertes como el acero, livianos como una gasa. Los minerales extraídos aquí se utilizan para fabricar armaduras y dagas tan a menudo como se transforman en anillos y coronas, y cualquier pieza elaborada con metales feéricos es muy valiosa.



Si bien los primeros Asrai conocían la ubicación de todas las minas, algunas de las entradas se han perdido a lo largo de los siglos. En algunos casos, el Seto se ha movido, negando el acceso a los pozos que lo atraviesan. En otros, la simple expansión humana los ocultó a medida que la ciudad crecía y arrasaba los sitios. Se rumorea que aún puedes llegar a una de esas entradas debajo del Ipswich Inn, siempre que puedas entrar sin ser detectado.

### **FIESTA DE LA SOPA Y BAZAR DE IPSWICH**

Para los turistas, la Fiesta de la Sopa y Bazar de mediados de octubre tiene que ver con el "chowdah" y los productos de los vendedores locales. Para los Perdidos, también es el Mercado Goblin anual. Después de que se termina la degustación de sopa y las familias humanas se van a casa, el gimnasio de la escuela secundaria cobra vida una vez más. El mercado alberga una degustación propia, con recetas de sopa mucho más atrevidas que las disponibles durante el día.

Lacey O'Donnell alberga un puesto aquí. Incluso la tela que coloca sobre su mesa está adornada con diseños en hilo hecho de metal feérico, y llama la atención de los visitantes del mercado. Los artesanos de Hard-a-Lee pueden mostrar sus piezas en su puesto, aunque todas las baratijas son propias si desean hacer un trueque.

### **REFUGIO DE VIDA SILVESTRE CRANE**

Lejos del bullicio de la ciudad se encuentra el Refugio de Vida Silvestre Crane. La zona cuenta con playas y campos de hierba, y es un terreno más tranquilo y protegido. Aunque también es un destino para los turistas de verano, muchos changelings vienen aquí en busca de un lugar para escapar cuando las playas se llenan de gente. Ver familias despreocupadas de vacaciones puede ser difícil para los Perdidos, especialmente aquellos cuyos Guardianes los alejaron de las suyas. Resulta que el refugio no es solo para la vida silvestre, sino también para aquellos que necesitan un lugar para pasear y reagruparse.

### **CASTLE HILL**

Castle Hill tiene dos significados para los lugareños. Podría hacer referencia a la formación de drumlin en el borde de la tierra, una forma que

se asemeja a un huevo medio enterrado que muchos creen que alguna vez fue (o aún es) un montículo de hadas. También es la ubicación de Crane Estate, la mansión que se encuentra en lo alto del montículo. Ambos son importantes para los changelings de Hard-a-Lee como lugares de reunión, lugar de rituales y, en ocasiones, escenario de algunas fiestas realmente grandiosas. Después de todo, los veraneantes no se llevan toda la diversión.



# MERCADO DE TUMBLEDOWN

## El Mercado Francés, Nueva Orleans, Luisiana; Grandes Mercadillos de los Estados Unidos

Junto al río Mississippi, en el borde del Barrio Francés, se encuentra el mercado francés de Nueva Orleans. Es en parte mercadillo, en parte tienda de souvenirs y en parte muestra de arte. Tanto los turistas como los residentes exploran los productos del mercado. Todo lo que pueda necesitar está escondido en un puesto, desde camisetas hasta especias y joyas.

El mercado francés también alberga un mercado goblin tan extenso que ha roto los límites no solo de los callejones de las tiendas a lo largo del río, sino también de la propia Nueva Orleans. Solía ser, la única forma de entrar al Mercado Goblin de Tumbledown era conocer la entrada secreta en la parte trasera del Mercado Francés, cerca de Barracks Street. Hoy en día, ha crecido tanto que puede encontrar pasos en casi cualquier gran mercadillo de los Estados Unidos que termine en Tumbledown.

El Feudo de Fair Coin comenzó como una compañía que comerciaba con frecuencia en el mercado. Sus miembros están compuestos en su mayoría por residentes de Nueva Orleans, pero a medida que las fronteras de Tumbledown se han extendido, sus residentes changelings han aceptado a más forasteros en el redil. Tumbledown siempre

está abierto al público. Es estimulante y agotador, un carnaval sin parar incluso en la oscuridad de la noche. Alguien siempre está dispuesto a hacer un trato.

## HISTORIAMUS OBSCURA

Los nativos americanos establecieron un puesto comercial a lo largo del río Mississippi mucho antes de que los europeos colonizaran el área. La ubicación del mercado cambiaba ocasionalmente, pero se mantenía en las inmediaciones. En 1791, el espacio que alguna vez se conoció como el mercado de la carne, el único lugar en el Barrio Francés donde se permitía la venta de carne, pasó a conocerse oficialmente como el mercado francés. Al principio, era en gran parte un mercado al aire libre, con estructuras agregadas casi constantemente durante los siguientes 200 años. El mercado francés se extiende a seis manzanas, desde Café du Monde en la ubicación original del mercado, hasta los puestos del mercado de pulgas frente al New Orleans Mint río abajo.

El Mercado Goblin de Tumbledown comenzó con algunos puestos escondidos entre los vendedores mundanos. Algunos comerciantes emprendedores vendían fruta goblin junto con los vendedores de fruta habituales. Los oyentes atentos pueden escuchar los detalles de hacer una promesa entre los humanos que regatean por un trato.





A medida que el mercado francés se expandió, también lo hizo su contraparte goblin. Aparecieron más puestos. Más hobgoblins dejaron el Seto para vender sus mercancías. Los compradores venían de todas partes para buscar artículos raros, tantos que los vendedores comenzaron a contratar ogros para vigilar la entrada de Barracks Street, dejando pasar solo un puñado de compradores a la vez para evitar que los humanos se dieran cuenta.

A finales del siglo XIX, un cambio se produjo en Tumbledown. Donde durante décadas, los viajeros llegaron al Mercado Goblin, de repente llegó el Mercado Goblin. Los espacios entre los puestos de los mercados de todo el país se abrían al aire húmedo de Nueva Orleans, el olor del Mississippi y el tono criollo. Pasos que habían sido cerrados u olvidados se abrieron, sus caminos conducían a Tumbledown. El mercado en sí se expandió, extendiéndose mucho más allá de las seis manzanas en el Barrio Francés. No solo había espacio para más vendedores, Tumbledown se convirtió en una pequeña ciudad propia, con comerciantes y visitantes montando tiendas en las afueras. A lo largo de los años, las estructuras permanentes tomaron su lugar, albergando posadas, tabernas y escaparates. La mayoría de ellos se hacen eco de la arquitectura del Barrio Francés, a pesar de que residen en el Seto.

Abundan las teorías que explican exactamente lo que sucedió, pero ninguna ha sido probada como cierta. Un rumor habla de un contrato masivo negociado con una encarnación del Comercio. Otro sugiere que un comerciante feérico abrió los pasos en un estallido de Glamour y nunca más se lo volvió a ver. Un anciano Marchito, que pasó todos sus años estudiando el Seto, insistió hasta el día de su muerte en que el Seto mismo decidió que Tumbledown debería existir, y así fue. El propietario de la taberna Sans Merci organiza concursos de narración dos veces al año, buscando la mejor narración del origen de Tumbledown; no importa si es verdad, solo que entretenga.

Nueva Orleans tiene otras propiedades, pero Tumbledown se mantiene separada. El Feudo de Fair Coin comenzó con una compañía cuyos miembros frecuentaban el mercado francés. La familia de Elaine Beaudoin trabajó en el mismo puesto durante generaciones, vendiendo mariscos frescos y pequeños bocados a los buscadores



hambrientos. Dos años después de que su Guardián la raptó, regresó para encontrar su Simulacro bromeando con sus clientes favoritos. Un comerciante cercano le ofreció un pañuelo para contener sus lágrimas, y pasaron unos momentos antes de que se diera cuenta de que el pañuelo estaba hecho de seda de ensueño y que su compañera tenía la cara de un gato. Aceptó un trabajo con el vendedor de sedas, a solo unos puestos del de su familia, y comerció allí sin ser vista durante meses antes de encontrar en su compañía.

Todos eran changelings de Nueva Orleans, varios de ellos recorrían el Mercado Goblin con regularidad en busca de Contratos que pudieran ayudar a protegerlos a ellos o a sus familias, aunque esas familias los habían olvidado o nunca supieron que se habían ido.

Cuando Tumbledown se expandió, Elaine estaba allí. La afluencia de nuevos clientes, muchos de ellos Perdidos, significó una gran cantidad de personas que necesitaban orientación y protección. Cuando alguien busca desesperadamente un artículo, la atracción de Tumbledown puede ser abrumadora. Muchos compradores se encuentran deambulando por los puestos, inseguros de cómo llegaron, pero seguros de que las respuestas a sus problemas están colgando de un estante o centelleando a la luz de las estrellas. El Feudo de Fair Coin se formó para ayudar a esos viajeros, para evitar que los changelings intercambiaran sus corazones, sus sueños o sus libertades por ofertas que no se equilibran.

## LAS CORTES COMERCIALES

La moneda en un mercado de goblin adopta varias formas, la mayoría de las cuales dependen en gran medida de lo que el vendedor quiere y lo que el comprador está dispuesto a pagar. Monedas, servicios, secretos, un favor que se recogerá más tarde o una acción oscura hecha ahora, todos son intercambios justos y válidos. La lealtad de Fair Coin se centra en transacciones de todo tipo. Las transacciones no tienen que ser honorables, pero sí deben ser respetadas.

## LA CORTE DE LAS MONEDAS

Las transacciones más simples se completan con dinero contante y sonante, aunque ese efectivo podría parecerse más a doblones perdidos o

centavos recolectados de las profundidades de una fuente de deseos específica en Poughkeepsie. Las monedas tienen un valor específico y un comerciante puede contarlas y morderlas para probar su realidad. El cambio también suena en un bolsillo o bolso, lo que significa para cualquiera que escuche su tintineante y estruendoso canto que el portador tiene riquezas para gastar.

Los miembros de la Corte de las Monedas son los más directos de los Perdidos del Feudo, y prefieren negociar en términos específicos y absolutos. Rara vez se esconden detrás de artimañas, quieren tratar directamente con cualquiera que se interese en comerciar con ellos y esperan lo mismo a cambio.

**Efectos del Manto:** el manto de un Cortesano de las Monedas lleva consigo el sonido de monedas agitadas en bolsillos profundos o billetes contados de un cajón. Huelen a cobre, papel y tinta.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que persigue con éxito a alguien que le debe algo y lo obtiene.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para persuadir a alguien de que haga un juramento (pág. 212).
- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para averiguar si alguien está tratando de engañarte.
- Una vez por capítulo, puedes gastar un punto de Voluntad para otorgar a tu personaje puntos adicionales del Mérito de Recursos (pág. 124) iguales a sus puntos de Manto, hasta un máximo de cinco, durante la escena.
- Una vez por historia, reduce la Deuda Goblin de tu personaje en tu nivel Manto.
- Una vez por escena, puedes gastar un punto de Voluntad para conocer el deseo del corazón actual de cualquier personaje presente.

## LA CORTE DEL TRUEQUE

El granjero te dejará dormir en su granero si cepillas a los caballos. El autoestopista le cuenta historias al conductor que lo lleva de Boston a Albany, manteniéndolo despierto y entretenido a medida que pasan las largas millas. Durante una semana de la belleza de la Hermosa, la bruja la ayudará a encontrar su amor más antiguo. La gente



ha intercambiado desde tiempos inmemoriales, intercambiando su excedente por aquellos con las habilidades necesarias y dejando que su basura se transmute en el tesoro de otro.

Los changelings que se unen a la Corte del Trueque se dan cuenta de que todo tiene valor, incluso si es difícil de ver. Es esta corte la que recibe a la mayoría de los Perdidos recién fugados, guiándolos lejos de los puestos en Tumbledown, donde los comerciantes menos escrupulosos sienten su desesperación por información, venganza o noticias de familias perdidas. La Corte del Trueque se pone a disposición para presenciar acuerdos, lo que permite a los participantes saber si su trato es justo o no. Si bien esto generalmente se recibe con aprobación, algunos vendedores lo toman como un insulto que sus clientes desconfíen de ellos tan abiertamente.

**Efectos del Manto:** el Manto del Trueque se manifiesta en tonos uniformes y aromas calmantes. Dejan gotas de lacre a su paso.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que intercede con éxito en nombre de otra persona en un trato injusto.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para leer la situación de alguien a partir de su comportamiento.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para hacer tratos y acuerdos en Tumbledown.

- Recupera un punto de Voluntad siempre que resuelvas la Condición de Rompejuramentos (pág. 343), o cuando alguien más la resuelve debido a tu influencia o intromisión.

- Una vez por capítulo, cuando el Narrador gasta su Deuda Goblin para imponer una Condición, puede reemplazar la Condición por otra del mismo tipo general (mental, física, emocional, etc.).

- Una vez por capítulo, puedes preguntarle al Narrador si alguien con el que está tratando tu personaje ha dejado una escapatoria o trampa que podría ponerlo en desventaja en un trato.

## LA CORTE DE LOS FAVORES

Jill nunca lleva dinero en efectivo, pero tiene un gran crédito. Dale unos días y te compensará. Si el Hombre de la tarta se separa de una de sus tartas de frutas goblin, Ash promete que le traerá las mejores bayas de un arbusto secreto en el Seto que solo él puede encontrar. Los favores son una moneda basada en el riesgo y la confianza tanto del vendedor como del comprador. El vendedor confía en que recuperará su inversión; el comprador confía en que, cuando vence la factura, no se verá obligado a pagar más de lo que valió su compra.

Los Perdidos que juran ante la Corte de los Favores tienden a ser oyentes astutos y conversadores suaves. Prometen lo suficiente y saben cuándo alejarse de un mal negocio. Independientemente de lo que necesite su socio comercial, el changeling conoce a un tipo que puede conseguirlo por él. Sus redes son vastas y rara vez toleran a los Rompejuramentos en sus filas.

**Efectos del Manto:** los mantos Juramentados llevan consigo el sonido de las campanas o el apretón de manos para sellar un trato.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que cumple una promesa importante que hizo en el mismo capítulo.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para convencer a alguien de que haga un trato (pág. 214).

- Obtén los beneficios del Mérito Intermediario (pág. 122) incluso si tu personaje no cumple los requisitos.

- Otros personajes reciben una penalización de dados igual a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para estafarlo o mentirle sobre un trato o promesa.

- Una vez por capítulo, puede aceptar un punto de Deuda Goblin para cumplir una obligación de un trato con otro changeling sin estar involucrado personalmente.

- Una vez por capítulo, puedes repetir cualquier acción mundana que recompense un favor que tu personaje debe y elegir qué resultado conservar.



## LA CORTE DE LOS NEGOCIOS TURBIOS

El hombre de carácter bondadoso nunca haría daño a otro ser vivo, pero oh, cómo ronca su vecino por la noche. Si tan solo alguien le pellizcara la nariz para cerrarla. Claro, no tienes la Corona de Campanillas en tu mochila, pero si encontrara su camino allí, y luego a Tumbledown, bueno... ¿no quieres saber si tu hija todavía sueña con su padre? ¿Qué es un corte de garganta más, después de todas las vidas que tu Guardián te hizo tomar?

Los miembros de la Corte de los Negocios Turbios están dispuestos a asumir los trabajos que la mayoría de los demás rechazarían de plano. Hacen los trabajos duros, los que requieren lógica fría, manos firmes y sin aversión a la sangre. Hacen lo que es necesario. No lo lamentan. Los Perdidos que juran ante esta corte son también los defensores del Feudo. Si los Acechadores se acercan, sabrán dónde esconder los cuerpos.

**Efectos del Manto:** la luz se atenúa alrededor de estos cortesanos y el sonido de los cuchillos raspando la piedra de afilar los sigue.

Tu personaje gana un punto de Glamour cada vez que oculta con éxito la evidencia de un acto sucio cuando alguien viene a buscarlo.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para abrir un candado o irrumpir en un lugar al que no pertenece.

- Gana dados de bonificación iguales a los puntos del Manto de tu personaje en tiradas mundanas para escapar de una situación complicada sin que te des cuenta.

- Tu personaje puede usar Contratos Goblin sin acumular Deuda Goblin un número de veces por capítulo igual a su nivel de Manto.

- Puedes gastar un punto de Voluntad para ignorar todos los efectos de la Condición Rompejuramentos durante un turno.

- Una vez por capítulo, puedes repetir una tirada de ataque sorpresa y elegir qué resultado conservar.

## CARAS

### WREN LAMONTAIGNE

Wren Lamontaigne nació y se crio en Crescent City. Prefería Decatur a Bourbon, podía decir la hora por lo fuerte que aplaudía la multitud de Preservation Hall y nunca, nunca, quiso irse. La raptaron a los 19, un minuto escuchando a un guía turístico contarle a su multitud embelesada sobre los fantasmas en la Casa Beauregard, el siguiente atravesando el Seto, trozos de ella atrapados en las Espinas.

Su Guardián la hizo contar historias hasta quedarse ronca y luego contar más. A Wren no le queda mucha voz, pero conoce todos los cuentos que hay que contar. Los Perdidos la buscan en Tumbledown y le ofrecen té y miel para calmar su garganta desgarrada. A cambio, ella les cuenta historias: las suyas.

### CHARLOTTE WAKE

Charlotte rara vez era una buena chica. Si un anciano dijo "no", escuchó "Te reto". Ningún letrero de traspaso eran invitaciones doradas. ¿El mercado francés de noche, después del cierre de los puestos? Apenas pudo resistirse. Esa primera noche, vagó por las filas vacías, mirando debajo de las telas protectoras y fingiendo vender las mercancías a sus amigos imaginarios. A los 10 años, era la reina del mercado, hasta la noche en que se coló por la puerta de Barracks Street y se encontró más lejos de casa de lo que su imaginación la había llevado jamás. Al principio fue divertido, algunos de los vendedores eran tan extravagantes como cualquier cosa que hubiera leído en sus colecciones de cuentos de hadas. Pero entonces la Bruja del Anochecer la encontró y la puso a trabajar. Charlotte sirvió a la Bruja del Anochecer durante siete años, hasta que Fair Coin la encontró y la liberó. Ahora ella anda con ellos, actuando como su chica de los recados y causando pequeños estragos en el puesto de la Bruja del Anochecer.

### EL HOMBRE DE LA TARTA

Uno de los atractivos de cualquier Mercado Goblin que se precie es el vendedor de frutas Goblin. El Hombre de la Tarta los avergüenza a todos. Nadie lo ha visto hornear, pero todas las mañanas hay parrillas sobre parrillas de pasteles y tartas recién horneados que llenan su puesto, sus



rellenos hechos con frutas goblins de todo tipo. Algo en la masa o en su técnica potencia sus efectos. Se niega a compartir sus secretos.

Los mejores pasteles desaparecen a los pocos minutos de que él coloque su toldo, por lo que los changelings que quieren las frutas más potentes deben llegar temprano a Tumbledown.

## LOS TUMBLEDOWN PLAYERS

¿Qué es un mercado sin músicos errantes? Los Tumbledown Players son una banda itinerante que recorre el mercado escuchando los últimos chismes y entretejiéndolos en sus canciones. Sirven como fábrica de rumores y pregoneros. Los miembros de la banda cambian y no siempre consiste solo en changelings. Si un hobgoblin puede llevar una melodía o mantener el tiempo, se sabe que se unen a las filas de vez en cuando.

Se dice que los Players también pueden manipular comportamientos con su música, tocando canciones que hacen que las personas sean más propensas a comprar o quedarse en un puesto el tiempo suficiente para que el comerciante haga la oferta correcta.

## LUGARES

### DUTCH ALLEY

En Nueva Orleans, Dutch Alley es una hilera de galerías de arte y exhibiciones, el arte creado por manos humanas. El Dutch Alley de Tumbledown cuenta con piezas más inusuales, muchas de ellas realizadas por artistas changelings locales. Algunas son obras robadas de los palacios de los Guardianes o de sus joyeros. Las pinturas cuentan con colores imposibles de reproducir con pigmentos mundanos, y es posible que las esculturas hayan estado vivas alguna vez.

### LA TABERNA DE SANS MERCI

En medio de un largo día de compras y regateos, es posible que los viajeros deseen sentarse y comer algo. El Sans Merci se ha mantenido durante más de 100 años, construido después de la expansión de Tumbledown. Los chefs atienden tanto a los paladares de hadas como a los changelings, ofreciendo pintas de cerveza y dedales de lágrimas recién nacidas en el menú. Los Tumbledown Players y otros músicos se detienen a cantar para cenar y escuchar los últimos acontecimientos. El propietario, un hombre delgado y tatuado que se

vería como en casa en cualquier bar de la Rue Decatur, solo se llama Jack. Como juego, ofrece una recompensa para cualquiera que pueda adivinar su apellido (una suposición por cliente por noche), pero ha pasado un siglo y nadie lo ha acertado.

## CAFÉ DU MONDE

Lo más lejos que puede llegar desde la entrada de Barracks Street y aún estar en el mercado francés es el puesto de café y beignet abierto las 24 horas, Café du Monde. Es una atracción turística en Nueva Orleans, que vende cuadrados de masa frita cubiertos de azúcar en polvo y café fuerte de achicoria. Es un lugar al que muchos de los Perdidos van en busca de momentos tranquilos lejos del mercado. Están rodeados de humanos a todas horas, y cuando sientes que tu Claridad comienza a alejarse de demasiados encuentros con hobgoblins y horrores, una buena dosis de turistas emocionados y lugareños hastiados puede hacerte volver a lo que es tu normalidad.

## EL INTERCAMBIO

No todo el mundo lleva consigo la moneda adecuada cuando llega a Tumbledown. Algunos vienen con trenzas del cabello de su verdadero amor, solo para descubrir que el comerciante ha tenido suficiente de eso y ahora quiere el aullido de un lobo de brezo en una botella de vidrio verde. En lugar de irse a casa con las manos vacías, los asistentes al mercado pasan por el Intercambio para ver si pueden hacer un cambio.

El Intercambio no parece demasiado impresionante a primera vista. Las cajas rebosantes de lo que parece ser basura se apilan unas sobre otras, y su contenido se derrama sobre el suelo polvoriento. Las cajas de cartón se colocan junto a los cajones de leche, y junto a ellos hay baúles de vapor con bisagras rotas abiertas. Un par de hermanas con cara de teñón se encargan de las transacciones, a veces discutiendo en voz baja sobre los valores y tipos de cambio de los artículos en cuestión.



# JURAMENTOS DE NOBLEZA (TITULACIONES)

*Dame mi manto, ponte mi corona; Tengo anhelos inmortales en mí.*  
William Shakespeare, "Antonio y Cleopatra".

Las Hijas de Baba Yaga creen que las titulaciones provienen de los sueños de los profetas mortales: destinos tallados en arena. Los aislacionistas Danzantes del Invierno afirman que las titulaciones son reflejos manifiestos de una oscura Regalía Gentil. Los Errantes sin Estrellas dicen que las titulaciones comienzan con una prenda de heráldica, transmitida de un noble a otro hasta que el Wyrd refuerza su legado autoproclamado. Los Fuegos de Lagos piensan que una titulación comienza con puro deseo.

Todos ellos tienen razón. Las Titulaciones, tanto en su propósito como en sus orígenes, son tan variados y espléndidos como los propios Perdidos.

## PACTO DE WYRD

Una **Titulación**, a veces llamado "Blasón" por quienes llevan el suyo con orgullo o una "Posición" por quienes lo ven como un puesto que ocupar, es una combinación de un título noble que otorga poder a su portador, un rol que ella ocupa y una responsabilidad con la que está de acuerdo.

Cada titulación es única, aunque algunas contienen varios roles y títulos dentro de ellas. "Nobleza" para los Perdidos significa más que ser una élite o un estado señorial sobre los demás (aunque muchos lo hacen). Es una promesa que

también abarca el otro tipo de nobleza: la integridad de representar algo. Un changeling que reclama un blasón se ve impulsado a convertirse en más de lo que es. No se contenta con mantener la cabeza gacha y simplemente sobrevivir. Quiere un propósito que sea solo suyo, una afirmación de dignidad y de sí misma después de todo lo que perdió. Quiere encontrar un significado en una existencia de hadas que a veces parece sin sentido y caótica. Quiere construir una leyenda para eclipsar su pasado, para poder tomar las riendas de su futuro.

Las Titulaciones existen independientemente de las Cortes y los Feudos. Los changelings sin corte que anhelan la soberanía propia se sienten particularmente atraídos a buscar este camino, para validar su elección de permanecer independientes o encontrar un sentido de pertenencia que las comunidades Perdidas no les dieron. Muchos cortesanos también persiguen Titulaciones, negándose a permitir que sus afiliaciones los definan por completo. Si un changeling con Titulación se une o permanece en una Corte o Feudo, es en sus propios términos, y la leyenda de la Titulación que crece con cada hecho que logra es solo de él.



## RECLAMAR UNA TITULACIÓN

Las hazañas nobles generan historias. Un changeling escucha historias del Déspota de la Medianoche que controla a un Acechador con su espada característica y rastrea al noble actual para pedirle que lo nombre como su heredero. Él, cansado del deber, podría cederle el título en el acto. Lo más probable es que acepte un juramento que lo convierte en su aprendiz o, si el título es especialmente popular, en uno de varios aprendices. Un juramento de aprendizaje alienta al futuro sucesor a seguir adelante y puede otorgar beneficios secundarios, así como imponer tareas a través de las cuales el aprendiz demuestra ser digno.

A veces, un changeling con Titulación no tiene peticionarios, pero quiere nombrar proactivamente a un heredero o dejar a un lado la corona inmediatamente. Siempre que su Titulación lo permita, puede abdicar en favor de quien quiera o nombrar a cualquier Perdido sin Titulación como su sucesor, pero ese sucesor debe estar de acuerdo, o el blasón no se transferirá.

Heredar una Titulación de su portador actual no es la única forma de reclamar una. Si nadie tiene actualmente una Titulación, ya sea que el noble haya muerto o haya abdicado antes de traspasarla o lo haya perdido por alguna laguna arcana inherente a sus complejidades, este queda en espera. Sin embargo, el Wyrd puede transmitirlo sin él. Un aspirante retoma los hilos sueltos de una búsqueda abandonada o una profecía en espera, investigando las laberínticas búsquedas de sucesión que debe emprender a medida que avanza. Podría investigar la Titulación, desenterrando pistas de sus mitos dispersos como una búsqueda del tesoro feérico, o eventos portentosos y coincidencias extrañas podrían llevarlo como un rastro de migas de pan a cada paso en el camino una vez que desbloquee la primera pieza del rompecabezas.

Los changelings pueden incluso tropezar accidentalmente con los requisitos de las reglas bizantinas de una Titulación. Uno podría derrotar al leal que mantuvo a su hermana adoptiva en cautiverio en un orfanato dirigido por goblins, solo para descubrir que una canción infantil que cantan los niños describe los últimos meses de su vida; en su bolsillo, encuentra un lirio negro que no poseía

## PRENDAS DE HERÁLDICA DE IDA Y VUELTA

Los goblins recorren el Seto en busca de Prendas de heráldica perdidas para venderlas a los changelings, pero rara vez se aventuran en el mundo mundano. Por lo tanto, el mundo mundano cuenta con más Titulaciones perdidas que el Seto. Estas prendas gravitan hacia lugares que reflejan sus leyendas: el cetro de la Reina de Corazones siempre se encuentra en o cerca de un jardín de rosas, por ejemplo.

hace unos momentos. Inconscientemente, se insertó en una profecía medio cumplida y la llevó a su conclusión, pero cuando saca la flor, intuitivamente siente su peso como un símbolo heráldico y obtiene una comprensión de lo que significaría prenderla en su solapa. Puede optar por hacerlo, convirtiéndose en un Delfín de los Niños Rebeldes (p. XX), o puede rechazar la prenda y todo lo que viene con ella, dejando el hilo del destino colgando para que otro changeling lo recoja más tarde.

Rara vez, un changeling forja una nueva Titulación. Él le pide al Wyrd que le conceda privilegios, y éste le cobra deberes a cambio. Los changelings no están seguros de si tal Titulación es realmente nueva, o si todas las Titulaciones existen en potencia y los Perdidos simplemente las descubren. El proceso es el mismo que restaurar una Titulación salvaje (p. XX), con las cinco misiones diseñadas para dar forma a la nueva Titulación. Los intentos fallidos dan como resultado rangos salvajes inmediatamente y si fallan cinco de ellos se crea una Titulación salvaje que no puede ser domesticada. La naturaleza de las misiones difiere por cada Titulación; una podría ser un Título Feérico, un changeling rompe y reforma en algo que puede sostener, mientras que otros surgen en el cumplimiento de las profecías del hechicero del Seto, en el uso de poderosas prendas que construyen la heráldica a lo largo del tiempo, o de otras formas.

La mayoría de las Titulaciones son singulares, pero algunas tienen múltiples títulos relacionados. Tal **Titulación de legión** contiene cinco o seis roles como máximo, muy codiciados ya que una compañía puede reclamarlos juntos. La Titulación



de legión se mantiene hasta que su último noble dé su título, mediante legado o muerte. Los nobles de la legión pueden aceptar un nuevo miembro si tiene un rol no reclamado.

## LEGADO

Un juramento ritual u otra ceremonia lega una Titulación de un noble al siguiente, aunque cada estación tiene sus propias reglas oscuras sobre cómo se puede abandonar. Se trata más de dejar el título que de retomarlo. La Titulación de un changeling es parte de su identidad - ella es la Reina de Corazones - y dejarlo ir requiere un poco de pompa psicológica y circunstancia. Entonces, el nuevo noble lo retoma reclamando formalmente su heráldica como propia. Inmediatamente hereda todas las partes de la vida de su predecesora directamente relacionadas con su identidad como noble, como promesas, aliados y enemigos, maldiciones y bendiciones mágicas, condiciones, reputación, posesiones y propiedades, o tareas prometidas que aún deben realizar. Incluso puede heredar fragmentos de sus recuerdos y personalidad, lo cual es inquietante, pero al menos le da una idea de quiénes son todas estas personas que afirman que son acuerdos incumplidos y enemistad jurada.

El noble no siente ninguna compulsión sobrenatural por cumplir las promesas de su predecesor, pero tanto la gente como el Wyrd tienen expectativas. Otros Perdidos tienden a ser educados al respecto: el ex Barón de los Menores (p. XX) prometió resolver su problema de goblins, así que, si el nuevo Barón accediera a eso, sería genial. Negarse puede causar resentimientos y peores consecuencias, pero es una opción. Las Hadas sólo ven el título; Si el Hada de los Dientes siempre toma el té con el Maestro de las Llaves (p. XX) bajo la luna llena, será mejor que el nuevo Maestro se presente para su próxima cita y recuerde lo que hablaron la última vez. La mayoría de los goblins entienden el concepto de dos changelings con la misma Titulación que son personas diferentes, pero lo bien que lo entienden y cuánto les importa varía de un goblin a otro. Un Acechador siempre puede distinguir claramente entre los changelings individuales independientemente de sus Titulaciones, pero eso no le impide cumplir con el deseo de su Guardián de capturar al Ministro Espantapájaros,

independientemente de cuántos hayan existido desde la vigencia del original.

Los mortales pueden terminar transfiriendo sentimientos persistentes al nuevo portador de una Titulación, pero se rigen por lo que saben, no por lo que sienten. La distinción se enturbia si el noble solo interactuó con ellos bajo su título, nunca dando un nombre o nunca encontrándose con ellos cara a cara. Entonces es más probable que confundan al noble con su predecesor, a pesar de los cambios de personalidad, voz o apariencia.

## CONVERTIRSE EN EL PAPEL

Una Titulación siempre cambia el semblante de un changeling. A veces, también cambia su máscara. Los mortales no pueden ver las manos escamosas que parecen guanteletes de la Déspota de la Medianoche, pero puede parecer que siempre usa guantes; no pueden ver la paja que brota del cuero cabelludo del Ministro Espantapájaros, pero comentan lo áspero que es su cabello rubio pálido.

Algunas Titulaciones son fáciles de renunciar, mientras que otras permanecen firmemente hasta que el noble muere o se cumple alguna otra condición misteriosa. Incluso si puede abdicar, la Titulación es para siempre una parte de ella y viceversa, como cualquier juramento. Los Perdidos ven las Titulaciones como formas de reinventarse a sí mismos en sus propios términos, pero algunos se enfrentan luchas de identidad una vez que lo han hecho; la línea entre el individuo y el rol es borrosa en el mejor de los casos, al igual que la línea entre lo que hace un changeling con Titulación y quién es él. Incluso negarse a realizar los deberes de un título es una definición del yo por esos deberes, después de todo.

## BENDICIONES Y MALDICIONES

Cada Titulación viene con **bendiciones** y **maldiciones**. Estas se integran con la identidad del noble, y algunos siguen siendo de él incluso si es terrible en el cumplimiento de su deber, mientras que otros dependen de su cumplimiento. Las bendiciones de una estación incluyen una piedra angular y varios poderes que el noble puede dominar. Su maldición incluye una penalización en



tipos específicos de tiradas de Claridad, ya que el título da forma a su sentido de sí misma. Cumplir con el deber de un título también ayuda al noble a crecer como persona.

Algunas Titulaciones prolongan la esperanza de vida de los changelings más de lo que normalmente pueden hacerlo aquellos con Wyrd elevada; Se rumorea que el título de la Reina Eterna hace que su portador sea eterno y verdaderamente inmortal, manteniéndolos con vida incluso a través de lo que debería ser una herida letal hasta que alguien les quita la corona de acuerdo con sus oscuras reglas de sucesión.

## HERÁLDICA

La heráldica de una Titulación se manifiesta como un símbolo que representa y ayuda a los deberes del noble y lleva el escudo o emblema identificativo de la Titulación para indicar sus privilegios. Otros Perdidos que lo ven inmediatamente saben que está ennoblecido, aunque si el escudo no es famoso, tendrían que investigar o hacer preguntas para saber más. El noble puede ocultar su heráldica, pero hacerlo nunca engaña a los goblins o Hadas, quienes reconocen su título solo por su semblante. Puede perder la Prenda, o alguien puede robarla, pero aquellos que intentan hacer cualquier cosa con ella que no sea "devolverla" sufren la maldición de la Infortunio de la Urraca (p. XX).

## SISTEMAS DE LA TITULACIÓN

Una Titulación es un Mérito comprado con Experiencia, que viene con una Prenda de heráldica asociada con una puntuación de 1 a 5. Antes de que el jugador pueda comprar el Mérito, el personaje debe heredar el título de un predecesor o satisfacer sus reglas arcanas para la herencia independiente.

Cada Titulación da su propia versión del Mérito, pero todos comparten lo siguiente. Cualquier otra cosa que herede un changeling depende del Narrador.

- El Mérito se califica en 4 puntos fijos.

• **Prerrequisitos:** Changeling; prerrequisitos adicionales determinados por la Titulación.

• Tras la compra, el personaje gana **rangos** iguales a su Wyrd actual. Puede gastar cada rango para aumentar el nivel de la Prenda de heráldica en un punto o para obtener una de las cinco **bendiciones** de la Titulación; cada Titulación de muestra enumera sus bendiciones únicas y describe su símbolo. Antes de que invierta cualquier rango en la Prenda, esta se considera de 0 puntos, existiendo puramente como un sello de identificación y una insignia del oficio.

• Siempre que el jugador adquiera otro punto de Wyrd, el personaje gana otro rango de Titulación para gastar. Por lo tanto, un changeling titulado con Wyrd 10 es el pináculo del potencial realizado de su estación, como dicen algunos Perdidos, un changeling completamente autorrealizado.

• El noble puede gastar 1 punto de Glamour para obtener +2 a una tirada social mundana contra cualquier ser feérico (incluidos Simulacros y los Tocados por las Hadas, pero no los Acechadores) siempre que refuerce el papel de su título o promueva sus deberes, y el objetivo sea consciente de eso.

• La bendición de un Mérito permite al changeling recuperar 1 punto de Glamour cada vez que recupera la Voluntad a través de su Aguja en la búsqueda directa de su papel. Puede gastar el Glamour inmediatamente en cualquier cosa que guste o guardarlo en su Prenda de heráldica para usarlo más tarde. En la Prenda se puede almacenar hasta su Wyrd en Glamour. Si no puede gastarlo ni almacenarlo, se pierde. Todo el Glamour almacenado se vacía al final de la historia.

• La bendición de un Mérito otorga recuerdos nebulosos y pasivos de las aventuras de sus predecesores, junto con la experiencia heredada. Obtén una nueva especialidad relacionada con el deber del título, como Persuasión (Diplomacia) o Supervivencia (Seto) para el Barón de los Menores (p. XX). Las tiradas realizadas con esa especialidad logran un éxito excepcional con tres éxitos.

• La bendición de un Mérito otorga flashbacks repentinos. Una vez por capítulo, el jugador puede aceptar la Condición Conmocionado (**Changeling**, p. 344) para que el personaje recuerde una experiencia aterradora o traumática de la vida de un predecesor como portador del título y obtenga el Hilo de ese predecesor además del suyo propio



para el capítulo. Aún debe cumplir con las limitaciones habituales sobre ganar Voluntad basada en el ancla (**Changeling**, p. 95).

- Las otras dos bendiciones de cada mérito de Titulación son únicas. Una bendición que escala con el Wyrd del changeling aumenta su efecto en consecuencia a medida que aumenta su puntuación de Wyrd.

- Si el changeling no cumple con los deberes del título durante cada historia, sujeto a la discreción del Narrador, pierde uno o varios de los privilegios y poderes de la Titulación hasta que vuelva a cumplir con sus deberes. Cada Titulación de ejemplo designa qué beneficios mecánicos se suspenden así con la palabra clave "Condicional".

- El changeling obtiene una nueva Piedra Angular, cuya naturaleza específica está determinada por la Titulación; puede ser alguien que ya conoce, o alguien que el Wyrd asegura que se encontrará poco después de obtener el título. Esta Piedra Angular se adjunta al título en lugar de su rango de Claridad. No se arriesga a desprenderse esa Piedra Angular cuando recibe daño de Claridad, pero pierde la Piedra Angular por completo si pierde o abandona el título. Si la Piedra Angular muere, se vuelve inelegible al convertirse en un changeling o en un habitante del Seto, o de lo contrario se pierde permanentemente, trátala como si hubiera perdido su última Piedra Angular (**Changeling**, p. 99) incluso si todavía tiene Piedras Angulares de Claridad a la izquierda. Las bendiciones y la prenda de su título dejarán de funcionar hasta que reemplace a la Piedra Angular de la Titulación.

- Cada Mérito de Titulación viene con una maldición de Claridad específica y una circunstancia que genera Hitos cuando le sucede al noble, que se detalla en cada ejemplo de Titulación.

- Cada Titulación da tres leyendas: rumores o historias que un personaje puede escuchar sobre el portador anterior o actual del título que sirven como indicaciones para que los personajes busquen más información sobre la Titulación y ejemplos de historias más grandes que la vida para el personaje ennoblecido de un jugador, vivir a la altura o subvertirse.

- Robar la Prenda de heráldica de un noble le permite al ladrón usarla y acceder a cualquier cosa a la que el portador del título tenga acceso exclusivo a través de su heráldica, como una Madriguera oculta o la entrada a un club de élite. Sin embargo, tal robo impone la condición de Infortunio de la Urraca.

## INFORTUNIO DE LA URRACA (PERSISTENTE)

### Magpie's Misfortune (CTL OAT)

Tu personaje robó la Prenda de heráldica de un noble changeling y sufre por ello. El Narrador gana una cantidad de maleficios igual al nivel de la Prenda y puede infligir uno por escena para convertir uno de tus errores ordinarios en un fallo dramático. Cuando se gasten todos los maleficios, tu personaje tiene un capítulo completo para devolver la heráldica y levantar la maldición. De lo contrario, el Narrador gana un nuevo conjunto de maleficios cuando comienza el próximo capítulo.

Si otro ladrón roba la Prenda de tu personaje, él también sufre esta Condición y puede resolverla devolviéndole la Prenda a tu personaje o al noble original; en el último caso, tu personaje solo puede resolver esta condición realizando un acto apropiado de restitución. Si tu personaje da o intercambia voluntariamente la Prenda, el destinatario no sufre esta maldición, pero tu personaje aún la sufre.

**Hito:** el Narrador inflige una maldición.

**Resolución:** Devuelves la Prenda o realizas una restitución si el noble ya la tiene. El Narrador retiene los maleficios no gastados cuando esta Condición se resuelve y puede gastarlos normalmente hasta que se agoten.

## TÍTULOS SALVAJES

Un noble muere sin sucesor. Otro, amargado después de demasiados sacrificios, abdica deliberadamente sin heredero. Si las Titulaciones permanecen sin ocupar demasiado tiempo, se vuelven salvajes.

Ya sea que asumir una Titulación determinada implique un juramento formal o no, aceptar un título es efectivamente hacer un juramento, y el



Wyrd lo trata de esa manera. Un título sin ocupar es un juramento activo sin que nadie haya jurado, como una vid cuidadosamente cultivada que pierde repentinamente su enrejado. Si se deja indomable, eventualmente se vuelve salvaje, transformándose en algo más diferente cuanto más espera a que alguien lo cumpla. Algunos changeling comparan este fenómeno con lo que podría suceder si uno de los suyos de alguna manera asumiera un Título de Hada, destinado a un ser inmortal y sin edad, y luego muriera de muerte mortal, dejando el pacto roto sobre el cual se predicaba el Título flaqueando por sí solo en la naturaleza. Otros se niegan a aceptar esta comparación, viendo las Titulaciones como exactamente lo opuesto a un Título de Hada: rutas hacia el empoderamiento personal, en lugar de prisiones de identidad impuesta. La verdad, como muchos aspectos del Wyrd, es inescrutable.

Aún se puede reclamar un título salvaje. Un changeling puede tomarlo como está, aceptando su magia salvaje como parte de sí mismo, o puede someterse a misiones para domesticarlo. A veces, domar un título salvaje termina convirtiéndolo en algo nuevo. Cuando el Maestro de las Llaves (p. XX) murió en Londres en la década de 1400, la Última Llave se perdió en el Seto durante casi un siglo. Después de restaurar el título, el nuevo noble descubrió que había cambiado: una vez que fue guardián de Pasos secretos, el Maestro ahora recopila todos los secretos y paga por el privilegio aceptando una caída inevitable.

Los eruditos del Wyrd no han visto mucha coherencia en cuanto a cuánto tiempo debe permanecer sin ocupar un título antes de que se vuelva salvaje; algunos solo tardan unos meses en mutar, mientras que otros sobreviven intactos durante mil años antes de mostrar signos de peligrosa vicisitud.

## SISTEMAS

Un éxito excepcional en una tirada de Sagacidad (**Changeling**, p. 107) u otra magia que revele detalles sobre fenómenos sobrenaturales puede alertar a un changeling sobre la locura de un título sin ocupar antes de tiempo. De lo contrario, se enterará una vez que lo reclama y debe elegir aceptar su forma salvaje o someterse a misiones para domesticarlo. Independientemente de lo que elija, reclamar una Titulación salvaje inflige automáticamente la Condición de

Rompejuramentos, ya que el Wyrd responsabiliza al nuevo noble por el largo abandono del juramento. La Corte de Otoño y otros interesados en asuntos ocultos esotéricos mantienen registros de títulos salvajes que han descubierto a lo largo de los años, con la esperanza de convencer a algún nuevo recluta o alborotador endeudado para que los recupere y trate de domesticarlos.

Por cada rango que el personaje invierte en el título salvaje, ya sea para fortalecer su Prenda o adquirir una nueva bendición, se enfrenta a una prueba que surge de la magia salvaje del título. Ignorarlo, o tratar de conquistarlo y fallar, hace que ese rango sea un rango salvaje. Superarlo domestica o reforma ese rango, podando sus asperezas. Superar con éxito una prueba es suficiente para resolver la Condición de Rompejuramentos. Superar con éxito cinco pruebas domestica permanentemente todo el título, incluso si ya tenía rangos salvajes. El Narrador y el jugador deben trabajar juntos para decidir si alguna de las victorias del personaje transforma el blasón en algo relacionado pero nuevo, cambiando su rol e identidad.

La naturaleza de las ordalias depende del Narrador, pero debe reflejar los temas, privilegios, obligaciones, bendiciones y maldiciones de la Titulación, y debe requerir al menos un capítulo por ordalia para superar. Pueden ser literales o simbólicos. Una prueba podría requerir con éxito que el Seto hiciera girar todo un paso de Espinas, mientras que otra manifiesta el título en sí mismo como un niño en el centro de un laberinto soñado, evitando que el changeling se despierte hasta que salve al niño de la quimera que acecha el laberinto.

## Usar Titulaciones Salvajes

Cada rango salvaje que posee un título convierte el cuadro de Claridad regular más a la derecha del changeling en un cuadro salvaje. Siempre que recibe daño de Claridad en una casilla salvaje, automática e inmediatamente tira para incitar el Caos (**Changeling**, p. 110) sin costo por una emoción relevante para su Titulación, sin ganar un Hito. Además de las opciones habituales, puede curar un punto de daño leve de Claridad en una casilla salvaje pasando una escena completa sin su Máscara frente a mortales que no conocían previamente su naturaleza feérica. Puede curar un



punto de daño de Claridad grave en una casilla salvaje al hacerlo durante todo un capítulo.

Con al menos una casilla de Claridad salvaje, llenar la reserva con daño ya no causa la Condición Comatoso. En cambio, el changeling gana la Condición Cucaña, a continuación.

Si el título de un changeling tiene cinco o más rangos salvajes, todas sus casillas de Claridad se vuelven salvajes, independientemente del número total de casillas que tenga.



#### **Cockaigne (CTL OAT)**

Tu personaje no puede contener la magia salvaje de su título. continuamente incita al Caos y no puede apagarlo. Al comienzo de cada escena, automáticamente gastas 1 punto de Glamour y 1 de Voluntad, y tiras para incitar al Caos por la emoción principal que el changeling siente en ese momento con dados de bonificación iguales a los rangos que ha invertido en su Titulación a las bendiciones del Mérito. Si se queda sin Glamour, el Caos continúa y sufre las consecuencias habituales de caer a 0 de Glamour (Changeling, p. 104). Si se queda sin Voluntad, esta Condición se resuelve y gana otra Condición de Claridad persistente en su lugar (la elección del Narrador) que es relevante para las circunstancias.

**Hito:** el Caos del personaje le causa problemas importantes a él o a su compañía.

**Resolución:** recupera al menos 1 punto de Claridad; caer a Voluntad 0 y convertir esta Condición en otra Condición de Claridad, como se describe arriba; o someterte a una nueva prueba en un intento de domar la casilla de Claridad salvaje más a la izquierda que posee tu personaje. Esta es la única forma de domesticar una casilla de Claridad nuevamente después de que se vuelve salvaje.

## **TÍTULOS SOBRENATURALES**

Al contrario de lo que muchos changelings creen o temen, el Wyrd 10 y las Titulaciones normales, incluso las salvajes, no poseen un camino inherente para convertirse en Hadas. Sin embargo, algunas Titulaciones contienen títulos sobrenaturales: aquellos que exigen un Wyrd más alto y deberes más siniestros o fantásticos. Estos pueden poseer tales caminos, aunque el conocimiento sobre ellos es escaso.

## **EJEMPLOS DE TITULACIONES**

Los siguientes ejemplos de titulaciones presentan varias opciones para herencias legadas. Elige aquellas que se ajusten a la crónica y al jugador del noble, y complétalos según sea necesario utilizando los ejemplos como guía. Ver pág. XX para obtener asesoramiento sobre el diseño de nuevos legados y derechos.



# BARÓN DE LOS MENORES

*Vamos, Thistlehat, éramos amigos la semana pasada cuando traje ese corte de primera.  
Juega bien y trabaja conmigo aquí.*

Los hobgoblins son criaturas impredecibles con sus propias agendas, reglas y sociedades. Cuando surgen problemas entre los changelings y los nativos del Seto, llaman al Barón de los Menores, aunque pocos usarían ese apodo en voz alta donde un hobgoblin pueda escucharlo. Eso sería poco diplomático, y el Barón no es más que diplomático, al menos hasta que la diplomacia ya no sea viable.

La mayoría de los Barones siempre han tenido buenas relaciones con los hobgoblins. Incluso antes de tener la titulación, frecuentaban los Mercados Goblin, empleaban a los lobos brezos como guardianes de Madriguera o simplemente se hacían amigos cada vez que atravesaban el Seto. Algunos vienen al deber desde el otro lado, aprendiendo a arreglar las vallas y defender el mundo mundano porque estaban constantemente en desacuerdo con los habitantes de Seto. De cualquier manera, cada Barón está involucrado en asuntos de los goblins, lo quiera o no.

## PRIVILECIOS Y DEBERES

Los goblins tratan al Barón como un pariente, y las Hadas lo ven como un changeling y un hobgoblin. Los goblins confían en él con jugosos chismes y ofertas exclusivas, y lo favorecen cuando asignan tareas que aceptarán como pago de Deuda.

A cambio, el Barón es un enlace entre los Perdidos y los nativos del Seto. Por lo general, actúa como un tercero neutral en las negociaciones, media en los conflictos y se desempeña como mensajero o repartidor. Cuando fallan las palabras, es un defensor del lado que crea que está en lo

## HISTORIAS DE ORIGEN

- Un barón goblin se enamoró de una bella Hermosa. Para cuando se dio cuenta de que su amante era falsa, la Hermosa ya se había llevado su corona y su título.
- El primer barón negoció un tratado entre los Perdidos y los goblins. Los Perdidos no mantuvieron su acuerdo, por lo que el Barón apaciguó a los goblins prometiéndoles compensarlos, para siempre.
- Un changeling cautivo le dio la vuelta a su carcelero goblin, le robó su anillo de sello y firmó un contrato en su nombre que le concedía la libertad. Reformó el anillo como si fuera suyo y se comprometió a proteger a otros Perdidos del destino que había soportado.

cierto. El último deber puede costarle amigos, pero la mayoría de los changelings y goblins aceptan que es su trabajo elegir un bando y no guardan rencor. Cuando lo hacen, o cuando claramente actúa en su propio interés en lugar de tratar de ser objetivo, las venganzas en su contra pueden ser crueles y duraderas.

La mayoría de los Barones viajan de Feudo en Feudo y de mercado en mercado, ofreciendo sus servicios por alojamiento y comida o algún otro precio. El Barón que elige hacer de un Feudo su base de operaciones puede verse a sí mismo como el agregado exclusivo de ese Feudo, o puede tratar su título como un negocio, publicitándose en los Mercados Goblin locales para atraer clientes. Algunos Barones históricos han servido a una



clientela en su mayoría sin corte, razonando que los Feudos ya tienen los recursos que necesitan para lidiar con los hobgoblins de manera efectiva, mientras que los sin corte deben realizarlos por su cuenta.

## MÁSCARA Y SEMBLANTE

Los Barones usan ropa de viaje duradera cuando están en movimiento, pero se cambian de ropa cuando se desempeñan como funcionarios o diplomáticos; cuando deben resolver disputas como campeones de duelo, se visten con uniformes de estilo militar o ropa elegante pero resistente que es fácil de trasladar. Todo lo que visten adquiere un motivo de ramas espinosas y sinuosas que detallan simbólicamente los tratos que ha hecho, los enemigos a los que ha vencido y los peligros de los que ha escapado. El Barón puede suprimir este recuento con un pensamiento, manteniendo en su lugar un motivo genérico de zarzas si lo desea; pero se le considera siempre "de guardia" en lo que respecta al título, por lo que no puede suprimir las zarzas por completo. Incluso su piel tiene tatuajes a juego.

Las características feéricas del Barón se asemejan a un goblin específico a elección del jugador. Agrega una característica goblin, retroactivamente, si es necesario, por cada dos rangos invertidos en la Prenda o el Mérito.

## LEGADO

Un Barón de los Menores rara vez rechaza a los posibles herederos, ya que es un título relativamente impopular debido a su ingrato público. Aun así, existen peticionarios. Algunos creen que los Perdidos en su conjunto deberían tratar mejor a los goblins y aspirar a ser el cambio que quieren ver, mientras que otros están más interesados en proteger los intereses de su Feudo de las maquinaciones hobgoblin o simplemente hacer banca como un diplomático mercenario; después de todo, todos los changelings encuentran problemas con los goblins en algún momento.

Abandonarlo es más difícil, ya que la titulación requiere contratar a un sucesor voluntario. Un Barón puede encontrarse "despedido" si hace un mal uso de su título para beneficiarse a sí mismo sobre otros y otro changeling se entera y luego cumple con éxito su deber para él. Ese changeling

tiene la oportunidad de reclamar el título en su lugar, y si lo rechaza, se queda sin ocupar.

Cada Barón hereda la reputación de su predecesor, ya que su éxito en el puesto depende en gran medida de la confianza. La reputación de los antiguos Barones también puede que le antecedan. Tanto los aliados heredados como los enemigos abundan, ya que los deberes de un Barón requieren no solo interactuar con la gente constantemente, sino también tomar decisiones sobre a quién apoyar y cómo deben resolverse los conflictos. Sin embargo, los aliados heredados vienen con salvedades: el Feudo de la bahía de San Francisco en el Océano Estrellado se complace en ayudar, pero solo si cumple la promesa de su predecesor de visitar anualmente y librar a los populares Pasos Submarinos al Seto de peligros. Si el nuevo barón no puede respirar bajo el agua, bueno... será mejor que aprenda rápido si quiere conservar a estos amigos.

Cuando un Barón hereda recuerdos, estos recorren una gama entre reconfortantes reconciliaciones y desgarradoras traiciones. Un predecesor pensó que su negociación fue exitosa hasta que un hobgoblin lo apuñaló por la espalda cuando se dirigía a casa; la próxima vez que el Barón actual vea a ese duende, recordará esa muerte en sus manos con detalles espeluznantes: todo el dolor y el horror revividos. Otros lo culpan por ese fracaso, que desembocó en una feroz batalla con demasiadas bajas y lo persiguen para restituirlo. Esperan que conozca los detalles, pero solo recuerda destellos de desangrarse en las Espinas con una risa burlona. Más tarde, visita un Feudo donde lo reciben con los brazos abiertos y amontonan regalos a sus pies para unirlos en solidaridad y confianza con los habitantes de una ciudad local del Seto, dándole aliados cruciales contra una incursión Gentil. No tiene el corazón para decirles que no es él quien merece el agradecimiento y se pregunta si debería sentirse culpable o halagado.

**Heráldica:** un escudo compuesto de zarzas estilizadas entrelazadas.

## PRENDA DE HERÁLDICA: SELLO DE ESPINAS (• A .....)

Un anillo de peltre y cornalina lleva el sello del Barón. Su Máscara parece abollada y opaca, pero



cuando se activa mientras se usa, su metal brilla y su gema chispea, mientras que su emblema brilla con una luz cálida.

Tras la activación en el mundo mundano, el Barón aprende automáticamente dónde está la puerta al Seto existente más cercana, activa o inactiva.

En el Seto, mientras el sello está activo, puede gastar 1 punto de Glamour para obligar al Narrador a tirar dos veces y obtener el peor resultado de cualquiera de las tiradas del Seto en una persecución, ya que los hobgoblins locales detectan el brillo de su anillo y hacen activamente camino para él o ayudarlo a superar un obstáculo. Puede hacer esto tantas veces por capítulo como el nivel de la Prenda. Esto no afecta a otros competidores en una persecución por el Seto. (Condicional)

El jugador del Barón también agrega dados iguales al nivel de la Prenda a cualquier tirada realizada en servicio directo para entregar de manera segura una misiva o paquete que lleva su sello en cera.

**Truco:** el usuario debe colocar su sello en una misiva o paquete que en realidad no desea que se entregue de manera segura a su destino y enviarlo de buena fe, dentro de la misma escena.

**Inconveniente:** al activar el sello, el Barón obtiene una versión temporal de la Condición de Adicto al Seto (Changeling, p. 340), como si fuera Tocado por las Hadas. No es persistente y se resuelve la primera vez que no logra resistir su atracción y entra en el Seto cuando es muy inconveniente o peligroso hacerlo.

## VÍNCULO DEL BARÓN (....)

**Prerrequisitos Adicionales:** Empatía 2, Intimidación o Persuasión 2, y uno de los siguientes Méritos: Porte Aburguesado, Parientes Hob o Especialidad Interdisciplinaria (Goblins)

Este Mérito de titulación otorga las siguientes bendiciones:

- Aumento de Glamour; ver p. XX.

- Nueva especialidad mejorada; ver p. XX.

- Hilo adicional; ver p. XX.

- Gana Aliados (Wyrd/2, redondeado hacia arriba) para un grupo particular de hobgoblins,

como todos los comerciantes de un mercado de goblin específico, o todos los lobos de brezo; estos Aliados recuerdan los favores que los barones anteriores les hicieron. (Condicional)

- Obtener un juramento hostil (Changeling, p. 214) a un Changeling específico, ya sea que el personaje lo sepa ya o no, enemistad sobrante no resuelta resultante de las acciones de un predecesor como Barón. Definitivamente cumplir este juramento recarga toda la Voluntad gastada.

**Piedra Angular:** un mortal que el Barón rescató del peligro en el Seto.

**Maldición:** los ataques de claridad sufridos al favorecer los intereses de los goblins sobre los Changelings añaden dados de daño iguales a los rangos invertidos en este Mérito.

**Hito:** el Barón resuelve un conflicto con los goblins, pacíficamente o de otra manera, de una manera que personalmente lo incomoda a sí mismo o a su compañía.

## LEYENDAS

- Una vez, un Barón se convirtió en Reina Goblin, pero no dejó el título. Se hizo conocido como el inventor del fondo del Seto, una red complicada de deuda goblin y favores debidos a intermediarios sobre capas de intermediarios en lugar de directamente de una parte a otra. Usó este fondo para ayudar a los mortales que no podían pagar sus deudas y para aplicar palanca tanto a los changelings como a los hobgoblins cuando surgía un conflicto.

- Una vez, un Barón se convirtió en Quemapuentes y libró una guerra de cambio único contra los habitantes del Seto, abusando de su poder y posición para sabotear las negociaciones, destruir Pasos al Seto y alentar a los propietarios a volverse contra sus aliados goblin. Finalmente, un joven changeling inteligente lo detuvo engañándolo para que se quemara su propio título y lo tomara otra vez para reparar el daño que su predecesor había hecho.

- Una vez, una Baronesa heredó un juramento de sangrienta venganza contra su propio marido, que hacía mucho tiempo había matado a la hermana de la Reina Goblin de otro Barón por crímenes contra su corte. Con el corazón roto, pero impulsado por el deber y sabiendo que el Wyrd



castigaría a su amante si abandonaba el juramento, la Baronesa arruinó su propio matrimonio hasta que el amor se convirtió en odio (sabía que su esposo nunca llevaría a cabo el duelo final de otra manera) y dejó que su amado la matara. Confesando la verdad mientras agonizaba en los brazos del Perdido que adoraba, pasó el título, descansando segura de que el juramento se había cumplido y ningún Barón de los Menores volvería a cazar a su amante.



# DELFINES DE LOS NIÑOS DESCARRIADOS

*Hola pequeño. Te ves perdido. ¿Necesitas ayuda?*

Los Delfines siempre son tres. Uno, el Sofomoro, el eterno rebelde; dos, el Chaperón, el cuidador caprichoso; tres, la Viuda, la guía protectora. Juntos, protegen a los que están más perdidos que ellos, dándoles un lugar para llamar suyo y abriendo los ojos a lo que se encuentra al otro lado del anillo de las hadas.

Los changelings saben mejor que nadie lo que le puede pasar a un niño o adolescente a la deriva en el mundo sin tutores fiables. Si bien cualquiera puede caer en la trampa de un Hada Verdadera o quedarse demasiado tiempo en el bosque al anochecer, los jóvenes con pocos o débiles vínculos con el mundo mortal son más susceptibles. Los Delfines de los Niños Descarriados se reúnen y protegen a estas almas vulnerables hasta que regresan a casa, encuentran nuevos hogares o crecen y dejan atrás a sus institutrices changelings. Si bien la vida de estos pupilos nunca es ordinaria, la mayoría no cambiaría las maravillas que experimentan por nada, ni siquiera cuando los terrores los acompañan.

Muchos de los que asumen esta Titulación fueron alguna vez niños descarriados: los huérfanos pasaron de un hogar de acogida a otro, los niños que se quedaron solos cuando sus tutores tuvieron un final trágico o los abandonaron, o fugitivos que prefirieron la vida por su cuenta al lugar de donde vinieron. Otros perdieron a sus propios hijos, ya sea por la tragedia, el alejamiento, sus propios Simulacros o al regresar de Faerie en un momento que no es el suyo. Algunos buscan el título por compasión o por el deseo de revivir su propia infancia indirectamente a través de sus cargos.

## HISTORIAS DE ORIGEN

- Los niños siguieron desapareciendo en el seto de Hamelin hasta que tres changelings accedieron a la súplica del pueblo de llevarse a los niños antes de que lo hiciera la amenaza de los Gentiles.
- Un Guardián engañoso con tres caras se comía a tres niños al día, uno por cara: uno al mediodía, uno al atardecer y otro a la medianoche. Los tres vasallos de los rostros mataron al Guardián y cultivaron tres lirios en su tumba: uno amarillo, uno azul y uno violeta.
- Una niña pidió tres deseos a una estrella fugaz. No deseaba más reglas, no más lecciones aburridas y una nueva madre para reemplazar a la que no la amaba. Cada uno de sus tres deseos se convirtió en uno de los Delfines.

## PRIVILEGIOS Y DEBERES

Para muchos Delfines, los jóvenes que el Wyrd trae a sus vidas serían un privilegio suficiente. La titulación exige un gran respeto en la mayoría de los Feudos, aunque los monarcas tienden a ver a sus nobles como niñeras de los Perdidos más jóvenes y tocados por las hadas de la comunidad, pagándoles favores o recursos para sacar a los adolescentes a menudo problemáticos del Feudo durante unos días. Dicha ayuda no tiene nada que ver con los deberes oficiales de los Delfines, pero pocos rechazan la solicitud de todos modos, siempre y cuando "unos días" no se convierta en "indefinidamente".



Cada título disfruta de su propio sabor de los privilegios de un Delfín:

- **Sofomoro:** conocido como un tramposo e inconformista, con la reputación de ganarse los corazones de los jóvenes con promesas de libertad y una vida mágica sobre la que tendrán el control total. Los monarcas perdidos hacen todo lo posible para dar al Sofomoro y a sus encargados lo que quieren (dentro de lo razonable) y tratan de echarlos cortésmente antes de que algo importante desaparezca en un Paso de bolsillo o los cortesanos se encuentren en el extremo receptor de un asalto de pelea de comida. Si el Sofomoro pertenece a una Corte, su gobernante debe resignarse a sus travesuras.

- **Chaperón:** su reputación como un cuidador misterioso pero compasivo que puede hacer milagros lo precede, lo que hace a estos changelings Delfines sean a los que se recurre con mayor frecuencia para cuidar a cualquier persona, desde goblins rebeldes hasta sus propios hijos huérfanos tocados por las hadas. Puede ser una carga, pero también convierte al Chaperón en el que todos confían con lo que más aprecian, no solo a sus hijos, sino también a las llaves de su Madriguera o la palabra secreta que convocar a su montura mercurial.

- **Viuda:** conocida por su vena protectora de Mamá-Osa y las estrictas reglas que impone para enseñar sabiduría, responsabilidad e independencia. Esto a menudo incluye defensa propia, por lo que las cortes saben que no deben meterse con los hijos de la viuda, y ella puede contar con sus compañeros Perdidos para que les proporcione refugio, recursos y rutas de escape cuando haya demasiados problemas. Los monarcas saben que, si se niegan y algo le sucede a uno de esos jóvenes, el deber de la viuda está obligado a sacarlo de sus pellejos.

Los deberes de los Delfines giran en torno a la acogida de niños descarriados de formas peculiares a sus títulos. Ningún Delfín puede tomar a un niño que no quiera como pupilo, y los tres deben ayudarse mutuamente a mantener a sus hijos a salvo.

- **Sofomoro:** ofrece una vida maravillosa y sin preocupaciones, llena de todo lo que los niños puedan desear y les enseña cómo conseguirlo. Él y

sus pupilos evitan cualquier mandamiento que no sea el de sus propios corazones. Algunos reclutan a tipos traviesos para crear bandas de ladrones y sinvergüenzas, mientras que otros llevan sus cargos al Seto en cada oportunidad para convertirlos en expertos regateadores del Mercado Goblin y abogados de lagunas legales. Aquellos con más riquezas o magia simplemente satisfacen todos los caprichos de los niños, sin importar cuán ridículos sean. Algunos han convertido a sus familias improvisadas en bandas de guerreros estridentes, conquistando el territorio de Seto por el gusto de hacerlo y tomando lo que quieren de los infortunados hobgoblins de allí.

- **Chaperón:** se ocupa de sus pupilos, cubriendo sus necesidades y enseñándoles lecciones de vida y conocimientos sobrenaturales; pero es posible que nunca lo haga de manera sencilla. Sus lecciones se expresan en pruebas extrañas, acertijos mágicos para resolver, búsquedas del tesoro y otros métodos indirectos pero maravillosos. El Chaperón es el más querido de los tres Delfines, lo cual es reconfortante, pero puede generar problemas en el futuro: competencia entre sus pupilos o entre los Delfines, ansiedad por la separación cuando inevitablemente el changeling o un pupilo debe irse, y los niños que se ponen en peligro por él incluso cuando les dice que no lo hagan. Algunos Chaperones se esfuerzan por entrar y salir de la vida de los niños para prevenir estos problemas, pero a menudo eso solo hace que lo amen más.

- **Viuda:** protege a sus niños a cargo actuando como disciplinaria, guardiana y tutora. Muchas viudas adoptan técnicas de entrenamiento militar o de artes marciales, pero sus deberes no dictan los medios, solo los resultados. Es probable que eventualmente ocurran accidentes y desastres inevitables, pero la viuda debe hacer todo lo que esté en su poder para asegurarse de que cuando ocurran, los niños estén preparados y sobrevivan. No todas las viudas se centran en la autodefensa física; algunos enseñan la habilidad de defenderse social o mágicamente, o huyendo y escondiéndose cuando comienzan los problemas. Otros enseñan el arte de ganar corazones y lealtad, por lo que siempre tienen a alguien que los protege. Algunos toman rutas más peligrosas o cuestionables, alentando a los niños a que nunca confíen en nadie más que en ellos, por ejemplo. El deber final es el castigo. Los particulares dependen de la viuda, pero



ella debe castigar eficazmente tanto a los niños que se portan mal o se ponen en peligro unos a otros como a cualquier persona responsable del peligro o daño de un pupilo, aunque sea indirectamente. Si bien la Viuda tiene el deber de ser estricta, nada la detiene de adorar ferozmente a sus cargos también y muchos lo hacen.

## MÁSCARA Y SEMBLANTE

El semblante de un Sofomoro se vuelve más travieso o fantástico. Algunos se convierten en duendes infantiles o traviesos zorros, mientras que otros adquieren semblantes grandilocuentes o llamativos diseñados para atraer la atención y despertar el asombro. Sus máscaras los hacen parecer más jóvenes o inocentes de lo que son.

El semblante de un Chaperón se vuelve más misterioso de una manera acogedora: enormes alas hechas de arco iris que pueden envolver a un niño para consolarlo o extenderse para llevarlo volando muy por encima de donde él no puede seguir, o un rastro de estrellas gemelas nace en él, por ejemplo. Su máscara hace que se parezca más a la idea de su cultura del padre perfecto o figura de autoridad benevolente.

El semblante de una Viuda se vuelve más severo y agudo, tal vez dándole una cara de halcón o literalmente puños de hierro, mientras que su Máscara la hace parecer mayor de lo que es o la adorna con una cara de perra enérgica y descansada.

## LEGADO

Los Delfines recogen a los jóvenes Perdidos, así como a los niños mortales, para prepararlos como sucesores. La sucesión siempre está cargada de emoción, ya sean despedidas emotivas o rebelión arrepentida, porque un Delfín solo puede pasar voluntariamente su título a uno de sus pupilos. Una vez que un niño deja su cuidado o alcanza la edad adulta en su sociedad, ya no es elegible. Y, una vez que se transmite un título, el Delfín debe dejar a los niños al nuevo destinatario inmediatamente. Si no se aparta de sus vidas, el desastre sobreviene inevitablemente al sucesor que eligió, obligándole a recuperar el título hasta que encuentre otro heredero.

Aparte de los propios niños, un Delfín puede heredar todo tipo de cosas extrañas conectadas o

entregadas a sus predecesores por cargos que crecieron y siguieron adelante. Incluso puede heredar los regalos que le dio a su propio cuidador Delfín cuando era niño. La mayoría de los Delfines terminan con al menos una Madriguera o lugar mundano para que vivan sus pupilos, y por lo general él también termina viviendo allí, o al menos visitando con frecuencia.

Muchos Delfines heredan una gran cantidad de promesas que sus predecesores hicieron a sus hijos, lo que puede resultar incómodo cuando esas promesas son cosas como "Nunca te olvidaré" o "Siempre estaremos juntos". Incluso si el Wyrd no los respaldaba como promesas, un Delfín los siente en sus huesos y siempre sabe cuándo conoce a alguien que alguna vez fue el pupilo de un predecesor. Los niños tocados por las hadas, ya sea por el propio Delfín o por alguien que conocían antes de conocerlo, a veces le transfieren sus promesas, lo que convierte a todos sus sucesores en sus changelings comprometidos con la promesa, por el resto de sus vidas.

**Heráldica:** un lirio estilizado del color apropiado: amarillo para el Sofomoro, azul para el Chaperón y violeta para la Viuda.

## PRENDA DE HERÁLDICA: LIRIO DE DELFÍN (• A .....)

Para los ojos mortales, los tres lirios son broches compuestos de flores secas, fragantes pero muertas hace mucho tiempo. Detrás de sus Máscaras, son flores vibrantes y vivas, cada una correspondiente al color heráldico de su Delfín.

Tras la activación, el Delfín puede pronunciar el nombre de un pupilo actual por punto de la Prenda de la flor. Obtiene un conocimiento inmediato de qué tan lejos y en qué dirección se encuentra cada uno de sus protegidos. Este sentido perdura por una escena, actualizándose en tiempo real; no puede desactivarlo antes, por lo que debe elegir al protegido que rastrea con cuidado. (Condicional)

También puede activar el lirio para señalar hacia el niño descarriado más cercano que no esté bajo la tutela del Delfín; este sentido también dura una escena y no se puede desactivar antes.

Mientras está activado, el lirio otorga dados de bonificación igual a su valor para ciertos tipos de



tiradas: tiradas de Hilar el Seto para sorprender o impresionar a un protegido o conceder el deseo de su corazón (amarillo); tiradas de Contratos para guiar a un pupilo a través de una serie de acertijos y aventuras para aprender algo nuevo (azul); o tiradas mundanas para proteger o vengar a un pupilo (violeta).

Finalmente, si el Delfín gasta 1 punto de Glamour mientras interactúa con uno de sus pupilos y les muestra el lirio, su polen brillante se desplaza hacia los ojos del niño y les permite ver a través de máscaras feéricas durante la escena. Puede hacerlo varias veces por escena igual al nivel de la prenda.

**Truco:** el usuario le cuenta a alguien un secreto preciado o inquietante de su infancia que aún no conocía.

**Inconveniente:** el usuario gana una Condición (ver **Changeling**, págs. 344-346): Desenfrenado (amarillo), Espantado (azul) o Estoico (violeta).

## RECALO DEL DELFÍN (....)

**Prerrequisitos Adicionales:** dos puntos en Presencia (Sofomoro), Manipulación (Chaperón) o Compostura (Viuda); dos puntos en Persuasión (Sofomoro), Empatía (Chaperón) o Intimidación (Viuda); Wyrd 3

Este Mérito de titulación otorga las siguientes bendiciones:

- Aumento de Glamour; ver p. XX.
- Nueva especialidad mejorada; ver p. XX.
- Hilo adicional; ver p. XX.

• Gana una Prenda con un nivel igual a (Wyrd/2, redondeado hacia arriba) que heredó tu personaje, que representa un regalo de uno de los guardianes anteriores de su título. El regalo era un objeto mundano, pero se convertía en parte de la titulación que le otorgaba el poder. Utiliza las reglas de la p. XX para diseñar esta Prenda con el Narrador o utilizar un ejemplo del capítulo 4 de este libro o de la p. 224 del libro básico de **Changeling**.

• Todos los protegidos no changelings del Delfín obtienen el Mérito Soñador Lúcido (**Changeling**, p. 123). Siempre trata a sus Bastiones como poseedores de Fortaleza 1 (**Changeling**, p. 221). Las acciones mundanas exitosas dentro del Bastión de

un pupilo obtienen un éxito adicional que solo puede usarse para generar cambios en Tejer Sueños; si esto le da al jugador suficientes éxitos para un éxito excepcional, cuenta como tal. (*Condición*)

**Piedra Angular:** uno de los protegidos mortales del Delfín. (*Condición*)

**Maldición:** los ataques de Claridad sufridos como resultado de perder un pupilo por cualquier motivo, incluso porque crecieron o se fueron por su propia voluntad, agregan dados de daño iguales a los rangos invertidos en este mérito.

**Hito:** el Delfín abandona una responsabilidad importante o sufre daño a sí mismo o a su compañía en el proceso de perseguir y adquirir un nuevo pupilo.

## LEYENDAS

• Una vez, un Sofomoro y sus hijos intercambiaron todos sus recuerdos con un goblin a cambio de que nunca envejecieran. Eventualmente persuadió al goblin de revertir el trato por sí mismo, cansado de su vida despreocupada en el Seto, pero los niños inmortales todavía están ahí afuera, esperando que el próximo Sofomoro los herede.

• Una vez, un Chaperón organizó una búsqueda masiva de huevos de Pascua para todos sus pupilos. Su verdadero propósito era determinar cuál de ellos heredaría el Lirio azul, pero no lo dijo. Tampoco les advirtió que, a la mitad de la caza, sus huevos se convertirían en polluelos goblin. El verdadero ganador no fue el que encontró más huevos, sino el que mejor cuidó de sus nuevas mascotas.

• Una vez, una Viuda fue asesinada por uno de sus propios pupilos, quien se fugó con el Lirio Violeta. Sin embargo, el chico mortal no heredó el título. Simplemente se aferró a la Prenda, sabiendo que algún día otro changeling vendría a buscarla, porque un corsario Perdido lo reclutó en secreto como aprendiz y está ansioso por ganarse la vida.



# MAESTRO DE LLAVES

*¿Un secreto más allá de la imaginación? ¿Qué me darás una vez que lo descubra?*

Secretos, misterios y cosas ocultas acechan en cada bosque oscuro y tesoro de dragones. Cualquier premio pirata extraído de un naufragio submarino perdido hace mucho tiempo seguramente tendrá maravillas encerradas detrás de su pestillo oxidado. Las personas encierran sus emociones y recuerdos en lo más profundo de sí mismos, manantiales de Glamour esperando ser liberados. Extraños otros mundos se encuentran a través de portales invisibles que pocos pueden abrir. El Maestro de Llaves hereda el privilegio de descubrirlos todos.

Como el título de Maestro solo se puede reclamar a través de una intrincada búsqueda del tesoro de las respuestas a preguntas que quizás ni siquiera se hayan hecho todavía, pocos changelings llegan a esta titulación sin ser ya buscadores obsesivos de la verdad o buscadores de tesoros. Menos aún son los que la encuentran, pero la rechazan: el atractivo de los poderes de revelación de la Última Llave (p. XX) es demasiado convincente para ignorarlo. Ya sea la puerta de un antiguo castillo, el verdadero potencial de una maldición abandonada o la solución al acertijo que oculta los orígenes secretos de un monstruo, el Maestro puede abrirla.

## PRIVILECIOS Y DEBERES

Muchos seres sobrenaturales, tanto feéricos como no, le otorgan al Maestro de las Llaves acceso a sus santuarios secretos y tesoros de recursos místicos para cultivar su favor, sabiendo que él podría entrar por su cuenta de todos modos y saquear sus secretos si quisiera. Más allá de eso, los frutos de su

### ORÍGENES

- Un Compañero de juegos robó la llave del corazón de su Guardián y ofreció su devolución por las llaves para desbloquear todo lo demás en el mundo.
- Un Marchito elaboró la llave de la inmortalidad forjando una prenda de secretos que le había ganado a otras personas en juegos de azar. Pero, como todas las Prendas, tenían un precio: su propia perdición.
- Un granjero que estaba arando sus campos desenterró a un hada atada con cadenas de hierro un día. Él la soltó y, a cambio, el Hada Verdadera liberada lo esculpió en la Última Llave, para que otros pudieran desenterrar tesoros igualmente buenos.

propio trabajo son el privilegio principal de la titulación.

Se espera que el Maestro busque nuevos secretos constantemente; y lo más importante, los conserve, convirtiéndolos así en nuevas llaves de su colección para sus futuros sucesores. Los "secretos" en este contexto son cualquier cosa que pueda obtener al desbloquear algo, literal o metafóricamente, si su descubrimiento es significativo. Por ejemplo:

- Irrumpir en una prisión solo para liberar a un prisionero no cuenta, a menos que descubrir quién es el prisionero, dónde está, qué aspecto tiene o algún otro detalle es una revelación importante.
- Ayudar a alguien a acordarse un recuerdo reprimido o encontrar la llave del corazón de un



hombre solitario no cuenta, a menos que hacerlo produzca un cambio dramático en la vida de alguien.

- Irrumpir en una caja fuerte para robar dinero no cuenta, pero hacerlo para robar fotos que puedan probar la culpabilidad de un criminal sí lo es.

- Abrir una puerta al inframundo no cuenta a menos que lo haga para encontrar al fantasma que conoce el nombre secreto de su enemigo.

- Desbloquear el verdadero potencial de una reliquia mágica inactiva o ignorada pasada por alto solo cuenta si él (o la reliquia) no sabían lo que desataría una vez que ese potencial se hiciera realidad, y esa comprensión es importante.

Algunos Maestros se enfocan principalmente en un tipo de secreto, mientras que otros prueban un poco de todo. Mantener un secreto no significa necesariamente no decírselo a nadie, sino más bien asegurarse de que la información o el elemento no caiga en manos que lo revelarían a muchos o lo usarían contra el propio Maestro o sus aliados. A veces, esto significa guardar un secreto que podría salvar a un amigo o llevar a un asesino ante la justicia; en esos casos, el Maestro debe decidir qué deber es más importante.

Los Feudos con muchos esqueletos en sus armarios odian cuando el Maestro de las Llaves está en la ciudad, pero eso no les impide hacer trueques por su ayuda para rastrear secretos que necesitan desesperadamente y que no pueden conseguir por sí mismos. Ya sea que un Maestro determinado sea altruista, mercenario o vengativo, otros pueden contar con él para seguir un rastro hasta el final sin importar qué.

## MÁSCARA Y SEMBLANTE

A los ojos de un mortal, los bolsillos del Maestro tintinean mientras camina, derramando llaves de todas las formas y tamaños cada vez que saca su pañuelo o se quita la chaqueta. Incluso si lo que lleva puesto no tiene bolsillos, incluso si está completamente desnudo, las llaves aparecen donde quiera que vaya, esparcidas por las sábanas cuando se despierta por la mañana o dando vueltas en el maletero de su coche. En su semblante, estas claves son parte de él; sus dedos de manos, pies e incluso su lengua se convierten en llaves. Estas llaves, por supuesto, nunca están hechas de hierro.

## LEGADO

El Maestro de Llaves no puede abdicar de su título. Es suyo hasta el día en que la perdición que presagia su Última Llave le sobreviene. Una vez que lo hace, la Última Llave se retira a la oscuridad hasta que un nuevo Maestro la descubre a través de una serie de revelaciones arcanas, logradas durante una búsqueda febril de una verdad o tesoro importante que el changeling se niega a abandonar, incluso cuando resulta más peligroso y difícil de lo que él podría haber imaginado. Esta titulación tiende a permanecer sin ocupar durante largos períodos de tiempo, a la espera de elegir al changeling adecuado con los tipos adecuados de impulsos; pero un changeling que deliberadamente se propone encontrarlo puede ganarse su favor si se dedica lo suficiente.

Cada maestro hereda una colección de llaves menores, así como la Última Llave, y cada uno mantiene en secreto lo que sus predecesores descubrieron. También hereda una plétora de enemigos y rivales: personas cuyos secretos un antiguo Maestro robó o usó indebidamente, y personas que confiaron en ese Maestro con un montón de secretos ahora en manos de un extraño. Curiosamente, los Maestros ocasionalmente heredan secretos vagos o recuerdos del futuro, un fenómeno que permanece en gran parte inexplicable, pero se cree que implica que la fuente del poder de la Última Llave que se encuentra en la lejana Arcadia, donde el tiempo significa poco, y que la conexión del Maestro de las Llaves con esa fuente es más fuerte de lo que se jactan la mayoría de las titulaciones. Quizás, dicen algunos, significa que algo salió mal cuando el título se volvió salvaje hace siglos. Quizás el Maestro de las Llaves es un agente involuntario de los Gentiles, o el que está destinado a destruirlos de una vez por todas.

**Heráldica:** la Última Llave en sí, una llave de plata estilizada y de aspecto ominoso, con un diseño elegante y anticuado que recuerda a las enredaderas y a ojos curiosos.

## PRENDA DE HERÁLDICA: ÚLTIMA LLAVE (• A •••••)

La Última Llave representa el secreto que su Maestro nunca revelará: el que delata su perdición. Ninguna cantidad de adivinación o búsqueda de la verdad puede revelar la naturaleza de la perdición,



ni cómo prevenirla, aunque muchos lo han intentado. A diferencia de muchas prendas, el semblante y la máscara de la Última Llave son idénticos.

La Última Llave se empaña automáticamente, sin costo de Glamour, en presencia de alguien que secretamente le desea al Maestro daño mortal, aunque no revela quién; esto funciona incluso si no puede percibir al enemigo. Recupera su brillo después que ha pasado una noche de luna. Si se encuentra con otro enemigo secreto antes de esa fecha, no tiene forma de saberlo. Si elige permitir que el enemigo actúe contra él y lo hace, recupera 1 punto de Voluntad ya que la prenda lo recompensa por dejar que su perdición se acerque más.

Cuando se activa con Glamour, la prenda otorga la cualidad de Acción Rutinaria en tantas tiradas como puntuación de la prenda por historia para desbloquear cosas bloqueadas, incluidas las puertas en maniobras sociales y barreras místicas o puertas de enlace con "llaves" poco ortodoxas además de elementos físicos. Las barreras que no tienen ninguna llave no cuentan. (*Condicional*)

**Truco:** el usuario falló dramáticamente una de sus propias acciones en esta escena, o falla dramáticamente una acción posterior dentro de la misma escena para recuperar el Glamour que gastó para activar la Llave.

**Inconveniente:** el usuario sufre la Condición de Obsesión temporal (**Changeling**, p. 344) relacionada con cualquier cosa que encuentre después de usar esta Prenda para desbloquear algo.

## MAESTRÍA DE LA LLAVE (...)

**Prerrequisitos Adicionales:** Investigación 2, Empatía 2, cualquier Mérito relacionado con el descubrimiento de secretos (por ejemplo, Adivino, Sentido del Seto, Observador Entrenado, etc.)

Este Mérito de titulación otorga las siguientes bendiciones:

- Aumento de Glamour; ver p. XX.

- Nueva Especialidad Mejorada; ver p. XX.

- Hilo adicional; ver p. XX.

- Obtén un punto del Mérito de Lugar Seguro (**Changeling**, p. 125), que contiene una biblioteca de 2 puntos (**Changeling**, p. 123) para una habilidad mental de la elección del jugador. El

Maestro puede usar la Última Llave para hacer que cualquier puerta en el mundo mundano conduzca allí, como una forma de Portación (**Changeling**, p. 109). (*Condicional*)

- Si el Maestro gasta un punto de Glamour extra cuando entra o sale del Seto a través de una Portal que se puede cerrar, puede especificar una nueva Llave que abre el Portal inactivo que deja atrás, siempre que sea algo que pueda ser investigado y es posible que los mortales posean o hagan. La vieja llave ya no funciona.

**Piedra Angular:** un mortal cuyo secreto el Maestro conoce y guarda. (*Condicional*)

**Maldición:** los ataques de Claridad sufridos al elegir mantener un secreto cuando revelarlo lo ayudaría, o a un Aliado, agregarían dados de daño iguales a los rangos invertidos en este Mérito.

**Hito:** al invertir al menos un punto en este Mérito, el Maestro obtiene una Aspiración adicional ligada a perseguir un secreto peligroso. Una vez que lo cumple, lo reemplaza al final del capítulo por uno nuevo.

## LEYENDAS

- Una vez, un Maestro abrió accidentalmente un portal al inframundo y no pudo averiguar cómo cerrarlo de nuevo. Cuando un poderoso fantasma emergió con un ejército y trató de matar a todos los changelings de la ciudad para agregar sus fantasmas a sus filas, el Maestro entregó su propia vida a cambio de la seguridad del Feudo, y su fantasma sigue siendo un esclavo muerto hasta el día de hoy.

- Una vez, un Maestro encontró el corazón de un Acechador entre los sueños humanos y usó su poder para encontrar la llave de ese corazón. El Acechador le sirvió fielmente hasta el día en que llegaron las fuerzas Gentiles para destruirlo; para salvar su vida, el Maestro ató su corazón a su Wyrd (p. XX) como una Prenda, y ahora él y el Acechador comparten en cuerpo y alma.

- Una vez, un Maestro hizo un trato con la Dama Sonriente, un Hada Verdadera que lo protegió de su Guardián a cambio de secretos sobre sus propios changelings fugitivos. Esos changelings se enteraron y lo mataron por su traición. Ahora, cualquiera que herede el título también hereda este trato, y la Dama Sonriente espera que él lo cumpla.



## DISEÑO DE NUEVAS TITULACIONES

Los jugadores y los narradores pueden crear titulaciones juntos, o el narrador puede crear los conceptos básicos para algunas titulaciones y soltar pistas para que los personajes descubran si los jugadores prefieren sorprenderse.

### PASO UNO: PROPÓSITO, PRIVILEGIOS Y DEBERES

Primero, decide en términos narrativos cuál es el propósito de la titulación y qué tipo de privilegios y obligaciones lo acompañan.

Luego, el Narrador decide si alguien tiene actualmente el título y, de ser así, quién es y qué tipo de juicios impondrá a un peticionario. Si no es así, decide cómo introducir el título sin ocupar en la historia y qué tipo de misiones debe emprender el personaje para reclamarlo. Incluso pueden decidir que se ha vuelto salvaje, si el jugador acepta esa complicación.

Finalmente, decide cómo sabe el changeling que existe el título. ¿Leerá una leyenda antigua y la seguirá hasta su origen? ¿Encontrará una prenda de heráldica no reclamada al final de una aventura no relacionada? ¿Trozará accidentalmente con el cumplimiento de una profecía?

### PASO DOS: MÁSCARA Y SEMBLANTE

Decide si la Titulación afecta la apariencia de la Máscara y de qué manera, y qué cambios provoca en el Semblante del changeling. Dichos cambios son comparables a los que podría causar un Manto, entre menores y generales, pero deben ser notables.

### PASO TRES: LEGADO

Averigua qué requisitos tiene la titulación para dejarla y recogerla; ¿Puede la noble simplemente abdicar cuando quiera, o debe realizar alguna tarea primero? ¿Puede su sucesor asumirlo sin problemas, o debe ganarse el derecho? Estos son ganchos de la historia que informan cómo el personaje gana (y tal vez pierde) el título.

Enumera algunas cosas que el changeling con titulación hereda junto con el título de forma predeterminada, incluidos los personajes del Narrador con un interés personal en asegurarse de

que defienda, o abandone sus deberes. El Narrador puede agregar más más tarde, pero el personaje debería adquirir algunos legados de inmediato.

Si la herencia incluye una Prenda, Compromiso u otro elemento con beneficios mecánicos, debería ser una de las dos bendiciones únicas del Mérito (a continuación); recuerda, la Prenda de heráldica está separada de estos legados. Más herencias narrativas son ganchos de historia incorporados para el personaje y su compañía, así que asegúrate de que sean lo suficientemente interesantes como para que los jugadores quieran perseguirlos. Los asuntos pendientes de un predecesor siempre producen buenos legados.

### PASO CUATRO: HERÁLDICA

La creación de la heráldica consta de dos partes: diseñar el emblema que representa al noble y diseñar la Prenda que lo lleva. El emblema no tiene por qué ser elaborado, bastará con un simple fragmento de imágenes simbólicas. Imagina al personaje mostrando una insignia para demostrar su nobleza; ¿Qué símbolo lo representaría? El emblema puede incluso ser una representación estilizada de la Prenda en sí, como los lirios de los Delfines (p. XX).

Utiliza las reglas de la p. XX para diseñar la Prenda de heráldica. Debe tener una puntuación variable de 1-5, y al menos algunos de sus efectos deben escalar con su calificación para darles a los jugadores algo en lo que invertir. La forma de la Prenda debe coincidir con la imagen del emblema o ser fácilmente usada o mostrada como un anillo o un fajín.

### PASO CINCO: MÉRITO DE TITULACIÓN

Crea el Mérito de cuatro puntos que representa las bendiciones y maldiciones de la Titulación. Dale algunos requisitos que tengan sentido para lo que se espera del noble. Su piedra angular asociada debe ser un personaje que no sea feérico, generalmente un mortal, que represente una relación con el título, más que con el personaje personalmente. Recuerda, la Piedra Angular se puede heredar, por lo que no es necesariamente el personaje quien forjó la relación.

De las cinco bendiciones, tres están predefinidas; ver p. XX. De las dos bendiciones únicas, una debe



escalar con el nivel de Wyrđ del noble, como recompensa adicional por aumentar Wyrđ. Ambas bendiciones deben ser aproximadamente equivalentes a un Mérito de tres puntos; una bendición que otorga puntos de Mérito reales no debe exceder los tres puntos en total.

La maldición de la Claridad pone en conflicto la identidad del personaje como noble y su identidad como individuo. Considera qué tipo de acciones podría pensar el changeling que son necesarias para cumplir con sus deberes, pero que personalmente serían dolorosas o traumáticas. Los ataques de Claridad sufridos mientras se realizan esas acciones añaden dados (rangos invertidos) a la tirada de daño de Claridad.

Piensa en lo que le da al jugador un Hito cuando el personaje hace o se somete a algo apropiado para el título. Debería ser algo que el personaje no disfrutaría, pero que anima al jugador a que actúe como el noble que es. Estos criterios de Hito funcionan igual que las resoluciones de Condición; ver **Changeling**, p. 182 para obtener pautas.

## PASO SEIS: BENEFICIOS CONDICIONALES

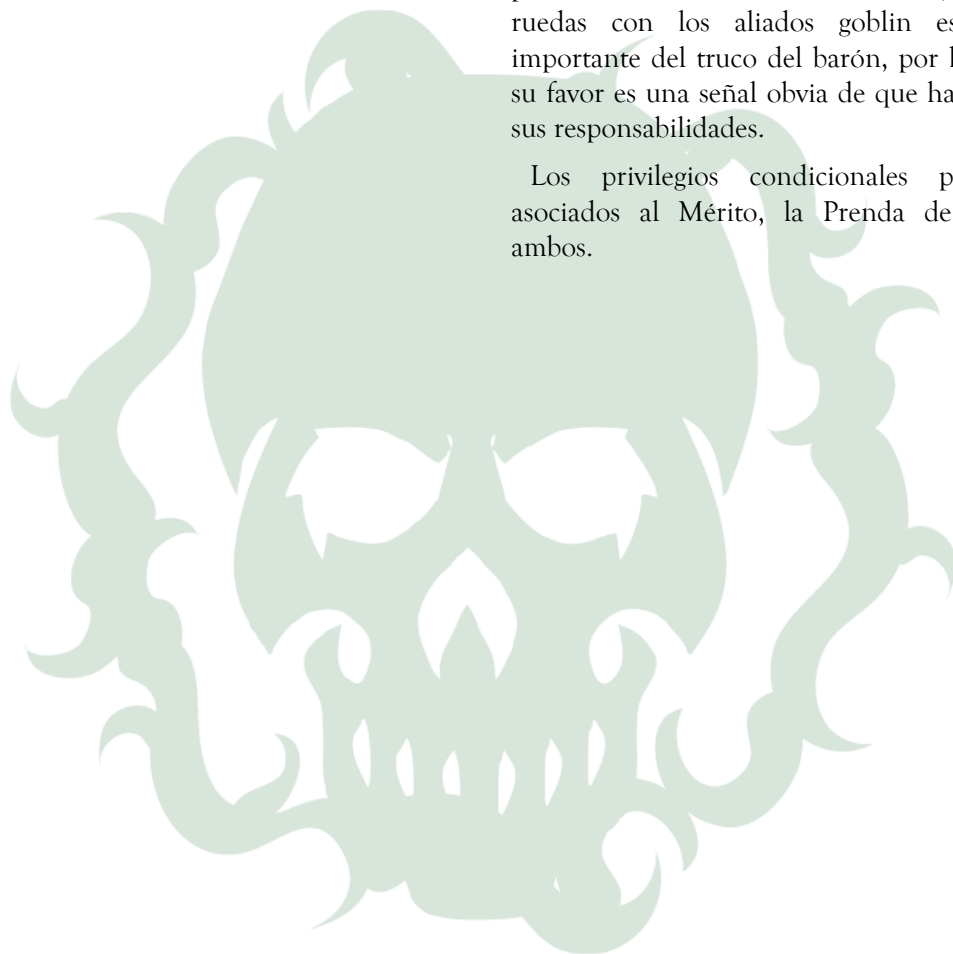
Finalmente, elige qué beneficios son condicionales, es decir, a cuáles el personaje pierde acceso si descuida sus deberes durante demasiado tiempo.

Los beneficios condicionales involucran elementos externos, como Méritos que representan a otros personajes o el acceso a lugares restringidos, o habilidades que dependen de las reacciones de los demás; La Piedra Angular es una buena alternativa si muchos de los otros privilegios son internos.

También son elementos positivos sin complicaciones; un Mérito de Aliados o Contactos es válido, pero un juramento hostil, aunque beneficioso, viene con un enemigo que aparece periódicamente para batirse en duelo con el noble, por lo que perder el acceso a él no es una gran pérdida.

Los beneficios condicionales son importantes para la identidad de la titulación; engrasar las ruedas con los aliados goblin es una parte importante del truco del barón, por lo que perder su favor es una señal obvia de que ha abandonado sus responsabilidades.

Los privilegios condicionales pueden estar asociados al Mérito, la Prenda de heráldica o ambos.





# TOCADOS POR LAS HADAS

*...y muchos se acobardaron al escuchar las terribles palabras. Porque así jurado, bueno o malo, un juramento no puede romperse, y perseguirá al juramentado y al que rompe el juramento hasta el fin del mundo.*

**J.R.R. Tolkien, el Silmarillion.**

Las interacciones humanas con las hadas tienden a terminar mal para los humanos. Los humanos que entran en el Seto rara vez regresan, y aquellos que ven el verdadero semblante de una criatura feérica se sienten abrumados por el asombro y el miedo. Sin embargo, dentro de las filas de la humanidad hay unos pocos que han experimentado el reino de las Hadas y han regresado de ese lugar diferentes, pero no changelings como lo son los Perdidos. A estas personas se las conoce como tocados por las hadas, porque llevan un trozo del Wyrð en su interior. Los Perdidos se refieren a ellos como los Declarados, en honor a su devoción por cumplir sus promesas.

Los tocados por las hadas no son solo las personas que ven el semblante de un changeling, o ven más allá de la ilusión puesta en un Simulacro. Son mucho más que eso. Todos y cada uno de ellos han estado dentro del Seto, y algunos incluso han estado en los bordes exteriores de Arcadia. La forma en que los humanos se vuelven tocados por las hadas varía según la persona, pero todos siguen un hilo común: una vez hicieron una promesa con alguien que ahora es un changeling. La promesa no era algo pequeño, como una promesa de pasear al perro o llamarlo por la mañana. En cambio, fue algo grande, como la promesa que una madre le

hace a su hijo de estar siempre ahí para él, la promesa entre hermanas de nunca mentirse entre sí, o la promesa entre mejores amigas de poner su nombre a sus primogénitos. Cualquiera que sea la promesa y las circunstancias, uno de los miembros fue tomado y la promesa no se cumplió, pero se recordó.

Las promesas incumplidas entre humanos son comunes; la diferencia está en la intención. La persona dejada atrás cumple su promesa. La amiga tiene hijos y su primer hijo lleva el nombre de su mejor amiga perdida hace mucho tiempo. De alguna manera, la madre sabe que el simulacro que reemplaza a su hijo no es real y nunca pierde la esperanza de encontrar a su hijo real. El amante nunca toma a otro, sabiendo que su verdadero amor todavía está ahí fuera en alguna parte. Estas personas nunca perdieron la esperanza, nunca abandonaron sus promesas y permanecieron fieles. La promesa cumplida forja un vínculo entre el humano y el changeling: el changeling reforzado en su resolución de escapar de sus ataduras, el humano atraído inexplicablemente hacia Faerie y su contraparte prometida.



## VOLVERSE UN TOCADO POR LAS HADAS

El hecho de que alguien le haya hecho una promesa a un changeling no lo convierte automáticamente en un humano tocado por las hadas. En cambio, debe entrar en el Seto y salir de nuevo. Entrar en el Seto no es difícil ni accidental. Estas personas se sienten atraídas por Faerie, buscándola inconscientemente mientras realizan sus tareas diarias. Algunos se resisten al deseo no realizado y son capaces de vivir sus vidas en paz. Sin embargo, a medida que pasan los años, la atracción se vuelve más fuerte hasta que, finalmente, incluso los más resistentes se rinden. Esto es especialmente cierto si la persona a la que han hecho su promesa todavía está atrapada en Arcadia. Para otros, la atracción es ineludible desde el principio y gobierna sus vidas. Alguien siempre entra en el Seto. Incluso si la persona que originalmente hizo la promesa no lo hace, tal vez muere de un accidente o se resiste mucho hasta la vejez, alguien acepta la promesa. Suele ser hereditario; sus hijos o nietos pueden sentir el tirón del Seto cuando él sea demasiado mayor para cumplir la promesa. Si no tiene descendientes directos, entonces una sobrina, un sobrino o incluso un primo pueden comenzar a sentir el tirón y la obligación de su familiar.

- Una madre sigue una pista tras otra en busca de su hijo real. Ella le prometió que siempre estaría ahí para él. Ella usa todo lo que está a su disposición, siguiendo los viejos hilos perdidos de su fallecimiento. Su determinación la lleva constantemente al lugar donde lo vio por última vez: su escuela. Pasa la noche recorriendo el área, buscando cualquier evidencia de que algo haya sucedido aquí, aunque hayan pasado meses o incluso años. Un fatídico día, ve un trozo parcial de un cordón de zapato. Es el cordón de su zapato, ella está segura. Ve otro trozo de tela más lejos y corre hacia él, pasando por debajo del arco de una vieja rama de roble. Su entorno cambia abruptamente y las zarzas la rodean por todos lados. Frente a ella hay un sendero estrecho, y ella sabe en el fondo de su corazón que su hijo está al final del camino.

- Una mujer llega a casa y se encuentra con una casa poco común y desordenada. Su esposa está en la cocina, preparando la cena. Todo en la situación le grita que algo anda mal. Ve una mancha de

sangre en el suelo y, al inspeccionarla, ve un trozo de uña rota del mismo color que la de su esposa. Mira la mano de su esposa, pero ninguna de las uñas está rota. Ella inventa una excusa y sale de la casa rápidamente, incapaz de regresar a lo que sea que esté allí. Su esposa se ha ido, pero le había prometido que siempre lucharía por su derecho a estar juntas. El jardín delantero está destrozado y se pregunta cómo no se dio cuenta antes. Sigue el camino de los pequeños detalles fuera de lugar hasta llegar a un claro. Ve dos caminos que se ven exactamente iguales, pero su corazón apunta a su izquierda y no duda antes de dar un paso en esa dirección.

- Su hermana mayor es un monstruo. O tal vez el monstruo no sea su hermana en absoluto. No está seguro de cómo sucedió, pero sabe que un día ella llegó a casa de la universidad y era un monstruo. Realmente no puede ver los palos y el barro que la componen, pero puede sentirlos cuando la toca y puede oler la tierra a su alrededor. Nadie le cree. Le dicen que vaya a ver televisión o lea un libro y que la deje en paz. Él camina hacia el lugar al que solían ir juntos antes de que ella se mudara. Se prometieron mutuamente que siempre vendrían aquí una vez al año para ponerse al día. Siente una sensación de ella aquí, y deja que su mente divague mientras se sienta durante horas antes de que su madre lo llame a casa. Un día, se pierde de camino a casa. Conoce estos senderos como la palma de su mano, pero de alguna manera le dan la vuelta. Luego, tan rápido como se pierde, encuentra el camino correcto y comienza a bajar entre todas las enredaderas espinosas que parecen tender la mano hacia él.

- Ella es su mejor amiga, pero no ha llamado en días. Solían hablar todas las noches, y ahora ella no devuelve sus mensajes de texto. Va a buscarla, pero ella no está en casa y ninguno de sus otros amigos sabe adónde podría haber ido. Sin nota, sin palabra, y más angustiante es el hecho de que su casa se ve tan normal, como si estuviera en la otra habitación. Su teléfono y sus llaves estaban en la mesa junto a la puerta, como siempre. Él comienza a preguntar por ahí y nadie la ha visto ni escuchado de ella. Incluso llama a sus padres y dicen que ella los llamó ayer. No puede creerlo, se prometieron el uno al otro que nunca guardarían secretos, así que sigue buscando. Luego, encuentra a alguien que puede conocer a alguien. Hace una llamada y



organiza una reunión. Esta persona sabe dónde está. Dicen que el camino es duro y largo, pero la han secuestrado. No pueden ayudar, pero pueden indicarle la dirección correcta. Solo tiene que salir por la puerta trasera y seguir el pequeño sendero que ve allí.

Una vez que la persona está en el Seto, su destino está sellado. Ahora está tocada por las hadas, a pesar de lo que suceda. A medida que atraviesa la puerta de entrada que la llevó al Seto, gana una conexión con Faerie y es capaz de aprovecharla. Por lo general, no tiene idea de lo que está sucediendo o que tiene algún control sobre su entorno. Esto no impide que Seto responda a sus deseos y cambie en consecuencia. La mayoría de los tocados por las hadas están en el Seto para encontrar a sus seres queridos desaparecidos. Los caminos se abren ante ellos y los dirigen más profundamente hacia Faerie, siguiendo su tenue conexión con el último lugar donde Faerie sabía que estaba retenido el changeling. Si no se controla, un tocado por las hadas puede caminar hasta el changeling que comparte su promesa. Sin embargo, si se aventura demasiado en Faerie, es probable que nunca regrese.

## ESCAPAR DEL SETO

Un tocado por las hadas es libre de moverse por el Seto como quiera, pero encontrar la salida es un asunto completamente diferente. La mayoría de los humanos que entran al Seto de esta manera lo hacen con un propósito singular. Si se desvía de ese propósito o deja el rastro, es probable que se pierda irremediamente. Si mantiene su rumbo, se sentirá cada vez más cerca de Arcadia y de las Hadas Verdaderas que capturaron a su amigo. Tiene algunas opciones para regresar al mundo real, pero todas conllevan sus propios riesgos.

Cuando el tocado por las hadas entra en el Seto, su contraparte changeling tiene la oportunidad de escapar. Quizás su Guardián está distraído, la parte final de su plan se realiza en ese momento, o de repente gana la fuerza de voluntad que antes le faltaba. En este momento, el changeling se enfrenta a la decisión de irse, y si la toma, se encuentra en su camino de escape. Los caminos abiertos dentro del Seto llevan a los Declarados a cruzarse con el changeling. Si todo va bien, sus caminos se cruzan en algún lugar profundo del Seto y se ayudan mutuamente a escapar al mundo de los mortales.

Las cosas no siempre salen bien. A veces, sus caminos no se cruzan. Algo impide que el changeling escape de Faerie. Tal vez se vea frustrado en su escape o muera en el intento. A veces, a pesar de la impetuosidad que le da la presencia de su amigo, el changeling simplemente elige permanecer en cautiverio, incapaz de reforzar su voluntad de escapar en ese momento. En casos raros, el changeling ya ha escapado, y el tocado por las hadas simplemente está siguiendo un rastro muerto hacia su antigua captora Hada Verdadera. En estos casos, puede terminar siguiendo su camino hacia Faerie, solo para ser capturado él mismo.

Algunas historias relatan que cuando los caminos de un tocado por las hadas y su changeling se cruzan, están demasiado cerca del Hada, y el escape del changeling aún no se ha decidido por completo. En una historia, los Declarados negocian por la vida del changeling. De alguna manera, saca un antiguo Contrato y obliga al Lord a liberarlos a ambos. Otra historia dice que el changeling usa al tocado por las hadas como un trampolín, pasándoselo al Lord para asegurar su propio escape. Historias más sombrías cuentan que cuando el Declarado llega a su destino, el Hada captora del changeling también atrapa al nuevo mortal y dobllega a su voluntad.

A veces, el tocado por las hadas nunca llega muy lejos dentro del Seto, sino que se distrae de su camino. Puede encontrarse con un hobgoblin que la atrae y la hace olvidar su objetivo. Puede que simplemente se sienta abrumada por el Seto y pierda de vista por qué vino. Pasa tanto tiempo allí que no se imagina irse. Cuando esto sucede, su única esperanza es que un changeling se encuentre con él, ya que eventualmente uno u otro Lord se da cuenta de su presencia y se lo lleva.

Los changeling del Seto que ven a un Declarado saben que sus posibilidades de escapar solos son escasas. Si bien nadie quiere privar a un compañero changeling de cualquier ventaja que pueda tener para liberarse de sus ataduras en Faerie, ayudar al humano es una preocupación mucho más inmediata. Por supuesto, también les preocupa la increíble bendición de que un tocado por las hadas le deba la vida al changeling. Algunos changeling dedican su tiempo a entrar en el Seto, buscar a Declarados y ayudarlos a escapar.



## ¡ESCAPAR!

Antes de traer nuevos personajes tocados por las hadas a un juego o comenzar un nuevo juego con ellos, intenta realizar sesiones individuales con los jugadores para permitirles experimentar la primera incursión de sus personajes en el Seto. Esto ayuda al jugador a decidir qué tipo de promesa hizo su personaje, cómo entró en el Seto y qué obtuvo del viaje. También le ayuda a establecer Aspiraciones para su personaje, así como a tener una idea de hasta dónde llegará el personaje para cumplir sus promesas.

El jugador debe hacer su personaje completamente tocado por las hadas, pero ignora su plantilla tocada por las hadas durante la primera parte de la sesión. Él es un humano normal al principio, hasta que entra en el Seto. En ese punto, obtiene su plantilla de tocado por las hadas, así como cualquier Mérito con un prerequisite de tocado por las hadas, y una reserva completa de Glamour.

Esto presenta una buena oportunidad para presentar a los personajes changelings clave del Narrador y los elementos del escenario directamente en el trasfondo de un personaje y hacerlos importantes para el Declarado. Trabaja con el jugador para crear una historia de escape que tenga sentido para los tipos de historias que quiere ver en juego.

Una forma poco probable, aunque posible, de que los tocados por las hadas regresen al mundo normal es simplemente marcharse. Por lo general, esto solo sucede después de que el tocado por las hadas se ha desviado de su camino original y comienza a desear una salida. Si de alguna manera no tiene obstáculos o no se interfiere, su apego a Faerie la lleva lentamente por un nuevo camino fuera del Seto. Solo los más decididos y afortunados escapan del Seto de esta manera, y al hacerlo forjan una conexión con el Wyrd por sí mismos.

Cuando el Declarado finalmente escapa, él cambia para siempre, al igual que un changeling. No es realmente un changeling, ya que nunca fue capturado y no tiene Aspecto. Sin embargo, tiene un vínculo con Faerie a través del Wyrd, ganó en el Seto y formó un vínculo tenue con donde una vez

estuvo. Ya no es completamente humano, sin embargo, está mucho más conectada con la sociedad humana que sus contrapartes changeling.

## LA LLAMADA DEL WYRD

El glamour rodeó e infundió a los Declarados cuando entraron en el Seto. Cada uno forma una pequeña conexión con este poder y lo ejerce mientras está allí, usándolo para abrir un camino a través de las Espinas y llevarlo a su changeling prometido. Aunque él no cambia en la misma medida que ella, pasa por un proceso de forja que lo deja con una conexión permanente. Tiene una puntuación de Wyrd y puede utilizar Glamour de la misma manera que un changeling, aunque no es tan poderoso.

Esta conexión con el Wyrd es doble. Fortalece el vínculo entre el tocado por las hadas y el changeling con el que comparte una promesa, y lo imbuye con un mínimo de poder de las hadas. El vínculo entre el changeling y el tocado por las hadas es peligroso, ya que continúa atrayendo al Declarado, haciéndole señas para que regrese al Seto y lo busque. No solo eso, sino que el enlace le da una idea del changeling que nunca tuvo antes. Él puede sentir su bienestar y su dolor, y a menudo experimenta visiones de ella mientras está en Arcadia.

La conexión con el Wyrd que le da al Declarado su poder también puede ser peligrosa para él. En su primer viaje al Seto, el Wyrd lo llenó y le dio poder en lo que parecía una situación desesperada. El Glamour del lugar entró fácilmente en él y lo cambió. En el mundo real, Glamour es difícil de conseguir, y su poder sobre la realidad está regulado por cualquier contrato que pueda aprender. Cuando escapó del Seto, lo dejó con una fracción de la magia feérica que antes tenía a su disposición y no sabe qué hacer con ella. Si bien tiene una reserva de Glamour al que puede acceder, el tocado por las hadas no entiende de manera inherente cómo cosechar más; esta es una habilidad que alguien debe enseñarle. Lo que es peor es que el tocado por las hadas encuentra que el inexplicable atractivo del Seto que lo trajo a este punto no desapareció después de que él dejó el Seto; en cambio, solo se ha vuelto más fuerte.

Un tocado por las hadas siente el anhelo de regresar al Seto, absorber todo el Glamour que



pueda y usar ese poder. El Wyrd tira de él, haciéndole señas para que regrese con Faerie y continúe la búsqueda de su amiga, y se convierta en uno con las hadas. Incluso si se reúne con su changeling con el que ha realizado la promesa, este sentimiento no puede amainarse. Cuando un changeling tiene la experiencia fundamental del cautiverio y se ve obligado a soportar lo que se sintió como una vida de servidumbre en presencia de todo ese poder, un tocado por las hadas solo tiene la experiencia del anhelo y la búsqueda. Esto no quiere decir que no sea consciente de los peligros de Faerie, ya que es probable que haya enfrentado sus propios desafíos mientras estaba en el Seto. En cambio, sus experiencias y los cambios posteriores no son tan drásticos, lo que significa que la atracción del Wyrd puede afianzarse más en él. Ninguna cantidad de explicación o comprensión puede abatir el deseo; sólo una gran fuerza de voluntad le impide volver a saltar a las Espinas en cada oportunidad.

Con orientación y ayuda, un Declarado puede aprender a cosechar Glamour de los humanos y usar su poder de manera controlada. Aquellos que no se controlan a sí mismos descubren que la atracción hacia el Seto finalmente los lleva allí. Nunca es lo mismo que la primera vez, y es mucho más probable que la persona tocada por las hadas se pierda o se la lleven si regresa sin supervisión.

### **TOCADOS POR LAS HADAS EN LA SOCIEDAD CHANGELING**

Los changelings representan una conexión del mundo real que tiene un humano tocado por las hadas con lo que sea que le sucedió mientras estaba en el Seto. Él todavía es muy humano, y poco sobre su vida antes del Seto ha cambiado. Donde a un changeling le arrancaron toda su vida, su casa y sus seres queridos se perdieron, y el tiempo se dilató de maneras extrañas, el Declarado regresa a un mundo exactamente como lo dejó. Su familia sigue ahí, su casa igual. Es posible que en su trabajo lo hayan extrañado durante unos días, pero por lo demás, todo lo que una vez supo sigue en su lugar. Él podría volver fácilmente a su vida sin que nadie se diera cuenta, excepto el mismo tocado por las hadas.

Saber eso no lo hace fácil. Ha adquirido una visión de un mundo fantástico y peligroso fuera del suyo. Tiene una conexión con una sociedad de

criaturas sobrenaturales. Ahora sabe que la persona a la que mantuvo su promesa fue capturada, y ve al Simulacro por lo que es. Para él, todo ha cambiado, y aunque en la superficie todo parece normal, se da cuenta de que nada lo fue en realidad.

A muchos tocados por las hadas les resulta difícil volver a sus vidas normales; pocas personas se insertan voluntariamente en una situación que saben que es falsa. Algunos reaccionan mal al saber que un Simulacro reemplazó a alguien que conocen e intentan descubrir su verdadera naturaleza o incluso matarlo. Otros humanos miran al Declarado con miedo y malentendidos, asumiendo que sufrió un brote psicótico. Hasta cierto punto, lo ha hecho, pero no de una manera que la gente pueda entender. Algunos regresan a sus vidas, conviviendo junto a los Simulacros, esperando el momento oportuno hasta que puedan comenzar su búsqueda nuevamente.

Algunos quieren estar cerca de la sociedad changeling, esperando que los Perdidos sean la clave para encontrar a los que anhelan encontrar. Si un Declarado se reúne con el changeling con el que ha realizado la promesa, entonces quiere permanecer conectado. Otra podría temer a los changeling y solo desear interacción si cree que lo llevarán al Declarado. Además de todo eso, está su constante e inquebrantable deseo de volver al Seto y recuperar el poder que tenía allí, o de buscar una vez más a la persona que perdió.

Los Declarados presentan una paradoja única para los changelings. Las Hadas Verdaderas nunca se llevaron a estas personas y no conocen los horrores de un cautiverio, sin embargo, han estado lo suficientemente expuestos como para ver más allá de la Máscara. Los Declarados tienen la capacidad de hacer algo que el changeling nunca podrá hacer: regresar a sus vidas anteriores, pero muchos se niegan a hacerlo por completo.

A pesar de estas marcadas diferencias, el Declarado también es un camarada, alguien que sobrevivió a los peligros de Faerie y cambió debido a eso. Incluso pudo haber sido el catalizador del escape de un changeling. Es alguien impulsado por la devoción y alguien en quien los Perdidos pueden confiar.

Por la misma naturaleza de ser Declarado, ha demostrado su voluntad de cumplir promesas



importantes. No solo eso, sino que ha demostrado la voluntad y la fuerza necesarias para ver más allá de las mentiras esparcidas por las Hadas Verdaderas en un esfuerzo por cumplir esas promesas. Incluso si un Declarado no fuera más que eso, su presencia sería un consuelo para el changeling, pero tiene mucho más valor. Representa un intermediario entre el changeling y el mundo mortal. No tiene que ocultarle su verdadera naturaleza y él puede ayudarlo a relacionarse con los humanos. Comprende las preocupaciones de las hadas, incluso si no las comparte todas, y puede ayudar en los esfuerzos tanto dentro como fuera del Seto.

Si bien es probable que un changeling quiera a un Declarado cerca, no cree necesariamente que deba estar expuesto a la totalidad del Feudo y la sociedad que han construido. La mayoría de los changelings prefieren mantener a distancia a los tocados por las hadas, poniéndose en contacto con ellos solo en momentos de necesidad o deseo. Los tocados por las hadas quieren lo contrario. Quiere conectarse con las personas que comprenden todas sus emociones conflictivas más de lo que quiere reanudar una vida mundana. Quiere participar y seguir ayudando a su ser querido a pesar de sus mejores intenciones para él.

Cuando los tocados por las hadas encuentran a los changelings a los que les hicieron sus promesas, estas interacciones son complejas, pero más fáciles de definir que la alternativa. El changeling todavía le debe a esta persona su parte de la promesa, aunque a pocos tocados por las hadas les importa mucho si la cumple en este momento. Los changelings se sienten inmensamente agradecidos con sus homólogos Declarados y, a menudo, se sienten obligados con ellos, sin importar cuál sea su promesa. Incluso una promesa de venganza u odio se convierte en una relación preciada para el changeling, aunque el tocado por el hada puede no sentirse tan nostálgico sin la experiencia de captura y tortura a manos del Lord. De cualquier manera, el Declarado y el changeling están intrincadamente unidos entre sí, lo que hace que su relación sea al menos de respeto y comprensión mutuos, si no de compañerismo total.

Las relaciones entre los tocados por las hadas y los changelings son tan complejas y variadas como las personas que las componen. Para algunos changelings, los Declarados no son más que

personas con conocimientos adicionales; para otros, son amigos y confidentes. A algunos changelings les resulta más fácil relacionarse con los Declarados que con los humanos mundanos, y prefieren su compañía a la de los demás. Algunos se resienten con ellos y su rápida huida de los horrores de Faerie, y no quieren tener nada que ver con ellos. Algunos simplemente los ven como una herramienta más, alguien a quien pueden usar para obtener una ventaja. Y unos pocos changelings afortunados encuentran a un ser querido en el Declarado, alguien que creían perdido para ellos para siempre.

**Sistema:** Changelings y Declarados obtienen algunos beneficios especiales al reunirse después de que ambos escapan del Seto. Primero, los dos hacen inmediatamente un juramento personal (p. 213), con los términos que el Wyrd decide si los personajes no hacen el juramento deliberadamente. Estos términos deben reflejar la naturaleza de la promesa original y cómo su relación ha cambiado (o no ha cambiado) desde entonces. El juramento otorga estos beneficios específicos: cualquiera de los personajes puede cosechar Glamour del otro, y cualquiera puede gastar un punto de Glamour para sentir el estado físico y emocional general del otro, y su distancia y dirección aproximada, dondequiera que se encuentre.

## DENTRO DEL FEUDO

Una ciudad con un Feudo bien establecido seguramente tendrá varios tocados por las hadas dentro de su ámbito de influencia. La forma en que los changelings tratan a los Declarados depende de qué cortes componen el Feudo. La mayoría de las cortes prefieren brindar ayuda y asistencia a las víctimas sin aceptarlas formalmente en el Feudo. En cambio, los miembros individuales del Feudo pueden tomar a un tocado por las hadas como un aprendiz o vasallo, ayudándolo a dominar a su Wyrd mientras mantiene sus confidencias. Ciertas cortes asociadas con la protección o el amor pueden aceptar libremente a los tocados por las hadas en sus vidas sin cuestionarlos. Incluso si el Feudo no considera al Declarado como un miembro de pleno derecho, a menudo brindan protección y ayuda cuando este lo necesita.





Los changeling ven tener a los Declarados como una bendición para el Feudo. Es probable que un tocado por las hadas sea una presencia tranquilizadora en un entorno tumultuoso.

Es parcialmente hada, pero no sufre el constante acoso de la Cacería Salvaje. Sus conexiones con el mundo mortal lo distinguen de los changelings y lo convierten en un valioso aliado. Aquellos que logran ser aceptados en el Feudo se encuentran en medio de intrigas políticas y chismes cortesanos. El favor del tocado por el hada no necesariamente se busca tanto como se compra, y sus conexiones son explotadas por cualquiera lo suficientemente audaz como para intentarlo.

### **LAS CORTES**

Un tocado por las hadas que ha pasado mucho tiempo con los changelings tiende a enredarse más en sus preocupaciones. Sin embargo, no tiene a nadie cazándolo, y no corre peligro de que alguien lo arrastre de regreso a un Hada Verdadera (al menos, no más que cualquier ser humano). No hay ninguna razón urgente para que un Declarado se una oficialmente a las cortes de changelings y, como tal, rara vez lo hacen.

Algunos tocados por las hadas hacen juramentos para unirse a una corte, generalmente porque su compromiso es un miembro. El tipo de protección que le ofrecería a un changeling es innecesario para él, pero obtiene los otros beneficios. Sin embargo, pocos changelings le tratan como un miembro de pleno derecho. A menudo permanece en los rangos más bajos de la corte, simplemente permitiendo que su juramento sea todo lo que necesita para obtener la protección mínima del Feudo. Puede participar en rituales y ceremonias de negociación, pero rara vez gana una posición oficial y no puede obtener puntos de Manto.

### **GUARDIANES DE JURAMENTOS**

Mantener una promesa es importante tanto para los changelings como para los Declarados. Para los changelings, la confianza y el cumplimiento de su palabra es imperativo, especialmente entre otros como ellos. Para los tocados por las hadas, cumplir una promesa es una cuestión de integridad y honor personal, sin importar a quién le haga esa promesa. Pocos tocados por las hadas rompen su palabra cuando la dan, y se toman en serio incluso el acuerdo más simple. Si un tocado por las hadas



abandona un juramento, sus compañeros nunca lo perdonan, incluso si es capaz de redimirse a los ojos del Wyrd y la sociedad changeling. Un changeling que rompe su palabra es aún peor, a los ojos de los Declarados. Cada persona tocada por las hadas sabe que la única razón por la que está conectada con el Wyrd es porque alguien a quien ama está atrapado en Arcadia, y la promesa compartida que tienen entre ellos. Su esperanza es algún día liberar a su amigo y reunirse, y la fuerza de su palabra es lo único que sigue dándole esperanza. Si su ser querido perdiera esa promesa, o peor aún, rompiera el acuerdo que hicieron hace tanto tiempo, ¿qué sería de su conexión? Tal idea es horrorosa para la mayoría de los tocados por las hadas, y pocos contemplan esa línea de pensamiento durante mucho tiempo.

Algunos tocados por las hadas perfeccionan el control que tienen sobre el Wyrd para buscar información sobre juramentos y promesas, monitoreando quién debe qué y quién podría haber roto sus votos. Si un Declarado encuentra a alguien que ha roto una promesa, especialmente a un ser humano o una persona tocada, se encarga de castigar al infractor del juramento. Algunos Feudos los emplean para supervisar las pequeñas promesas entre miembros menores de las cortes y denunciar las faltas de conducta a los monarcas. Otros simplemente trabajan por su cuenta, aplicando los castigos con sus propias manos, incluso si tal acción no sería aconsejable.

## FORASTEROS

A algunos tocados por las hadas les resulta difícil unirse a los Feudos y las Cortes de los changelings. Los Declarados entienden las promesas demasiado bien, y algunos son reacios a prometer algo a un changeling sin una necesidad imperiosa. Las promesas y los juramentos son demasiado graves para aceptarlos, y la frecuencia con la que los changelings usan el Wyrd para sellar tratos puede resultar abrumadora para alguien tan sensible. Tal respuesta puede hacer que los Perdidos rechacen a los Declarados, incapaces de entender por qué se niega a prometerles su palabra libremente.

En estos casos, los tocados por las hadas se unen en las afueras de la sociedad changeling, formando su propia sociedad menor basada en palabras raras y entendimiento mutuo. Los tocados por las hadas tienden a atraerse entre sí, de la misma

manera que son atraídos por el Seto, aunque ninguna apariencia externa traiciona su naturaleza. Estos tocados por las hadas prefieren la compañía de los demás a la de otros humanos, y ven a los changelings como insípidos y ensimismados. Buscan consuelo el uno en el otro y se alejan de la sociedad changeling. No tienen mala voluntad hacia los changelings y tratan uno a uno con ellos en ciertas circunstancias, pero por lo demás permanecen separados del feudo y las cortes.

Muchos changelings se horrorizan al darse cuenta de que no son solo ellos los que tienen Declarados esperándolos en algún lugar del mundo de los mortales; nada impide que un humano que ha prometido algo a un corsario o leal se convierta en un tocado por las hadas, y esas personas suelen convertirse en recursos, herramientas y armas en manos de los enemigos del feudo. A algunos Perdidos les resulta difícil culpar a estos Declarados; después de todo, ellos también juraron estar al lado de sus compañeros changeling, sin importar cuán viles sean sus acciones, pero la mayoría los trata como lo haría con cualquier agente de los Lores: con miedo y desprecio.

## BUSCA LLAVES

Cuando el deseo de regresar a al Seto supera por completo a un Declarado, se vuelve volátil y peligroso tanto para él como para los changelings. Ceder a los deseos no es un brote psicótico. Se ve y actúa como siempre, pero como un adicto fuera de control, hace cosas irracionales y peligrosas para curarse. Algunos ceden fácilmente a este deseo, donde la impaciencia puede llevar a otros a una acción precipitada. Cualquiera que sea la causa, el tocado por las hadas toma la decisión consciente de entrar en el Seto, sin importar el costo. Quizás los sueños de su amada lo abruman, y está obligado y decidido a buscarla; tal vez está hambriento de Glamour y cree que puede encontrar más allí; o tal vez simplemente se siente atraído por el poder de Faerie y ya no tiene la fuerza de voluntad para resistir el impulso de irse.

Estos tocados por las hadas se atraen entre sí, de alguna manera inconscientemente atraídos por aquellos que probablemente los ayudarán en sus objetivos. Algunos changelings especulan que el Wyrd los une, su atracción sobre ellos aumenta cuando se congregan en grupos, como conductos vivientes para sus demandas. Se unen con una



## AQUELLOS QUE NO SABEN

No todos los tocados por las hadas escapan del Seto en manos de los Perdidos. Aquellos que luchan por liberarse pueden ni siquiera darse cuenta de que existen los changelings. Incluso cuando se les presenta una sociedad changeling, les cuesta aceptar a los Perdidos como parte de la humanidad. Ven a los changelings como hacen cualquier otra cosa del Seto: peligrosos y en los que no se puede confiar.

misión similar: encontrar un camino de regreso al Seto. Los changeling los llaman Busca Llaves, porque buscan las llaves de la puerta.

Los tocados por las hadas saben que no pueden abrir y entrar a un Paso del Seto por sí mismos, no sin algún tipo de llave o un changeling que los deje entrar. Algunos grupos pasan su tiempo buscando puertas del Seto naturales y las llaves asociadas con ellas. Ellos mapean cada lugar donde ven a alguien entrar o salir del Seto y acosan a los changeling para obtener información sobre las llaves. A veces, los grupos solicitan ayuda a los changelings, con la esperanza de intercambiar favores para entrar en el Seto.

Los grupos más impacientes no quieren esperar para trazar las puertas o esperar la ayuda de los changelings. Estos grupos actúan de manera terrible. A veces se apoderan de las propiedades de los changelings o secuestran a personas cercanas a los Perdidos, exigiendo la entrada al Seto a cambio de lo que hayan tomado. Otros grupos más severos cazan y capturan a un changeling, lo que le obliga a abrir una puerta para ellos bajo pena de hierro. Por lo general, necesitan Pasos del Seto de entrada y salida, por lo que las situaciones de rehenes no se resuelven hasta que hayan terminado su misión en el Seto.

## LA PRESA

En circunstancias normales, una persona tocada por las hadas no tiene que preocuparse de que nada la persiga y la devuelva a Arcadia. Nunca estuvo bajo el cuidado de un Lord, y ellos no tienen idea de que es otra cosa que una simple mortal. Es más humana que hada, no se ve afectada por un semblante feérico. Las Hadas Verdaderas no envían a sus Acechadores a propósito tras un

tocado por las hadas, y este puede pasar toda su existencia sin encontrar uno, si tiene suerte. A pesar de esto, tiene acceso al Wyrđ, sin importar cuán silencioso sea, y parece un hada para los sentidos de aquellos que habitan en Faerie. Por esta razón, puede recibir una atención incorrecta si no tiene cuidado.

De vez en cuando, el tocado por las hadas hace algo para llamar la atención de los Lores o sus Acechadores. Quizás está en el lugar equivocado en el momento equivocado. Comúnmente, se debe a que a los Declarados les resulta difícil mantenerse alejados de las Hadas y tienden a enredarse en conflictos incluso cuando no lo intentan. Quizás pasa demasiado tiempo con un changeling particularmente molesto. Tal vez ha entrado y salido del Seto ileso demasiadas veces.

No importa qué haga que las Hadas se fijen en él, una vez que sucede, no puede deshacerse de su interés. Algunos tocados por las hadas son perseguidos tan implacablemente como cualquier changeling, habiendo llamado la atención de un Hada Verdadera curiosa. El mejor de los casos es que la consideren una molestia y programen su muerte; en el peor de los casos es que el Hada Verdadera está interesada en él y quiere que lo traigan para su investigación.

A veces, solo recibe la atención de un Acechador, pero en muchos casos, esto podría ser peor. Un Acechador puede descartarla como un humano normal o decidir matarlo para atrapar al changeling que está cazando. Puede decidir que es una herramienta útil: tal vez pueda guiarlo hasta los changelings o ser moneda de cambio si el Acechador lo secuestra. Puede ofrecerle un trato, algo que desea desesperadamente, para vender a sus amigos. Por supuesto, aceptar un trato así la convertiría en una traidora, pero negarlo puede hacer que la maten.

Los tocados por las hadas rara vez saben cuándo han atraído la atención de una criatura feérica hasta que es demasiado tarde. Los changelings advierten a los Declarados que deben ser cautelosos, ya que no pueden iniciar juramentos y, por lo tanto, no tienen forma de detener a un Acechador una vez que está tras su pista. Tener un Declarado cazado puede ser una desventaja, pero pocos changeling abandonarían a alguien a cualquier destino que las Hadas Verdaderas hayan



planeado para ellos. Por lo general, tal situación alienta al feudo a aumentar su seguridad y atraer a los Declarados más estrechamente a su redil.

## EL LEAL

Lo más importante para una persona tocada por las hadas es encontrar a su amado desaparecido. Es lo que le impulsa y preocupa. La vida que lleva en la Tierra es de espera pensativa, con la esperanza de que algún día pueda reunirse con él. Hace lo que puede para ayudar a los changelings con la esperanza de que alguien haga lo mismo por él. Sigue a los changelings hasta el Seto con la esperanza de que encuentren la oportunidad de rescatarlo. Y, si se le ofreciera la oportunidad de salvarlo, abandonaría todo lo demás para hacerlo.

A veces, esta feroz lealtad funciona en contra de los tocados por las hadas de formas que nunca esperaría. Si un Hada Verdadera descubre tal debilidad en las filas de la sociedad changeling, no pierde tiempo en aprovecharla como una oportunidad. Ellos cortejan y engañan al Declarado, prometiéndole la oportunidad de liberar a su amada, o simplemente verla una vez más a cambio de información o una traición total. Los Acechadores hacen tratos con los tocados por las hadas para intercambiar trozos de verdad sobre dónde se guarda su changeling a cambio de conocimiento sobre los changelings en el Feudo cercano.

Algunos tocados por las hadas tienen historias aún menos alentadoras. Durante su primer viaje al Seto, uno siguió un camino que la llevó a las profundidades del corazón de los dominios de un Lord. Dentro, encontró a su Perdido con el que tiene la promesa. Trató de liberarlo, pero su verdadero maestro Hada lo atrapó. A través de los Contratos arcanos que guiaron las acciones de este Lord, el Declarado se salvó por el momento. Proponía un trato: si el regresaba a la Tierra, recogía a cualquier otro changeling y lo traía de regreso, dejaría ir a su amado. Él aceptó y regresó, tan eufórico de tener una manera de salvarlo que nunca reconoció que hizo un trato por su propia vida y libertad.

## HISTORIAS

Los Declarados tienen un lugar en las historias changelings como aliados y antagonistas. El tocado por las hadas puede jugar un papel importante en

## USANDO LEALES TOCADOS POR LAS HADAS

Un tocado por las hadas con la motivación de capturar a un changeling rara vez tiene los medios para hacerlo. Él es reacio a acercarse a otras personas afectadas, ya que pueden tratar de convencerla de que no cumpla con su trato o lastimarlo para evitar que lleve a cabo algún plan. Puede emparejarse con un changeling leal que es mucho más capaz. Un changeling y un Declarado trabajando juntos son más peligrosos que cualquiera de los dos solos.

Trabajar con tocados por las hadas contra la sociedad changeling puede ser extremadamente perturbador, ya que son muy conocidos por su honestidad y lealtad, así que úsalos con precaución.

la vida de un changeling, planteando una fuente constante de luchas y conflictos, o una fuente asombrosa de ayuda e información. Los changelings seguramente se encontrarán con muchos tocados por las hadas en su vida, y los tocados por las hadas pueden ser responsables de ayudar a alguien a salir del Seto en un momento crítico.

## EL COLECCIONISTA DE PROMESAS

Stevie es un miembro Declarado del Feudo. Es una leyenda por derecho propio. Algunos dicen que apareció un día fuera de El Seto y fue inmediatamente a las Cortes para comprometerse con el Feudo. Nadie sabe si acababa de salir del Seto o si de alguna manera había encontrado su camino hacia el Feudo desde otro lugar, pero ha sido un fijo desde entonces. No pertenece a una corte y ejerce muy poca influencia sobre los changelings, pero inspira mucho respeto. Todo el mundo parece tener algún tipo de trato con él, incluso si es algo tan simple como un acuerdo cortés de dejarse en paz. Es conocido por sellar declaraciones en todos sus acuerdos, sin importar cuán grandes o pequeños sean.

Los personajes se han encontrado con Stevie al menos una vez, pero no tienen ningún trato activo con él. Cuando desaparece, realmente no piensan en ello. Surgen rumores de que ha desaparecido en



el Seto, pero nadie parece saber a dónde se ha ido. Días después, todos en la corte se ven afectados por terribles pesadillas y dolores fantasmas. Algo le sucedió a Stevie, y el Wyrd de alguna manera conectó a todos en el Feudo con su dolor a través de sus promesas. Casi todo el mundo en el Feudo está debilitado por el dolor. Los personajes deben correr para rescatar a Stevie antes de que le suceda algo peor y, a través de sus vínculos, al resto del Feudo.

### **SUEÑOS OSCUROS**

Un changeling recién escapado, Pedro, se ha refugiado dentro del Feudo. Se queja de terribles pesadillas cada noche. Está siendo perseguido en el Seto por criaturas repugnantes formadas por las zarzas. Cada mañana se despierta sudando. Al principio, todos creen que está experimentando un trauma por su reciente fuga, pero a medida que las pesadillas se vuelven más intensas cada noche, busca ayuda.

Pedro les pide a los personajes que lo ayuden a calmar sus sueños. La primera noche, entran en sus sueños en forma de sueño, simplemente montando el sueño y viendo lo que sucede. La primera mitad del sueño es mundana y normal, pero en algún momento de la noche los sueños toman un giro radical, disolviéndose por completo del paisaje onírico de Pedro en una versión aún más retorcida y oscura del Seto. Mientras miran, los goblins persiguen a un hombre en el camino de Pedro. El hombre le ruega a Pedro que lo ayude, pero Pedro parece completamente angustiado por su presencia. Pedro intenta defenderse de él, pero no puede. Cuando termina el sueño, Pedro explica que el sueño es el mismo todas las noches. Él revela que reconoce al hombre: su nombre es Walter y eran buenos amigos antes de que se lo llevaran. Pedro dice que ha sentido una extraña conexión con Walter desde que estuvo allí, y solo se ha vuelto más fuerte desde que escapó. De hecho, fue el recuerdo de Walter lo que le dio la fuerza para liberarse.

Pedro está atado a un humano tocado por las hadas que entró en el Seto el mismo día en que escapó. Pedro encontró su propia salida, pero Walter quedó atrapado allí. A través de su vínculo, Pedro es testigo de la lucha de Walter a través del Seto cada noche mientras sueña. La única forma de

ayudar de verdad a Walter es entrar en el Seto para ayudar a Pedro a encontrarlo y sacarlo.

### **INTERPRETANDO A UN TOCADO POR LAS HADAS**

Los Declarados tienen un lugar importante dentro de la sociedad changeling. La representación de los miembros tocados por las hadas del Feudo es más que simplemente jugar al lacayo o seguir órdenes. Los Declarados tienen una conexión con el Wyrd y son personas complejas. La decisión de interpretar a un personaje tocado por las hadas en una campaña de changelings debe discutirse no solo con el Narrador, sino también con los otros jugadores. Esos jugadores deben considerar cómo ven e interactúan sus personajes con los tocados por las hadas, y a cuál de ellos, si es que hay alguno, está vinculado el Declarado. La historia de un personaje tocado por las hadas puede servir para aportar un elemento cohesivo a un grupo de otro modo separado.

### **CREANDO A UN TOCADO POR LAS HADAS**

Un personaje se emociona cuando entra en el Seto en busca de alguien con quien comparte una promesa. En ese momento, está investido con el Glamour de Arcadia y se lleva un pedacito del Wyrd con el cuándo se va.

Para crear un personaje tocado por las hadas, usa las mismas pautas que para crear un personaje que se encuentran en la p. 89, pero no agregues la plantilla Perdido y usa Integridad en lugar de Claridad. Luego, haz las siguientes modificaciones al personaje. Asegúrate de mirar los Méritos de Tocados por las hadas que se presentan más adelante en este capítulo.

Ten en cuenta que los Declarados comparten muchos rasgos con los changelings, pero no son changelings. Algunos rasgos son completamente exclusivos de los changelings. Si una ventaja o rasgo no se enumera a continuación, no asumas que los personajes tocados por las hadas la obtienen.

### **AÑADE RASCOS DE TOCADOS POR LAS HADAS**

**Promesa:** todos los tocados por las hadas tienen una promesa que ellos, o alguien de su familia de quien la heredaron, que le hicieron a un changeling. Esta promesa da forma a cómo el



personaje ve e interactúa con el mundo. Siempre que el Declarado realiza acciones que fortalecen su promesa, obtiene una bonificación de un dado para realizar esas acciones. Algunos Méritos pueden agregar beneficios adicionales según el tipo de promesa que hizo.

**Wyrd:** el Wyrd refleja la pequeña cantidad de magia feérica que el personaje puede canalizar en el mundo. Los personajes tocados por las hadas tienen una puntuación efectiva de Wyrd de 0, aunque son capaces de utilizar algunos de sus beneficios. Un tocado por las hadas no puede aumentar su nivel de Wyrd por encima de 0.

**Contratos:** selecciona una Regalía favorita para el personaje y dos contratos comunes dentro de ella. El personaje no puede comenzar con contratos reales, pero puedes gastar Puntos de Experiencia para comprarlos en juego al mismo ritmo que un changeling.

## VENTAJAS

**Glamour:** un personaje tocado por las hadas puede utilizar Glamour al igual que los changelings. Puede acumular hasta 10 puntos de Glamour en su interior y gastar un punto de Glamour cada turno. Solo puede cosechar Glamour de las emociones de las personas o a través de las recompensas de Seto, ya que normalmente es incapaz de entrar en los sueños de otras personas. Otras criaturas feéricas pueden cosechar Glamour de un tocado por las

hadas. Cuando esto sucede, pierde Glamour de su propia reserva para el ser que cosechó de ella.

**Promesas:** los Declarados son capaces de usar su Wyrd para presenciar sellados. Todavía están sujetos a los sellados de personajes changelings, y no pueden intentar hacer sellados en changelings u otras criaturas feéricas. Además, los changelings y los seres feéricos pueden forjar juramentos con personajes tocados por las hadas, con todos los beneficios e inconvenientes asociados con estos. Los personajes tocados por las hadas no pueden iniciar juramentos con nadie más que un changeling, incluidos otros personajes tocados por las hadas o Acechadores. Si un changeling crea un trato con un personaje tocado por las hadas, no obtiene el beneficio de la ocultación adicional que obtendría con un mortal ordinario.

**Oniromancia:** los personajes tocados por las hadas normalmente no pueden participar en la oniromancia por sí mismos. No comparten la habilidad innata de un changeling para atravesar la Puerta de Marfil hacia sus propios sueños, ni pueden realizar acciones de tejer los sueños. Sin embargo, algunos tienen talentos latentes para entrar y afectar los sueños, representados como Méritos, y algunos pueden entrar en los

sueños de otros con el Contrato Pasos del Sueño (p. 144).





## CONTRATOS

Los tocados por las hadas pueden aprender y usar cualquier contrato, incluidos los contratos de corte, con algunas restricciones.

- Una persona tocada por las hadas debe aprender nuevos contratos y no puede aprenderlos por su cuenta. Ella sigue las mismas restricciones para los Contratos de la Corte que un changeling normal, y debe tener suficientes puntos de Favor de Corte para comprarlos (p. 150).

- Los tocados por las hadas no obtienen automáticamente acceso a los beneficios de Aspecto de un contrato. Debe gastar puntos de Experiencia para aprender cualquier beneficio de Aspecto, y un changeling debe enseñárselo a través de la Devoción del Alumno (p. 129).

- Los personajes tocados por las hadas no comprenden lo suficiente sobre la naturaleza de las hadas como para usar lagunas en los contratos.

## INCONVENIENTES

Ser tocado por las hadas conlleva sus propios peligros e inconvenientes, únicamente separados de los que sufren los changelings.

**Susceptible al Delirio:** su tiempo en El Seto dejó al personaje algo perturbado. Todos los personajes tocados por las hadas sufren la Condición Loco (pág. 343) en el momento de la creación del personaje. Si un Declarado entra en el Seto después de resolver la Condición, la recupera inmediatamente. Además, el personaje sufre las Condiciones Sueños de Arcadia y Adicción al Seto (p. 333 y p. 340, respectivamente).

## MÉRITOS TOCADOS POR LAS HADAS

Los siguientes Méritos están disponibles para personajes tocados por las hadas. Los changelings y los humanos mundanos no deben comprar estos Méritos sin la aprobación del Narrador. Los Tocados por las hadas también pueden poseer puntos en Favor de Corte, Ayuno de Glamour y Madriguera (aunque siempre debe comprar esto como parte de una compañía), así como cualquier Mérito humano.

## MOLDEADOR DE SUEÑOS (..)

**Dream Shaper** (CTL 2E)

**Requisitos:** tocado por las hadas, Soñador Lúcido.

**Efecto:** tu personaje no solo es capaz de tener sueños lúcidos, sino que también puede hacer cambios. Puede realizar acciones de tejido de sueños (pág. 217), pero solo dentro de sus propios sueños.

## EXPRESIVO (.)

**Expressive** (CTL 2E)

**Requisito:** no changeling.

**Efecto:** Tu personaje siempre fue más expresivo que las personas que lo rodeaban, y su tiempo en el Seto le dio una comprensión más profunda de sus propias emociones, que son particularmente nutritivas para las criaturas feéricas. Al cosechar Glamour de tu personaje a través de sus emociones, un hada gana dos puntos de Glamour por éxito en lugar de uno.

## ENCONTRAR AL ROMPEJURAMENTOS (..)

**Find the Oathbreaker** (CTL 2E)

**Requisitos:** tocado por las hadas, Sentir Votos.

**Efecto:** la devoción de tu personaje por su propia promesa lo hace sensible a los votos de otras personas. Puede saber si alguien ha roto su palabra, incluso si es algo tan simple como una promesa verbal. Cuenta como un changeling para los propósitos de la Condición Rompejuramentos (p. 343). Además, si el personaje toca a un objetivo, puede medir la profundidad de su deshonestidad. Su jugador tira Astucia + Empatía para determinar si el objetivo ha roto alguna promesa o incumplido algún trato en el pasado reciente. El personaje percibe una promesa que el objetivo ha incumplido por cada éxito obtenido en las últimas 24 horas, o en la última semana si se trataba de una promesa vinculada con Glamour. Él sabe en general de qué se trataba el juramento y cómo el objetivo lo rompió.

## EXPLORADOR DEL SETO (...)

**Hedge Delver** (CTL 2E)

**Requisitos:** tocado por las hadas, Supervivencia  
••.

**Efecto:** el deseo de tu personaje de volver al Seto se ve atenuado por su comprensión de los peligros.



Gana dos dados de bonificación a las tiradas de trabajo en equipo que hace para ayudar a un changeling a navegar por el seto. Además, es capaz de realizar acciones de Hilar el Seto (p. 204), pero solo para realizar cambios sutiles.

### GUARDA JURAMENTOS (...)

**Oathkeeper** (CTL 2E)

**Requisitos:** tocado por las hadas, Aplomo •••.

**Efecto:** el Wyrd ha reforzado el deseo de tu personaje de cumplir sus promesas más allá de su propia fuerza de voluntad. Siempre que gastes un punto de Voluntad en una tirada para enfrentar cualquier intento mundano o sobrenatural de convencerlo de que haga algo que lo obligaría a romper su palabra jurada, ya sea de un sellado o de un juramento, gana cuatro dados en lugar de tres y obtienes un resultado excepcional con tres éxitos.

### PROMESA DE DEUDA (. A ...)

**Promise of Debt** (CTL 2E)

**Requisito:** tocado por las hadas.

**Efecto:** hay una deuda entre tu personaje y otro, y él aspira a que se resuelva. La deuda no es necesariamente monetaria, aunque es el tipo más común; en cambio, puede ser una deuda de servicio o una deuda de por vida. Siempre que el personaje intente resolver una deuda, ya sea suya o ajena, gana un bono de dados igual a sus puntos en este Mérito para todas las tiradas realizadas al servicio de la resolución.

### PROMESA DE AMOR (. A ...)

**Promise of Love** (CTL 2E)

**Requisito:** tocado por las hadas.

**Efecto:** tu personaje prometió amar siempre al otro. Cuando desapareció, supo de inmediato que su Simulacro estaba mal de alguna manera y fue a buscarlo. Su devoción lo impulsa y lo apoya. Gana una bonificación de dados igual a sus puntos en este Mérito a tiradas para desafiar los intentos mundanos o sobrenaturales de manipular sus emociones hacia otra persona.

### PROMESA DE LEALTAD (...)

**Promise of Loyalty** (CTL 2E)

**Requisito:** tocado por las hadas.

**Efecto:** tu personaje haría cualquier cosa por otro y el otro por él. No tienen secretos el uno para el otro, y él nunca podría mentirle. Cuando la otra persona olvidó verdades simples sobre su relación, supo que algo andaba mal. Nunca cuestionó a su amigo; en cambio, fue a buscar respuestas y descubrió que él no estaba. Valora la honestidad y la lealtad por encima de todo y se nota en todo lo que hace. Reduce en uno el número de Puertas que tienen sus oponentes en maniobras sociales cada vez que confíe en su relación anterior o en su historia compartida.

### PROMESA DE PROTECCIÓN (. A .....)

**Promise of Protection** (CTL 2E)

**Requisito:** tocado por las hadas.

**Efecto:** tu personaje le dijo que siempre estaría ahí para él y se aseguraría de que estuviera a salvo. Ni siquiera sabía que lo habían secuestrado cuando comenzó a buscarlo, su naturaleza protectora lo guiaba. Sabe en el fondo que todo el mundo es vulnerable y necesita un poco de protección. Siempre que proteja a alguien que no sea él mismo, gana una bonificación a tu modificador de Iniciativa igual a sus puntos en este Mérito y reduce en uno las penalizaciones de Defensa de múltiples ataques en un turno.

### PROMESA DE PROVEER (...)

**Promise to Provide** (CTL 2E)

**Requisito:** tocado por las hadas.

**Efecto:** tu personaje prometió que siempre tendría espacio en su casa para ella, sin importar cuándo lo necesitara. Tenía una habitación de invitados siempre disponible, incluso cuando apenas podía pagar un apartamento de dos habitaciones. Él guarda sus cosas allí, tal como a ella le gustan. Se enorgullece de su hospitalidad, y el Wyrd ha fortalecido su determinación de asegurarse de que siempre tenga una casa y un hogar abiertos. Cada vez que ofrece hospitalidad a alguien, puede gastar un punto de Glamour para hacerla cumplir durante el resto del capítulo. Cualquiera que acepte debe gastar un punto de Voluntad para romper su hospitalidad haciéndole daño a él, a sus aliados o a su hogar. Cualquiera que acepte y no intente romper su hospitalidad,



recuperará un punto de Voluntad al final del capítulo.

### **PROMESA DE SERVIR (• A ...)**

**Promise to Serve** (CTL 2E)

**Requisito:** tocado por las hadas.

**Efecto:** tal vez tu personaje accedió a nombrar a su primogénito como su hermano, o prometió que tomaría a sus hijos como si fueran suyos si alguna vez moría. Independientemente del acuerdo, después de perder el contacto, se mantuvo fiel a su palabra y la cumplió. Necesita algo que hacer consigo mismo, algo que le dé dirección y propósito a su vida. Siempre que forma parte de una acción de trabajo en equipo, agrega sus puntos en este Mérito como dados de bonificación además de los generados por sus éxitos obtenidos a la tirada del jugador principal.

### **CASTIGAR AL ROMPEJURAMENTOS (..)**

**Punish the Oathbreaker** (CTL 2E)

**Requisitos:** tocado por las hadas, Encontrar al Rompejuramentos.

**Efecto:** tu personaje se toma en serio sus propias promesas, y la idea de que alguien no, lo ofende hasta la médula. Puede usar Lagunas para activar Contratos que afectarían a un quebrantador de juramentos de manera negativa y directa, siempre que lea primero sus promesas incumplidas con Encontrar al Rompejuramentos. Los Contratos que afectan a un grupo de personas o al medio ambiente no obtienen este beneficio.

### **SENTIR VOTOS (•)**

**Sense Vows** (CTL 2E)

**Requisito:** tocado por las hadas.

**Efecto:** la dedicación de tu personaje a sus promesas le permite sentir cuándo se invocó al Wyrd para sellar una. Al gastar un punto de Glamour mientras interactúa con alguien, puede determinar si esa persona hizo alguna promesa a través de sellados, juramentos o acuerdos dentro de la historia actual. No puede decir los detalles de la promesa, aunque sabe qué tipo de compromiso ha jurado el personaje y la idea general de lo que se prometió.





# SIMULACROS

Cuando las Hadas raptan seres humanos de sus cunas, o los empujan hacia el Seto mientras caminan solos por ciertos callejones, dejan algo atrás. El ser, la cosa, que dejan atrás se ve idéntico a la persona que robaron y puede funcionar en la vida del ser humano secuestrado con poca dificultad. Pero eso que las Hadas dejan atrás no es humano y no es Hada. Es algo intermedio, una criatura hecha de detritus y Glamour llamada simulacro.

## CONSTRUYENDO EL SIMULACRO

Casi todos los changeling tienen un simulacro. Cuando los Lores capturan a una persona, arrancan parte de la sombra de la víctima y la utilizan para el simulacro. Sin embargo, esa no es suficiente materia prima, por lo que las Hadas usan lo que sea que esté a mano (materiales del hogar, plantas, basura, incluso la ropa de la víctima) para crear al simulacro. Desde el momento en que el simulacro comienza su farsa, su personalidad se desarrolla de la misma manera que la de un ser humano en respuesta a su entorno. Sin embargo, así como la personalidad y las inclinaciones de un ser humano dependen en gran parte de la genética, la personalidad de un simulacro recibe una gran influencia de su "herencia".

El jugador y el Narrador deben trabajar juntos para determinar las circunstancias bajo las cuales el

humano fue secuestrado y, por lo tanto, las circunstancias bajo las cuales se formó el simulacro. El jugador comienza este proceso respondiendo cinco preguntas sobre la vida humana y el secuestro del personaje.

## CINCO PREGUNTAS

- **¿Dónde fue secuestrado el personaje?** ¿Dónde estaba el personaje cuando lo llevaron? ¿Qué es lo último que recuerda? Las circunstancias que rodean su secuestro ayudan a determinar qué tipo de situación se encuentra la búsqueda cuando reanuda la vida del changeling. ¿Estaba el personaje en medio de una fiesta de cumpleaños para un examante, sintiéndose amargado y petulante? ¿Se alejó de una reunión de negocios para atender una llamada telefónica? ¿Vagaba sola por la noche, sin poder dormir? Sus últimos momentos de libertad dan forma a los primeros pensamientos del simulacro al "nacer".

- **¿Quién sabe o sospecha la verdad?** ¿Alguien sospecha que el simulacro no es realmente quien parece? Tal vez alguien presencié el secuestro, pero no sabía muy bien lo que estaba viendo. Vio a una mujer caminando por la acera por la noche, y luego grandes manos se estiraron, la agarraron y tiraron de ella hacia... la nada. Momentos después, allí estaba ella, reanudando su caminata, pero con un aire de calma indiferente en lugar de estrés exhausto. Del mismo modo, alguien cercano a la



víctima podría saber, en algún nivel horriblemente instintivo, que la persona que entró por la puerta la noche de esa terrible tormenta no es realmente su padre, hermano o cónyuge, pero, por supuesto, no tiene forma de expresar estas sospechas sin sonar loco. Alguien que sospeche la verdad sobre la búsqueda podría ser un buen aliado para el changeling, una vez que regrese de Faerie.

- **¿De qué está hecho el simulacro?** Los Lores crean un simulacro en segundos, usando lo que esté a mano. Usan una pequeña parte del alma de su objetivo, a veces unas gotas de su sangre y detritos convenientes. Los simulacros pueden terminar creados a partir de material artificial (basura, ropa, objetos de la casa de la víctima); material natural (hojas, palos, tierra); material vivo o que alguna vez estuvo vivo (las mascotas de la víctima, animales arrancados del área circundante); o cosas de hadas que tiene el Hada. Los componentes de un simulacro no necesariamente afectan sus rasgos, pero probablemente afecten su personalidad. Un simulacro hecho con la ropa de la persona a la que está personificando podría ser más capaz de llevar a cabo la farsa de manera superficial, pero sería incapaz de una verdadera empatía; es, en efecto, un traje vacío. Un simulacro creado con cosas de hadas podría mostrar más afinidad por la magia de las hadas y el Seto, mientras que una hecha con animales muertos podría volverse salvaje e impulsivo con el tiempo.

- **¿Cómo es de defectuoso el simulacro?** Un simulacro no es una recreación perfecta de la persona a la que debe reemplazar. El jugador debe considerar cómo el simulacro de su personaje es defectuoso. ¿Cómo podría delatarse? ¿Qué faceta pequeña pero básica de la humanidad nunca ha llegado a dominar? ¿Qué detalle de la vida del personaje olvida o se equivoca continuamente? Algunos buscadores se convierten en asesinos, monstruos completamente sin remordimientos ni humanidad, pero más a menudo, los simulacros simplemente están fuera de lugar de alguna manera. Pueden relacionarse con la gente, hasta cierto punto, pero tienen puntos ciegos extraños. Algunos simulacros tienen fallas más físicas; un objeto podría tener un agujero del tamaño de un puño en la parte baja de la espalda, relleno de hojas muertas. Otro podría tener las iniciales de su creador grabadas en su clavícula. Decidir cómo el

simulacro es defectuoso ayudará al Narrador a retratar a este personaje cuando llegue el momento.

- **¿El changeling ha visto al simulacro?** ¿Sabe el personaje que tiene algo que buscar? No todos los changeling lo hacen. Los Perdidos tienden a descubrir estos simulacros cuando emergen del Seto y encuentran a alguien más que vive sus vidas, pero algunos changelings tienen que ver cómo el Guardián que los recogió elabora al simulacro. De alguna manera, esto es beneficioso: el changeling tiene una idea de qué esperar cuando regrese a casa, y el conocimiento de que alguien se hace pasar por él puede proporcionar una fuerte motivación para escapar. Por otro lado, saber que algo más está viviendo su vida puede confundir el enfoque de un changeling cuando se abre camino de regreso a través de las Espinas. Los changelings que saben acerca de sus simulacros tienden a querer destruirlos tan pronto como sea posible... lo que puede hacer que la comprensión sea confusa si el simulacro en cuestión ha hecho un trabajo razonable al vivir la vida del personaje.

## RASCOS DEL SIMULACRO

El Narrador no tiene que desarrollar rasgos para un simulacro y solo debe hacerlo si el simulacro va a desempeñar un papel destacado en la historia e interactuar mecánicamente con los personajes. Si el simulacro es una ocurrencia tardía, una nota en la historia de fondo de un personaje, o va a entrar en el conflicto principalmente a través de la influencia desde lejos, los rasgos no son necesariamente importantes. Sin embargo, si el changeling decide que va a rastrear su simulacro y matarlo (una reacción no infrecuente al enterarse de que un duplicado creado por las hadas se ha apoderado de la vida de uno), es útil tener una idea de las capacidades del simulacro.

Crea un simulacro de la misma manera que un personaje **Changeling** (consulta el Capítulo 3 para obtener más detalles). La asignación de los puntos del simulacro, aunque numéricamente es la misma que la del changeling, exige cierta consideración.

Una posibilidad es distribuir los puntos de atributo del simulacro de la misma forma que los del changeling. Después de todo, el simulacro se diseñó como un duplicado exacto del changeling, por lo que tiene sentido que sus capacidades básicas coincidan. Del mismo modo, si el



changeling posee Méritos que reflejan capacidades innatas (como Ambidestro), el simulacro también debería hacerlo. Sin embargo, las habilidades y los méritos que se desarrollan con el tiempo son exclusivos del simulacro y deben decidirse en función de cómo el simulacro haya llevado su vida. Sin embargo, si el simulacro reemplazó a una persona después de que ya era adulta, las Habilidades y Méritos podrían coincidir mucho más. De hecho, las diferencias en esta etapa podrían proporcionar al changeling una forma de rastrear cuándo fue secuestrado: si el changeling tiene el Mérito de Resistencia de Hierro y el simulacro no, las personas cercanas al personaje podrían recordar que de repente perdió su umbral de dolor alto "después de se perdió en el bosque ese verano".

Otra forma de ver esto es que cuando el changeling regresa al mundo mortal, el simulacro inmediatamente se da cuenta y desarrolla un sentido de sí mismo. Esto podría hacer que adquiriera conocimientos de habilidades que de otro modo no poseería. Por ejemplo, un changeling compañero de juegos, obligado en Arcadia a ser un juguete para un niño Hada mimado, se ha convertido en un rastreador experto a través de interminables juegos de escondite. El changeling escapa y huye a través del seto hacia el mundo de los mortales. Su simulacro se despierta una mañana sabiendo que algo es diferente y está en peligro. No puede evitar la sensación de que algo lo está persiguiendo, y podría escapar si puede esconderse de ello. Por lo tanto, el simulacro podría desarrollar inconscientemente puntos en la habilidad Sigilo; o, si cree que su mejor oportunidad de vivir consiste en encontrar y matar a su cazador, la Habilidad de supervivencia.

El Narrador puede optar por decidir los rasgos del simulacro del jugador o permitir que el jugador lo haga. Cualquiera de las dos formas tiene sus ventajas. Si el Narrador lo hace, el jugador realmente no sabe qué esperar del impostor de su personaje, y esto debería aumentar el suspense cuando ocurra la confrontación inevitable. Probablemente también sea más conveniente para el Narrador manejar este aspecto de la creación de personajes, que podría ser un factor dependiendo de la frecuencia y la duración de las reuniones de la compañía. Si el jugador lo hace, tiene la capacidad de mostrarle al Narrador exactamente lo que espera

de la dinámica de simulacro/changeling, lo cual es útil para la crónica en su conjunto. Una forma de comprometerse en este caso podría ser que el jugador asigne los puntos como de costumbre, pero que el Narrador gaste una cierta cantidad de Puntos de Experiencia en el simulacro para reflejar sus años en el mundo mortal.

Finalmente, considera una Aguja e Hilo. Como seres feéricos creados con un propósito, los simulacros tienen estos en lugar de Virtud y Vicio, al igual que los changelings. Si bien sus Agujas son similares, sus Hilos pueden ser cosas más extrañas, derivadas de impulsos inconscientes que el Lord les inculcó. Un simulacro podría tener un hilo de obediencia, sin comprender nunca del todo su impulso de hacer lo que se le dice hasta que descubre la verdad sobre sí mismo; o podría tener uno de Vigilancia, creado para vigilar a los humanos a su alrededor en caso de que el Lord alguna vez quiera volver y revisar sus recuerdos. En casos raros, un Guardián podría raptar a un humano no porque quiera un sirviente changeling, sino porque quiere un simulacro cumpliendo subliminalmente sus órdenes para lograr algo en el mundo mortal.

## RESUMEN DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Los primeros cuatro pasos de la creación de personajes proceden como se describe en la p. 89 de este libro, con respecto a la cantidad de puntos que deben distribuir los rasgos. La sección anterior trata sobre cómo asignar esos puntos. El paso cinco (agregar la plantilla sobrenatural) varía un poco:

- Los simulacros no tienen acceso a los Contratos.
- Los simulacros no tienen Aspecto ni Estirpe.
- Los simulacros no pueden ganar estatus en ninguna de las Cortes. Es posible, aunque improbable, que un simulacro que sea consciente de su naturaleza obtenga el Mérito de Favor de Corte, pero como los simulacros no son changelings, no es posible que tengan puntos en Manto. Un simulacro podría llegar a pensar en sí mismo como un miembro de una corte determinada, y los cortesanos podrían incluso considerarlo como tal, pero en términos de juego, lo mejor que podía esperar era una alta puntuación en Favor de Corte. Sin embargo, dado que todos



los changeling ven las cosas como recordatorios de las vidas que los Lores les robaron, se necesitaría una circunstancia peculiar para que los changelings incluso aceptaran a regañadientes una entrada en su sociedad.

- Los simulacros comienzan con un punto de Wyrd al igual que lo hacen los changelings. Sin embargo, la puntuación de Wyrd de un simulacro siempre coincide con la puntuación de Wyrd del changeling al que suplanta, por lo que, si el jugador intercambia puntos de mérito por Wyrd, o aumenta Wyrd con Puntos de Experiencia en juego, el simulacro obtiene este beneficio sin gastar nada.

- Los simulacros tienen Integridad, como los mortales, en lugar de Claridad. Por lo tanto, no obtienen ninguno de los beneficios que obtienen los changelings de tener una alta puntuación de Claridad, pero tampoco arriesgan la Integridad por el tipo de actos que infligen daño de Claridad a un changeling. Dado que los simulacros no son personajes controlados por el jugador, el Narrador no tiene que preocuparse necesariamente por los puntos de ruptura o el seguimiento de la puntuación de Integridad del simulacro, pero constituye un punto de referencia útil sobre qué tan bien el simulacro mantiene unida la vida robada. Un simulacro con Integridad 8 podría haber trabajado duro para mantener la vida que tiene, y ve esos logros como válidos incluso después de conocer su verdadera naturaleza. Un simulacro con Integridad 2 nunca se ha considerado realmente humano en absoluto, y podría estar curiosamente complacido de saber que tenía razón.

- Los simulacros obtienen automáticamente la sintonía con el Eco del Wyrd. El jugador (o Narrador) selecciona un Eco adicional por cada punto de Wyrd que posea el simulacro. Durante el juego, si aumenta el nivel de Wyrd del changeling, el simulacro obtiene un Eco adicional y un punto de Wyrd.

## MACIA DEL SIMULACRO

Los simulacros no pueden invocar contratos; la magia que los impulsa simplemente no se aplica a los simulacros. De la misma forma, los simulacros no pueden sellar promesas, ni forjar juramentos o acuerdos, aunque como criaturas del Wyrd, son casi inmunes a que se sellen sus propias palabras (p.

## ECOS Y CRÓNICAS DE LAS TINIEBLAS

En caso de que surja una situación en la que el Eco de un simulacro entre en conflicto con las habilidades sobrenaturales de otro ser no changeling, el Narrador puede hacer un Choque de Voluntades (p. 126) utilizando el Aplomo + Wyrd del simulacro.

235). Sin embargo, son capaces de usar su herencia feérica a su favor. Los simulacros pueden invocar poderes llamados Ecos.

Los ecos, como su nombre lo indica, son poderes basados en la relación del simulacro con su contraparte changeling. Es decir, el simulacro no es más que algo secundario para el changeling, un marcador de posición, un recurso provisional para evitar que otros humanos descubran y frustren a las Hadas. La mayoría de los Ecos solo funcionan en presencia de changelings, y algunos solo funcionan en el changeling que personifica al simulacro. Otros funcionan con efectos similares a los ecos: sombras, reflejos y otros residuos.

Todos los simulacros comienzan a jugar con el Eco En Sintonía con el Wyrd y obtienen Ecos adicionales a medida que aumentan su nivel de Wyrd.

Los simulacros requieren un cierto nivel de Wyrd para adquirir Ecos. Estos requisitos se anotan después del nombre del poder ("Paso de Sombra (Wyrd 3)", por ejemplo).

## ECOS

- **En Sintonía con el Wyrd (automático):** todos los simulacros pueden reconocer a los changelings por lo que son, incluso antes de que el changeling con el que están sintonizados regrese al mundo mortal. Los simulacros ven los semblantes de los changelings, así como sus apariencias mortales, de la misma manera que lo hacen otros changelings. Además, los simulacros pueden sentir que los changelings se acercan antes de que los vean. Esta sensación es general; el simulacro no puede diferenciar entre los changelings, pero puede decir cuando un changeling se encuentra dentro de un radio de 50 pies (NdT 15,25 m). La excepción, por supuesto, es el changeling que el simulacro está suplantando. El simulacro puede saber de



inmediato si ese changeling se encuentra dentro de esta distancia. Esta sintonía significa que los changelings no pueden sorprender a ningún simulacro.

- **Llamar a los Acechadores (Wyrd 5):** el simulacro puede enviar una baliza a los Acechadores cercanos, generalmente como último recurso. Dado que solo los simulacros poderosos tienen esta habilidad, los Acechadores generalmente responden a esta convocatoria rápidamente. A discreción del Narrador, este Eco puede convocar al Lord en su lugar. El uso de este Eco requiere una acción instantánea y el gasto de todo el Glamour del simulacro (lo que tenga en ese momento, siempre que lo tenga).

- **Muerte de Glamour (Wyrd 4):** el simulacro se convierte en un sumidero de Glamour, creando una pequeña zona en la que no se cumplen los Contratos y no puede funcionar ninguna magia feérica. Gasta 10 puntos de Glamour y tira Aplomo + Wyrd como acción instantánea; obviamente, este Eco tarda varios turnos en realizarse debido al gasto de Glamour. Si la tirada tiene éxito, ningún contrato funciona dentro de un radio de 50 pies (NdT 15,25 m) y todos los seres que pueden contener Glamour (incluido el simulacro en sí) pierden un punto por turno. Este eco dura un turno por éxito.

- **Entrar en el Seto (Wyrd 1):** el simulacro puede entrar en el Seto de la misma forma que un changeling (pág. 198).

- **Corazón de Cera (Wyrd 1):** hecho de glamour y materia inanimada, el simulacro no siente dolor. El simulacro ignora las penalizaciones por heridas. Al gastar un punto de Glamour, puede eliminar de forma refleja el efecto de un Declive que causa un deterioro físico durante la escena.

- **Contrato Mímico (Wyrd 2):** el simulacro puede usar cualquier contrato que posea su contraparte changeling. El simulacro debe haber interactuado con el changeling al menos una vez, cara a cara, para usar este Eco. Esto cuesta un punto de Glamour, o el coste del Contrato, lo que sea mayor. Los simulacros no pueden hacer uso de las Lagunas.

- **Normalidad (Wyrd 1):** este eco es permanente y nunca necesita ser activado, aunque el simulacro puede apagarlo de forma refleja si así lo desea. El

simulacro es completamente indetectable por la magia feérica. En lo que respecta a la magia perceptiva de las Hadas y los changelings, el simulacro es simplemente un ser humano. El simulacro debe apagar este poder para usar otros Ecos, salvo el de En Sintonía con el Wyrd.

- **Boxeo Sombrío (Wyrd 2):** luchar contra tu simulacro es como luchar contra tu sombra, no puedes sorprenderlo. El simulacro puede predecir el próximo movimiento de su changeling con inquietante precisión. Gasta un punto de Glamour por el simulacro de forma refleja. Durante el resto de la escena, el changeling no aplica Defensa contra el simulacro, aunque la Armadura no se ve afectada.

- **Paso de Sombra (Wyrd 3):** el simulacro puede usar las sombras para teletransportarse a distancias limitadas. El simulacro debe encontrar una sombra lo suficientemente grande como para pisarla o caer en ella, y el Narrador gasta un punto de Glamour. El simulacro desaparece en la sombra y reaparece desde cualquier sombra de tamaño comparable dentro de 100 yardas/metros. El simulacro puede usar este poder para escapar de un perseguidor, sortear una puerta cerrada u obtener una ventaja táctica sobre un oponente (apareciendo detrás de él, por ejemplo). La teletransportación normalmente requiere una acción instantánea, pero si el Narrador gasta tres puntos de Glamour, esta acción es refleja. El simulacro no tiene que ver hacia dónde se dirige, pero si no puede ver su destino, no obtiene protección contra circunstancias desfavorables allí.

- **Invocar Fragmento (Wyrd 1):** en el mundo moderno, el simulacro siempre está armado. Al tocar un panel de vidrio, el simulacro puede convocar una hoja con forma de espejo de forma refleja. Esto requiere el gasto de un punto de Glamour. La hoja inflige 1L, o 2L si el simulacro la sacó de un espejo. La hoja se desvanece al final de la escena.

## NARRANDO AL SIMULACRO

El papel que juega el simulacro en la crónica depende del Narrador y de los jugadores. Dicho esto, el simulacro es adecuado para resaltar algunos de los temas de **Changeling** y puede crear historias únicas para este juego.



El simulacro está hecho de una pieza de un ser humano. Específicamente, las Hadas usan una parte de la sombra de la persona, pero esta es una metáfora obvia del alma... y para las Hadas, la metáfora es tan buena como la verdad. El simulacro, por lo tanto, se coloca en el papel de impostor sin ninguna opción en el asunto y, por lo general, sin idea de su posición. No es hasta que un changeling se escapa de Arcadia y llega a casa, sin aliento y ensangrentado por una desgarradora carrera a través del Seto, que alguien se da cuenta de que él es diferente.

¿Qué forma toma esa realización? Uno de ellos se sienta muy erguido una noche, la sábana empapada de sudor, en medio de un ataque de pánico tan intenso que apenas puede respirar. Otro se encuentra de pie en una plaza llena de gente un día, con lágrimas corriendo por su rostro, porque de repente no puede recordar su nombre o dónde vive. Otro chico sale de clase en la universidad a la que asiste solo para ser agarrado por las solapas y golpeado contra la pared por un hombre al que sus amigos no ven bien... pero después de que el agresor huye, el simulacro está tan aterrorizado, que apenas puede mantenerse en pie, porque el rostro de su atacante era idéntico al suyo.

Los simulacros no son necesariamente "gemelos malvados" para los personajes de **Changeling**. Recuerda que muchos se creían humanos hasta que sus contrapartes les demostraban lo contrario. Como tales, pueden ser cualquier cosa que un ser humano pueda ser: cruel, odioso, mezquino; pero también cariñoso, amable y desinteresado. ¿Son más propensos a la sociopatía porque carecen de almas verdaderas, o imitan la moralidad humana porque están destinados a mezclarse? ¿Es matar a un simulacro realmente un asesinato, desde un punto de vista ético (lo que significa desde el punto de vista de Claridad se analiza en la p. 106)? Su grupo puede enfrentarse a estas preguntas, si desea contar una historia sobre el simulacro.

¿Cómo reacciona el simulacro cuando se da cuenta de que no es humano? Descubrir que es una copia de una persona, insertada en la vida de esa persona para encubrir un secuestro, es un evento traumático. Por supuesto, dado que el simulacro es un personaje controlado por el Narrador, la forma en que un simulacro determinado responde está subordinada a las necesidades de la crónica, y el

jugador debe informarle sobre cómo ve el progreso de la relación con el simulacro. Un jugador podría estar interesado en cazar y matar el simulacro de su personaje, pase lo que pase. Podría ser interesante, entonces, que ese simulacro intente seguir viviendo la vida del changeling, haciendo obedientemente lo que fue creado para hacer, hasta que el changeling la obligue a volverse violento. El personaje de otro jugador podría estar aterrorizado al enfrentarse a su simulacro porque eso representa un intento de retomar su antigua vida y, por cualquier razón, no se siente preparado o digno de hacerlo. Este simulacro puede ser más seguro, despiadado y oportunista, lo que obligará al jugador a tomar decisiones difíciles y firmes para resolver la historia.

Hacer del simulacro un monstruo directamente es siempre una posibilidad. Los simulacros no son humanos, y aprender ese hecho podría llevarlos de cabeza a la inhumanidad. Puede volverse violento, sanguinario, abusivo, sociópata o simplemente insensible. Si sabe que el changeling está cerca, podría intentar arruinar la vida del changeling de muchas formas terribles. Incluso podría intentar atraer la atención de un Acechador o de los Lores; después de todo, si el changeling vuelve a Arcadia, ¡el simulacro recupera su "vida"!

Los conflictos inherentes al **Changeling** se analizan en el Capítulo 7, pero a continuación se muestran algunos conflictos e historias específicas del simulacro y su papel en la crónica.

## EL SIMULACRO COMO ADVERSARIO

Una vez que el simulacro se da cuenta de lo que es y de que el changeling existe, es muy posible que se enfurezca. Mientras el changeling esté cerca, sabrá que es falso, un maniquí hecho para engañar a los parientes del changeling. Pero mientras el changeling estaba lejos, el simulacro hacía todo el trabajo y lo hacía bastante bien, gracias de todos modos. ¿Por qué debería aparecer el changeling y quitárselo todo solo porque en realidad es la persona genuina?

Este tipo de actitud no tiene que provenir de la amargura o el miedo, aunque ciertamente puede. El simulacro podría tener un cónyuge e hijos, y tanto si puede sentir amor genuino como si no, no va a renunciar a su familia sin luchar.



El simulacro puede ser un adversario violento para un changeling. Los dos pueden pasar sus días entrenando, atacando lo que sea que el otro valore, o jugando un tenso juego del gato y el ratón, cada uno tratando de maniobrar al otro en una trampa mortal. El simulacro también puede ser un rival. El simulacro y el changeling podrían ser parte de la corte de changelings local, en cualquier grado. ¿Qué pasa si el monarca reinante decreta que no se puede matar a los simulacros, pero debe aceptar entregar sus vidas robadas y regresar a las sombras de sus changelings? El simulacro tendría que someterse a este destino, o ser golpeado y degradado hasta el punto de que esté de acuerdo. Las batallas entre el changeling y el simulacro no son batallas físicas y literales, sino juegos políticos y emocionales de ingenio y resistencia.

### **EL SIMULACRO COMO LA OTRA MITAD**

Algunos changelings creen que pueden fusionarse con sus simulacros. El simulacro puede, según rumores e historias fantásticas, retroceder a la sombra del changeling y renunciar a su vida robada. Esto es similar a la muerte del simulacro, pero los recuerdos del simulacro de su vida como ser humano se transfieren al changeling. En ese momento, el changeling vuelve a estar completo y recupera la totalidad de su alma. Sigue siendo un changeling, sí, nada se lo va a quitar, pero también es un ser humano.

Es una hermosa idea, pero ¿es verdad? Bastantes changelings creen que la idea persiste, sea lo que sea.

Si es posible fusionarse con el simulacro, se requiere un conjunto extraordinario de circunstancias. Quizás como parte de la creación del simulacro, las Hadas tuvieron que construir una cláusula en el Contrato que permitiera que lo que se rompió se volviera a convertir en un todo. Esta cláusula puede implicar vencer al simulacro en un cierto tipo de combate, o puede requerir que el simulacro acepte consciente y voluntariamente la "fusión". Tal vez el changeling pueda completar esta fusión si arrastra al simulacro de regreso al Seto y lo mantiene prisionero allí durante un cierto período de tiempo... pero ese simulacro probablemente gritará pidiendo ayuda hasta que esté ronco, y en el Seto, quién sabe qué podría responder?

### **EL SIMULACRO COMO UNA CUESTIÓN DE HUMANIDAD**

Estrictamente hablando, los changelings no tienen por qué sentirse mal por matar a los simulacros. No solo son manifiestamente no humanos, son creaciones de los Lores. Son recordatorios vivientes de lo que ha perdido un changeling y del poder continuo que los Lores ejercen sobre el mundo. Destruir un simulacro no es como matar a un ser humano, no en ningún sentido moral o literal.

Es posible que un simulacro adopte a la humanidad, de alguna manera. Si un simulacro muestra rasgos humanos y trata a otras personas con respeto y empatía (los cuales pueden aprenderse), entonces ¿en qué se diferencia significativamente de la humanidad? Un changeling podría decir que no es así y tratar de llegar a algún tipo de resolución. Tal vez el changeling ayude al simulacro a adoptar una nueva identidad, o tal vez el changeling, alterado por su tiempo en Arcadia, siga adelante, dejando que su simulacro tenga la vida que los Lores le quitaron.

Otro changeling podría afirmar que imitar a la humanidad es irrelevante. El simulacro es un autómatas, una mentira viviente (o al menos animada) de los Lores, y la destrucción está perfectamente justificada.

Ambos changelings tienen "razón". Ambas posiciones son defendibles. Ambos tienen el potencial de historias poderosas, especialmente si el changeling toma su decisión, pero luego tiene que lidiar con otros Perdidos que "saben más".

### **EL SIMULACRO COMO UNA LECCIÓN DIFÍCIL**

El changeling no puede recuperar lo que ha perdido. Enseñarle que es, quizás, el uso más duro del simulacro en una historia de Changeling, pero es potencialmente poderoso. Un changeling podría escapar de Arcadia, abrirse camino de regreso a través del Seto, emerger ensangrentado y victorioso en un lugar que reconoce, rastrear su simulacro, matarlo o asimilarlo, y esperar haber "ganado". Pero no lo ha hecho. No puede reclamar el tiempo que los Lores le quitaron, ni puede obviar su resistencia. Lo mejor que puede hacer es curarse y seguir adelante.



Eso puede significar muchas cosas para un changeling, pero enfrentarse al simulacro es quizás la mejor manera para que un personaje se enfrente simbólicamente a la versión de él que tomó el Lord. Puede mirar en lo que podría haberse convertido si no hubiera sido secuestrado y decidir a dónde ir a partir de ahí. Podría decidir destruir al simulacro y recuperar su vida. Podría llegar a un acuerdo con el simulacro, lo que le permitiría mantener su antigua vida y seguir adelante para forjar una nueva. Podría tomar un camino mucho más amargo: destruir al simulacro, pero permanecer al margen de su antigua vida. El punto subyacente es que el simulacro representa la respuesta a una pregunta difícil: ¿Qué hace el changeling con su vida anterior al cautiverio?

## RESOLUCIÓN

Cuando un changeling finalmente se enfrenta a su simulacro, ¿cuál es el resultado? ¿Cómo termina esta historia? El jugador, y por lo tanto el personaje, tiene algunas opciones.

### MATAR AL SIMULACRO

La respuesta obvia es la violencia. Como se discutió, el changeling tiene todas las razones para querer destruir al simulacro. Esta es probablemente la resolución más simple para una historia centrada en el simulacro en **Changeling: los Perdidos**, pero eso no significa que esté mal o no pueda ser satisfactorio. Matar al simulacro podría ser catártico, o podría otorgarle al changeling una fuerte percepción de lo que significa ser humano... y cuánto de su propia humanidad podría haber perdido.

Desde la perspectiva de la mecánica del juego, este resultado es muy parecido a cualquier otra violencia fatal. El simulacro se desmorona en sus partes constituyentes, el changeling puede perder Claridad y la historia continúa. Una ráfaga de Glamour podría acompañar a la muerte de un simulacro cuando se libera la magia que lo mantiene unido, o simplemente podría colapsar en un montón sin sangre. El changeling puede recuperar toda su Voluntad o Glamour cuando se apodera de él una sensación de victoria, o puede sentirse extrañamente vacío; después de todo, una parte de su alma se usó para hacer esta cosa y él simplemente la rompió. En cualquier caso, el Narrador debería resistir la tentación de hacer de

esta escena una simple pelea. El simulacro puede ser desafiante y malvado, claro, pero ¿qué pasa si el simulacro está honestamente confundido en cuanto a por qué está atacando el changeling? ¿Qué pasa si el simulacro suplica por vivir? ¿Puede el changeling todavía apretar el gatillo proverbial?

### PERDONAR AL SIMULACRO

El changeling podría decidir aceptar al simulacro por lo que es: un intento de copiar al ser humano que era el changeling. Si el simulacro todavía está tratando de comportarse de una manera humana, el changeling bien podría decidir perdonar la suplantación del simulacro. Después de todo, el simulacro realmente no tenía mucho que decir al respecto.

Este tipo de resolución probablemente debería tomar la forma de una escena intensa entre el changeling y el simulacro. Si el resto de la compañía está ahí, está bien, pero no dejes que los jugadores más habladores le roben el protagonismo al personaje en cuestión. El changeling necesita llegar a algún tipo de cierre con el simulacro, y eso implica descubrir las ramificaciones prácticas de "vivir y dejar vivir". Dicho de otra manera, si el changeling y el simulacro son, en muchos sentidos, la misma persona, ¿quién se queda con la casa? ¿Alguno de ellos se va a ir de la ciudad? ¿Van a intentar compartir la vida, que probablemente esté destinada a convertirse en un choque de trenes y, por tanto, en una gran fuente de drama?

Sin embargo, más allá de las consideraciones temporales, deberían llegar a algún tipo de resolución sobre el tiempo que el changeling pasó en su cautiverio. ¿Qué se perdió? Si tuvo hijos, el simulacro puede informarle sobre los hitos y eventos importantes que sucedieron durante su ausencia. Si el simulacro ha estado realizando el trabajo del changeling, necesitará saber sobre caras nuevas en la oficina y cualquier promoción (o degradación) que sucedió mientras estaba fuera. Podría ser mejor alejarse de algunas facetas de esta vida y comenzar de nuevo, pero ¿no podría el simulacro ver eso como injusto?

### RECLAMAR AL SIMULACRO

Los simulacros se hacen, en parte, a partir de una parte del alma de una persona. ¿Supongamos que el changeling quiere recuperar su alma?



Si un personaje quiere fusionarse con su simulacro, necesita entenderlo. Necesita encontrar dónde se creó y, si es posible, aprender cómo. Necesita averiguar de qué está hecho: ¿detritos en el Seto? ¿La ropa de la persona secuestrada? ¿La piel y los huesos de un animal desafortunado? ¿Qué tenía el Lord en sus bolsillos en ese momento? El changeling necesita entender por lo que ha pasado el simulacro, pero también necesita aceptarlo por sí mismo. Necesita volver a conectarse con las personas de su vida y ser honesta con al menos uno de ellos sobre dónde ha estado, lo que probablemente signifique confesar que se ha ido. Necesita perdonar al simulacro como se describe en la sección anterior, pero luego recuperar la parte de su alma. ¿Significa eso realmente abrir al simulacro y quitarle el corazón? Esa es una forma simplista, pero visceral, de representar el acto. El changeling también podría conectarse físicamente con el simulacro: un beso, un abrazo o simplemente una mano en el corazón del simulacro.

¿Qué le sucede al changeling si recupera esta parte de su alma? Cualquier beneficio mecánico depende del Narrador, pero la experiencia debe ser trascendente. El personaje ha logrado algo que pocos de los Perdidos se han molestado en intentar, y eso debería conllevar algún tipo de recompensa. Tal vez el changeling aumente permanentemente su Claridad máxima o se vuelva invisible para los Acechadores durante un período de tiempo determinado. Quizás él pueda enseñar su método a otros changelings. Después de todo, ¿qué significaría si los simulacros se enteraran de que no son necesariamente personas falsas condenadas? ¿Qué significaría si los changelings supieran que pueden recuperar algo de lo que los Lores robaron?





# LEALISTAS

Arcadia es un lugar de gran belleza, pero de gran sufrimiento. La mayoría de los changelings pagarían casi cualquier precio para evitar ser obligados a regresar, una actitud que ha dado forma a la sociedad changeling en una que se opone a las Verdaderas Hadas. Este enfoque singular hace que la sociedad sea igualmente inadecuada para hacer frente a las amenazas internas. La sociedad de los changelings se enorgullece de dar la bienvenida sin condenar al ostracismo, valorando las experiencias de cada Perdido como iguales. Cuando surgen amenazas internas, es difícil abordarlas con algún grado de matiz.

A pesar de toda su intriga, las cortes se basan en una premisa fundamental y unificadora: refugio contra los ladrones de vidas y los forjadores de mentiras. La defensa comunitaria es una reacción eminentemente humana al peligro compartido, que proporciona protección mágica y social en forma de mantos. Aquellos que desafían a las cortes son más que simples traidores cuando son revelados: son traidores del pacto sagrado, transgresores del concepto de seguridad y supervivencia mutua que ata a la sociedad changeling.

Ningún motivo obliga a un changeling a evitar la seguridad de las cortes, aunque surgen puntos en común que permiten la clasificación para el lenguaje coloquial. En general, a estos sin corte se les llama leales, aunque solo unos pocos

permanecen realmente leales a los Lores (y algunos no son verdaderamente unos sin corte). La codicia motiva a algunos, la negativa a jugar los juegos cortesanos a otros. Otros están consumidos por la vergüenza y la adicción, ligados interminablemente a las Hadas Verdaderas. El tigre que acecha a las cortes tiene tres franjas: Quema-Puentes, Corsarios y los Lealistas Verdaderos.

Cualesquiera que sean sus diversas motivaciones, un leal confirmado se enfrenta al exilio o una ejecución rápida y segura en el mejor de los casos... y una ejecución pública desgarradora y llena de virulencia en el peor. Sienten el beso del hierro frío, sabiendo que ninguno de sus verdugos quiere pensar en ello jamás, *pero por la gracia del Destino allá voy*, porque esa línea de pensamiento conduce a la desintegración de la Claridad.

## **DISTINGUIR ENTRE LOS LEALES**

La mayor parte de la sociedad cortesana no distingue entre leales. Todos los que se niegan a comprometerse con la premisa básica de la sociedad changeling podrían ser leales a los ojos de las cortes, y las razones realmente no importan. Los Quema-Puentes, al menos, suelen ser abiertos sobre sus motivos y herejía, mientras que ponen en peligro a todos los que los rodean al negarse abiertamente a adoptar un manto y al participar en tácticas de quemar Setos, sus corazones están en contra de las Hadas Verdaderas, y por lo tanto en



## LOS SIN CORTE

No todos los sin corte son leales, pero los cortesanos tienden a verlos de esa manera. Los changelings que solo quieren dedicarse a sus asuntos sin unirse a una corte y no tienen una agenda en particular rara vez interactúan mucho con los personajes de los jugadores, a menos que los personajes mismos no tengan corte, y se centran más en recuperar sus viejas vidas que en encontrar un nuevo propósito. Las cortes imponen un estigma de sospecha sobre estos changelings, condenándolos, aunque sea por nada más siniestro que meter la cabeza en la arena cuando podrían estar ayudando a sus compañeros. Eso no significa que las cortes tengan necesariamente la razón, pero si es difícil identificar a un leal real dentro de la estructura cortesana, ¿cuánto más difícil es hacerlo en la naturaleza? El miedo motiva este estigma más que nada, y esta dinámica podría ser interesante de explorar si a la compañía le gusta.

lugar correcto. Sin embargo, las cortes pintan a los Corsarios y a los Lealistas Verdaderos con el mismo pincel de traidores, y generalmente tienden a ser mucho más insidiosos. Los corsarios venden a sus compañeros changelings a los Lores o a traficantes de esclavos en los Mercados Goblin, y las razones son mercenarias. Ya sea por anticipo o sobre una base establecida, un corsario solo está en deuda con su afán de lucro. Los Lealistas Verdaderos, por el contrario, sirven a los Otros directamente, pero por una variedad infinita de razones. De los tres, los verdaderos leales son quizás los más dignos de lástima y, al mismo tiempo, los más vilipendiados. Nadie quiere escuchar los medios que justifican el fin de la esclavitud.

## QUEMA-PUENTES

*"Nuestros recuerdos de este mundo nos permitieron regresar de El Seto. Todos reconocen esto, pero pocos reconocen lo contrario: la creencia de que nuestros compañeros volverán permite que los Otros vengan aquí."*

**Lealista.** La mera denominación irrita a los Quema-Puentes; en todo caso, su odio hacia los Otros eclipsa todo lo demás. Las cortes utilizan las herramientas y los métodos del enemigo, haciendo negocios y cantando sagas de oposición. Para los Quemadores, jugar el juego es jugarlo en el terreno

de juego del enemigo. Buscan un final definitivo para la relación de Arcadia con la Tierra, de ahí el nombre Quema-Puentes.

Llevar ese nombre como insignia de honor, porque algunos puentes nunca deben cruzarse. Los Quemadores van desde "sin corte con opiniones levemente controvertidas" hasta un "terrorista asesino de sueños". Creencias, sueños, promesas, emociones: estas son fuentes de poder y Glamour para las Hadas Verdaderas, las razones por las que secuestran a los humanos más allá del Seto. La lógica de los Quemadores es innegable: separa a los Lores de la fuente de su poder, negándoles cruzar del Seto, y dejarán de encontrar interesante a la humanidad. Destruir el tren de suministros de un ejército invasor es una táctica militar tradicional, porque funciona. Envenena los pozos, quema los puentes y tu enemigo se marchita y abandona el campo.

Con ese fin, los Quema-Puentes aniquilan todo lo que piensan que podría atraer a las Hadas, sus objetivos van desde fomentar la ciencia sin asombro, hasta lograr que una junta escolar local elimine los programas de música en las escuelas primarias, hasta actuar como musas apropiadas para los arquitectos que utilizan la tecnología. Estilo brutalista (están particularmente orgullosos del papel que tuvieron en el edificio J. Edgar Hoover que el FBI usó como sede durante medio siglo). Cazan y matan cualquier Simulacro que encuentren e intentan erradicar cualquier sitio que pueda tener algún tipo de resonancia arcadiana. Hábiles oniromantes, arrasan los sueños de los soñadores lúcidos y los que han sido envenenados de las Hadas Verdaderas.

Los Quema-Puentes se convierten en promotores rabiosos y terroristas de la lógica, la ciencia y la tecnología que desafían al Seto. Sin embargo, no evitan la magia: los suyos son los contratos que manipulan la memoria, las creencias y los sueños. A ninguno de los Quema-Puentes realmente le importa si sus acciones hacen que un mortal sea incapaz de sentir empatía o creatividad. Detiene a las Hadas Verdaderas y les impide llevarse a la gente. Esto es la guerra. Se esperan bajas y son aceptables. Con ese fin, los Quemadores también son algunos de los Perdidos más conscientes de los medios, que buscan agresivamente a los Acechadores e intentan influir en otros Perdidos



## EL CUENTO DEL QUEMA-PUENTES

Toda tu vida has soñado con una armadura, un caparazón brillante que te protege del mundo. En tus sueños, estabas sentada a horcajadas sobre poderosos caballos, espada y escudo en mano. Una noche, te diste cuenta de que estabas en un sueño, pero no te despertaste. Los Otros vinieron en busca de un vasallo y tú conociste el verdadero horror de la guerra.

Luchaste para despejar el camino y destruiste lo que se parecía a ti, pero sabías que te habían tomado por tus sueños. Temías quedarte dormida, incluso cuando tu esposo comentó sobre el cambio en tu comportamiento. Así que buscaste en los sueños de los demás. Y una noche, te encontraste de nuevo en el campo de justa, pero la cara del campeón era la de tu hija.

Esa noche, mientras ella se hundía en un sueño intermitente y sudoroso, tú te sumergiste en sus sueños. Tan vibrantes en su punto álgido, estremeciéndose bajo el peso de una locura enfermiza, eran un faro grandioso y acogedor. Viste las espinas arrastrándose. Si no actuabas, la tendrían como a ti. Por eso los pájaros cantores ya no cantan en tu jardín; aplastaste huesos y capturaste gritos de muerte, uniste piel y plumas en un atrap sueños forrado con púas de hierro (las cicatrices de tus manos aún no se han desvanecido). Mientras tu hija lanzaba, colgaste el receptor sobre su cabeza.

Por la mañana, arrancaste el pedacito de carne gris ensangrentada de las púas de hierro y lo masticabas pensativa mientras acariciabas la cicatriz fresca en su frente. Nunca volvería a soñar, pero esa era una pequeña elección para pagar por su seguridad.

con propaganda. No es inusual que los changelings urbanos reciban un mensaje de texto masivo de Quemadores con una llamada a las armas alegremente vaga. El mensaje real es fácil de entender: si nosotros podemos encontrarte, ellos también.

Odian admitirlo, pero es el miedo, la rectitud y el fanatismo lo que motiva a los Quema-Puentes. El miedo que los impulsa es el del triunfo de la Cacería Salvaje, el de todo el poder de los Hadas Verdaderas vuelto contra los changelings. Su rectitud es la del fanático: tal certeza en su causa que la Claridad rara vez es un impedimento para su imposible tarea de guerra contra Arcadia. Su fanatismo es el del superviviente endurecido, el de alguien que ha visto una verdadera guerra.

### HISTORIA

Los Quema-Puentes, como filosofía unificada, tienen sus orígenes en la Era de las Luces. El concepto de utilizar la arquitectura oculta y la ciencia mortal como defensas contra las Hadas ha existido desde que surgió un grupo de albañiles Wyrdbuilder en la Edad Media, pero los Quemadores crecieron a partir de semillas sembradas por Thomas More y Sir Francis Bacon. La idea de que la razón podía triunfar sobre la superstición era la piedra angular que unía a los

Quema-Puentes. Incluso entonces, los Lores no tuvieron problemas para secuestrar a los escépticos y los primeros científicos, pero los Quema-Puentes sintieron que esto era un problema con el problema mundial de la fe y el asombro. Esta creencia, proclamaron a las multitudes en los feudos, era un faro brillante y resplandeciente para los Otros, una señal de fuego ardiente vista desde las costas plutonianas de Arcadia. El resurgimiento del regreso de Perdidos durante el reinado de Victoria fue prueba suficiente de ello. Desde sus metrópolis de Londres y París, los Quema-Puentes intentaron convencer a las Cortes Estacionales tradicionales para que favorecieran el verano. Incluso si las Hadas Verdaderas no cesaron en sus intentos de secuestrar mortales, incluso si los Quema-Puentes nunca hicieron mella en los números, el siglo XX les dio a los Quema-Puentes muchas más armas con las que luchar contra los Arcadianos. Incluso cuando las ametralladoras alimentadas por cinturón castañeteaban y lanzaban hierro a un ritmo que la magia nunca podría igualar, los antiguos changelings se metieron en escenarios de películas que replicaban los días de la antigüedad. Los mayores éxitos llegaron temprano, antes de que Hollywood tomara medidas drásticas en el diseño de escenarios: cualquiera que observe de cerca los efectos especiales de Los diez



mandamientos de Cecil B. DeMille podrá vislumbrar a una compañía que huye.

## CAREY IVES

*"No tengas miedo, pequeño. No dejaré que te lleven."*

**Trasfondo:** Ives ha acechado varias ciudades suburbanas del medio oeste de los Estados Unidos desde principios de la década de 1980, capturando los sueños de niños pequeños e imaginativos en un atrap sueños de hierro oxidado. De esto son conscientes las cortes locales. Pocos conocen la historia de Ives, raptada por los Otros de la granja de sus padres durante la Gran Depresión, regresando al mundo durante el Verano del Amor, criando una familia con un esposo que no sabía nada de sus problemas. En Arcadia, ella sirvió como la desafiante sin rostro, luchando para que su Guardián se enfrentara a campeones de todos los reinos y les quitara la vida y el Glamour cuando caían, con la visera de un yelmo como la única expresión de sí misma. Una vez que regresó, no pudo soportar la forma en que el Feudo abrazó las trampas de la nobleza feérica y rechazó su ayuda. La separación de Ives de las cortes y su creciente temor por su hija la llevaron a hacer lo impensable. Sin embargo, una vez que su hija estuvo a salvo, el miedo regresó e Ives se fue.

Si bien la mutilación de los sueños de los niños es lo que más se le conoce, Ives ha participado en otras actividades de Quema-Puentes, a veces literalmente, quemando escuelas, bloqueando galerías de arte por horas y asesinando a autores de novelas de fantasía. Es conocida en este momento, pero es terriblemente buena para infiltrarse en las cortes, un talento que da crédito a sus frecuentes argumentos sobre cortesanos que se vuelven complacientes.

**Descripción:** Ives tiene alrededor de 50 años y su Máscara mortal lo demuestra. Se las arregla con la generosidad de sus compañeros Quema-Puentes, que se unieron para alimentarse y vestirse unos a otros con comidas en las paradas de camiones y ropa de segunda mano. Su semblante feérico tiene una armadura negra sin rasgos distintivos en lugar de piel, en todas partes menos en sus manos. Sus dedos encallecidos, perpetuamente manchados de óxido y sangre seca detrás de la Máscara, empuñan armas y fabrican trampas a la vez que succionan la vida de las personas.

**Pautas de Narración:** ella es la que está tranquila en la parte de atrás y disfruta cuando susurran Quema-Puentes cuando pasa. Al principio, hizo esto para mantener a su hija a salvo, y en su corazón sabe que está mal, pero ahora no puede dar marcha atrás. Los feudos nunca podrían proteger a nadie, solo mantenerlos quietos y tranquilos. Solo haciendo que los Otros no se interesen en este mundo podrá estar a salvo de ellos. Solo siendo lo que a ellos no les gustó ver, ella será libre.

**Aspecto:** Oscuro.

**Estirpe:** Dedos de Sanguijuela.

**Corte:** Sin Corte.

**Atributos Mentales:** Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 4.

**Atributos Físicos:** Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3.

**Atributos Sociales:** Presencia 1, Manipulación 2, Compostura 2.

**Habilidades Mentales:** Academicismo 1, Pericias 2, Ocultismo 2, Ciencias 1.

**Habilidades Físicas:** Atletismo 2, Pelea 2, Fullerías (Allanamiento de morada) 2, Sigilo 3, Armamento 3.

**Habilidades Sociales:** Empatía (Oniromancia) 1, Intimidación 4, Sociedad (Sistemas escolares) 1, Subterfugio 2.

**Méritos:** Anonimato 2, Paisaje Onírico Defensivo, Tejedor de Sueños, Pies Ligeros 3, Ayuno de Glamour.

**Voluntad:** 6.

**Claridad Actual/Máxima:** 3/6.

**Aguja:** Tradicionalista.

**Hilo:** Familia.

**Piedras Angulares:** Ninguna.

**Aspiraciones:** Hacer que los niños dejen de soñar.

**Iniciativa:** 5.

**Defensa:** 5.

**Tamaño:** 5.

**Velocidad:** 11.





**Salud:** 8.

**Wyrd:** 3.

**Glamour/por turno:** 12/3.

**Fragilidades:** Debe participar en una ceremonia formal de la corte cuando sea apropiado (tabú menor).

**Regalías Favoritas:** Espejo, Espada.

**Contratos:** Pasos del Sueño, Vista de un Espejo Lejano, Conocer a la Competencia, Castigo del Rompejuramentos, Venganza Roja, Toque de Ira.

## CORSARIOS

*"Ya, ya, lo sé. No hagas que esto sea más difícil para los dos. Porque al final, harías lo mismo conmigo, tu trasero estaba contra la pared. Además, no soy yo a quien debes temer".*

Si el miedo es la emoción motivadora común detrás de los Quema-Puentes, la avaricia es el equivalente entre los Corsarios. Humanos, changelings, incluso las razas más exóticas que alguna vez fueron mortales que acechan en la noche: un corsario los adquirirá. En pocas palabras, los corsarios arrastran a sus víctimas secuestradas a través del Seto y las venden a los dueños de puestos de esclavos del Mercado Goblin, o incluso a las Hadas Verdaderas. Como mercenarios que venden a los de su propia especie a los Lores o goblins a cambio de ganancias, los corsarios son odiados universalmente. Mientras que un changeling puede perdonar a los Quema-Puentes por su exceso y sentir lástima por los Lealistas, aunque los odie, las acciones de un Corsario son imperdonables. Incluso en las cortes liberales, el comportamiento de los Lealistas Verdaderos o de los Quema-Puentes puede hacer que sean exiliados, pero el corso conlleva una sentencia de hierro frío de un verdugo.

El acuerdo es simple, generalmente negociado entre el posible corsario y su benefactor. Algunos Guardianes utilizan a los corsarios como Acechadores, pero más a menudo son los propios Acechadores los que reclutan a los corsarios, descubriendo las debilidades de los compañeros de su objetivo. Algunos corsarios firman un contrato de corso por Glamour, otros por poder mortal o recompensas. Tales recompensas pueden ser lucrativas y un Acechador puede ofrecer mucho. No pocos corsarios simplemente incursionan en la



profesión, participando en el comercio de esclavos para obtener una muestra adecuada de prendas y armas raras hechas con la esencia de las Hadas, o protección temporal de otros Acechadores. Dependiendo del changeling, la negociación por la libertad no está fuera de discusión, pero la mayoría de los corsarios prefieren honrar un trato hecho para capturar a un changeling: romper un voto con las Hadas o incluso a simples goblins puede ser malo para la salud. Además, dicen, ¿no es mejor definir los términos de una relación con las Hadas en contratos y Glamour que vivir como un fugitivo, siempre agobiado por el miedo?

Al igual que sus homólogos mortales de hace mucho tiempo, los corsarios están protegidos de los Lores por contratos de corso, libres de las represalias de un Acechador. Pocos comienzan sus carreras sirviendo a uno de los Lores cerca de perder toda la Claridad, pero la Claridad rara vez sobrevive a este estilo de vida de forma prolongada. Al igual que su homónimo histórico, el corso tiende a ser una afición temporal. Eventualmente, el contrato de corso se vuelve demasiado exigente, o sus víctimas Perdidos se dan cuenta del peligro en torno a ellos, o simplemente se quedan sin víctimas o pierden toda la Claridad, lo que ocurra primero.

La mayoría de los feudos no hablan de eso, pero un episodio de corso en las historias de los Perdidos de larga duración no se considera inusual. Las cortes suben y bajan con las estaciones, pero los tiempos que pasó fuera de la protección de un manto son vulnerables y difíciles. Un Perdido poderoso y anciano puede comportarse con sorprendente misericordia a veces hacia un presunto corsario, motivado no por un sentido de experiencia compartida y comunidad, sino por la culpa.

## HISTORIA

Cuando la humanidad creó el concepto revolucionario del corso para complementar la armada a finales del siglo XV, se extendió por Arcadia como un reguero de pólvora. Cientos de corsarios, que recibieron protección oficial y promesas de servicio, plagaron al Perdido isabelino. Durante un tiempo, a principios del siglo XVIII, Cortes enteras colapsaron a ciudades que servían como centros transatlánticos, sus protecciones fueron reemplazadas por una confederación de corsarios sueltos por sí mismos, comprando

## OTROS MOTIVOS

De todos los grupos de antagonistas changelings, los corsarios son quizás los enemigos más directos de la seguridad y el estilo de vida de los Perdidos. Es por esta razón que tantos corsarios se conectan con celdas de cazadores sin siquiera una pizca de ironía, acechando como pesadillas que caminan con rostros humanos. Impulsados a la guerra contra criaturas peores que cualquier historia contada por Keats o los hermanos Grimm, los cazadores changeling son raros, pero terriblemente efectivos, porque los corsarios ven a sus compañeros de celda mortales como una cobertura útil. No pocos Perdidos han sido llevados al Seto para escapar de un encuentro desgarrador con el hierro frío solo para encontrar un corsario esperándolos.

Otros corsarios no son ellos mismos cazadores, pero saben que no es solo el Hada quién pagará un centavo para tener en sus manos un changeling. Actúan como mercenarios de cualquier facción o individuo con recursos místicos para ofrecer a quien quiera a los Perdidos para sus propias obsesiones o propósitos nefastos. Cualquiera con un deseo egoísta o lo suficientemente desesperado puede encontrar un uso para la magia de las hadas cautivas, y los corsarios ya están bien posicionados para hacer el trabajo sucio.

Perdidos recién descubiertos y devolviéndolos al Seto. Sin embargo, estas utopías corsarias no pudieron sostenerse en la anarquía; los Acechadores ofrecieron recompensas especiales por sus mejores corsarios, y las guerras entre los Perdidos despoblaron territorios en países enteros.

Pocas de las llamadas utopías sobrevivieron después de las Guerras en Cadena, como las llamarían más tarde los hilanderos changelings. El último de ellos fue Puerto Vallarta, que sobrevivió hasta la década de 1980, cuando los corsarios se aprovecharon de los Perdidos transitorios y los estadounidenses ricos que satisfacían necesidades mortales consideradas inapropiadas por la sociedad. En arenas con vistas a la Bahía de Banderas, los corsarios se llevaron a hombres cuyo principal crimen era soñar con la libertad. Como todas las demás, esta utopía se consumió desde



## EL CUENTO DEL CORSARIO

Las manos te alcanzaron tan pronto como escapaste del Seto. Otros como tú, pero mientras tus heridas estaban recién ensangrentadas, sus manos tenían cicatrices muy antiguas. Te acogieron, te enseñaron el camino del mundo que estaba al lado de la realeza. Pronto, sentiste el peso del manto sobre tus hombros. Tenías un papel, un lugar en el feudo.

Pero eso significaba una corona a la que jurar lealtad. Le dijiste que sí a un rey una vez, y esta vez fuiste lo suficientemente inteligente como para decir que no. Te arrodillaste una vez, nunca más. Y eso fue todo por tu tiempo como cortesano.

Excepto que ahora has vuelto. Conociste a alguien que no pidió reverencias, solo un intercambio justo de bienes por servicios. Está en el Seto, aunque lo has reconocido en el Mercado antes. Oro, Glamour, protección: puedes tenerlo, pero tienes que trabajar para conseguirlo. ¿Qué quería él? No qué, sino quién. El débil. El arrogante.

No eres un papel en la historia de otra persona. Eres más libre que nadie.

dentro, se fue reduciendo hasta que una sola compañía errante puso fin a los últimos corsarios. Incluso hoy, las palabras Puerto Vallarta inspiran la represión de los viajes de Seto en un Feudo; nadie quiere ver resurgir las utopías corsarias.

### LEALISTAS VERDADEROS

*"¿Qué quieres decir con que no entiendes? Lo haces, si lo piensas. Simplemente crees que es una elección, una falta de fuerza de voluntad o una lealtad fuera de lugar. Y tienes que creer que ninguna de esas cosas realmente importa".*

Svikari. Bradwr. Quisling. *Traidor*. No importa el idioma, nadie es más vilipendiado que el colaborador voluntario, el quinto columnista cuyas lealtades están con los ocupantes más que con los ocupados. Los supervivientes de un trato literalmente inhumano, los changelings pueden al menos comprender las motivaciones de los Quemapuentes y los Corsarios, incluso si sus acciones siguen siendo rotundamente condenadas. Sin embargo, por los Lealistas Verdaderos, solo sienten confusión y desprecio, una efusión reflexiva de rabia hacia aquellos que voluntariamente volverían a entrar en la servidumbre y traerían a otros con ellos. Solo los Perdidos más rancios preferirían el cautiverio a la libertad. Solo los débiles volverían a caer en la esclavitud.

El leal más peligroso odia y teme a las Hadas tanto como cualquier otra persona. Se creen inmunes a una mayor depredación. Han escapado, como todos los demás, sobreviviendo a Arcadia con las cicatrices gemelas de Aspecto y Estirpe. Cada changeling es un superviviente, pero muchos

Perdidos siguen siendo víctimas. Arcadia es un lugar de encantamiento y horror, pero sigue los caprichos extrañamente predecibles de las Hadas Verdaderas. Predecible pero peligroso a menudo es preferible a enfrentarse a lo desconocido, una verdad que muchos changelings se niegan a admitir al final del día. Están defendidos por las cortes que cuentan una historia de dominio y lucha, donde un changeling debe hacer un gran esfuerzo y arriesgarse para mantener su estatus.

(Tu Guardián te llevaría de regreso. Siempre lo hacen.)

Luego están los Perdidos, cuyo largo cautiverio de abuso y hábito los encontró carentes de alguna parte de su psicología o fisiología, haciéndolos dependientes de sus Guardianes. Sostenido por la naturaleza inimitable de la magia arcadiana, un changeling puede sentirse profundamente incómodo en la atmósfera mágica ahora extraña de la Tierra, incapaz de funcionar sin una presencia o sustancia única. Por cada Perdido contento de librarse de la terrible belleza de su Guardián, otro se despierta sudando y temblando, llorando por su pérdida. Otro más, las flores de su cabello marchitándose, siente el polen de la primavera bañarse sobre ella y compara el acto sexual inadecuado con la flora de Arcadia. Sin un compañero de compañía de la estirpe, es difícil de explicar.

(Sin embargo, los Acechadores lo saben. Tienen una habilidad especial para descubrir estas cosas).

Por último y más triste de todos son los changelings que se arrepienten, que llegan a negar



## EL CUENTO DEL LEALISTA

Todos los días desde que cruzaste el Seto, tu llama se hizo más tenue. Desearías que fuera una metáfora, pero las brasas arden donde antes latía tu corazón, y cada noche se reducen a cenizas. Nadie en el feudo podría ayudarte, aunque todos simpatizaron con tu difícil situación. Los goblins del Mercado podrían darte lo que necesitas, la cera de abejas azules, pero te pidieron a tu séptimo hijo. Ni siquiera estabas seguro de poder tener un primogénito, ya que tus genitales están lo suficientemente calientes como para derretir el plástico.

El calor del verano te sostuvo un poco, pero sabías que nunca volverías a ver la primavera. Mientras observabas a las luciérnagas bailar por la noche, viste sus llamas reflejando las tuyas. Recordaste cómo el senescal del príncipe Yonder sonreía cuando las luciérnagas se escondían debajo de tu piel y convertían tu carne en humo dulce. Mientras bailaban, las luciérnagas te hablaban en el lenguaje de las llamas parpadeantes.

"Tu luz brilla tan hermosamente de este lado del Seto", dijeron. "Pero el salón del Príncipe se oscurece".

Sabías lo que te pedían. Una a una, las luciérnagas se encendieron y cayeron. Sus diminutos cuerpos se desplomaron contra un paquete envuelto en medio de la hierba. Dentro había un bulto de algo azul.

la parte esencial de su humanidad que se atrevió a anhelar la libertad. Un desafío indeleble llevó a los Perdidos a escapar de Arcadia, y es esto lo que los Lealistas Verdaderos pierden de vista, ellos mismos perdidos en la falta de Claridad. A pesar de toda su agencia y mayor responsabilidad, el atractivo de un amor demasiado hermoso para negarlo o los vertiginosos altibajos de un cautiverio con propósito eclipsa los horribles recuerdos del sufrimiento más bajo. Con el tiempo, estos changelings sienten que sus recuerdos de sus Guardianes se vuelven más rosados, una sensación de estar incompletos sin ellos. Esta franja de leales desea la compañía de los demás cuando regresan a la bendita Arcadia, a los roles para los que han sido moldeados, rotos y reconstruidos para cumplir. De regreso a Arcadia, lejos del mundo frío y cruel, de regreso para llenar el hueco que dejaron y arreglar su larga ausencia.

### HISTORIA

Los Lealistas Verdaderos han existido tanto tiempo como los Perdidos, desde que los changeling han cruzado el Seto y mirado hacia atrás con nostalgia. Sin embargo, no fueron vilipendiados durante todo ese tiempo; cuando las cortes eran débiles o no estaban presentes, el porcentaje de Perdidos que volvían al regazo de sus Guardianes era mucho mayor que en la era moderna. No fue hasta que los changelings realmente comenzaron a formar una sociedad propia que el número de leales disminuyó.

Sin embargo, la psicología de los Lealistas es indeleble e inefablemente humana; Mientras las Hadas arrastren humanos a Arcadia, algunos lo anhelarán, mucho después de que se hayan ido. Los Guardianes y los Acechadores perciben estos puntos de ruptura psicológica con la aterradora precisión de alguien que conoce a los Perdidos íntimamente. La nueva vida del changeling se convierte en una coerción sutil, amenazas suaves y luego intimidación total, un intento de traer al Perdido de regreso al círculo de su Guardián.

Las actitudes implacables todavía se mantienen firmes entre las cortes, aunque algunos han mostrado recientemente signos de ser más comprensivos con la difícil situación de los leales, tratando de atraerlos al redil en lugar de condenarlos directamente.

### NARRAR A LOS LEALISTAS

Los Lealistas Verdaderos y Corsarios se diferencian de los Quema-Puentes en que son más insidiosos. Degradan la cohesión de la sociedad Changeling desde dentro, en lugar de representar una amenaza externa. Sin embargo, a pesar de todo eso, los Lealistas y Corsarios no son necesariamente más peligrosos que cualquier otra persona en un feudo. Sin embargo, lo que hacen es aumentar el estado de ánimo de paranoia y la confianza de los **Changeling** por necesidad. Es importante para el Narrador no hacer que los leales sean evidentes ni omnipresentes, para que no socaven por completo la sensación de seguridad que proporcionan el feudo y la corte. Los Lealistas Verdaderos



amenazan la propia narrativa del changeling de sus experiencias en Arcadia, mientras que los Corsarios tienden a ser mucho más impersonales sobre sus motivos. No a todos los corsarios les gustan las Hadas Verdaderas; algunos serían consumidos por su odio, si no fueran consumidos por su avaricia. No todos los Lealistas Verdaderos sirven a las Hadas Verdaderas por amor; algunos reciben productos exóticos u otro pago por un servicio leal.





# FANTASMAS DEL SETO

Es fácil perderse en el Seto. Es fácil deambular entre las Espinas, esperando una ruptura en el crecimiento y vislumbrar un terreno familiar que nunca llega. Es fácil tropezar con un pozo lleno de paredes que lloran lágrimas reales, la tristeza hace resbaladiza la superficie para que no puedas volver a salir. Es fácil atravesar las ramas hacia un área abierta, solo para descubrir que te has metido en un círculo de troles hambrientos discutiendo sobre qué proteína combina mejor con su estofado. (Sorpresa, eres tú.)

Es fácil morir en el Seto, y los muertos tienden a quedarse.

Sin embargo, no todos los fantasmas del Seto son antiguos changelings o humanos. Las emociones dan forma al Seto: fuertes impresiones de miedo y dolor, alegría y éxtasis, sentimientos que pueden volverse tan abrumadoras que despiertan como sus propias entidades. Los viajeros que atraviesan el Seto también dejan pedazos de sí mismos, pedazos de sus almas que se enganchan en las Espinas. Un Icono lo suficientemente potente puede desprenderse y continuar vagando, o una costurera duende puede reunir Iconos y coserlos en algo nuevo, hecho completamente de otros restos de almas.

## CREAR FANTASMAS DEL SETO

La creación de fantasmas del Seto es similar a las reglas para otros seres efímeros en el libro de reglas

de **Crónicas de las Tinieblas**, con algunas diferencias notables. Primero, el Narrador decide el Wyrd (no el Rango) del fantasma del Seto, que va del 1 al 10. El Wyrd determina cuántos puntos puede gastar el Narrador en otros rasgos, de la siguiente manera:

El término "fantasma del Seto" es lo que los changelings llaman a estos seres espectrales, pero son entidades separadas de los fantasmas tradicionales; sus Anclas son extrañas y no suelen interactuar con el mundo mortal.

## GLAMOUR

Mientras que los fantasmas y espíritus ordinarios usan Esencia para alimentar sus poderes, los fantasmas del Seto confían en el Glamour. Estas entidades cosechan Glamour de la misma manera que lo hacen los changelings: extrayéndolo de las emociones de los viajeros que pasan, o consumiendo frutos goblins y otras recompensas del Seto. Los fantasmas del Seto pueden obtener Glamour de las emociones ambientales (p. 103), pero no pueden segarlos. Solo pueden cosechar Glamour de mortales u otros fantasmas del Seto, pero un changeling puede entregar voluntariamente Glamour a un fantasma del Seto con un toque.

Los sueños también son una fuente potencial de glamour para los fantasmas del Seto. Si bien no pueden acceder a todos los beneficios de la



oniromancia, los fantasmas del Seto pueden intentar influir en los sueños de sus víctimas, manipulando cualquier historia que se desarrolle en el sueño para evocar una emoción en particular. Esto puede implicar que el fantasma del Seto evoque un recuerdo cariñoso en particular para que el soñador lo reviva, o que haga que aparezca alguien que el soñador ama u odia intensamente, o que saque a la luz sus miedos más profundos y deje que la pesadilla se desarrolle.

Para entrar en los sueños de su objetivo, el fantasma del Seto debe encontrar y traspasar el Bastión de su objetivo a través de la Puerta de Cuerno (p. 217), o pasar a través de la Puerta de Marfil directamente a los sueños de un durmiente tocando el cuerpo físico o la forma de sueño del objetivo. Entra en los sueños en su forma habitual. Independientemente de la puerta por la que pase, utiliza las siguientes reglas. Un fantasma del Seto atrapado en un sueño cuando un Bastión es destruido (p. 222) debe escapar de la misma forma que un changeling o sufriría las mismas consecuencias.

**Costo:** 1 punto de Voluntad.

**Tirada:** Precisión + Wyrđ - Aplomo.

**Acción:** instantánea.

### Resultados

**Éxito:** el fantasma de Seto entra en los sueños del objetivo. Cuando el objetivo se despierta, el fantasma recibe puntos de Glamour iguales a la cantidad de éxitos obtenidos por el Narrador.

**Éxito Excepcional:** el fantasma del Seto entra en los sueños del objetivo y encuentra un tesoro de elementos emocionalmente resonantes en la

superficie de los pensamientos del objetivo: miedos y esperanzas, los mejores y peores días de su vida, los rostros de sus seres queridos. El fantasma del Seto recibe dos puntos de Glamour por cada éxito.

**Fallo:** el fantasma de Seto no puede entrar en los sueños del objetivo.

**Fallo Dramático:** el fantasma del Seto no solo no puede controlar los sueños del objetivo, sino que en realidad queda atrapado dentro de ellos hasta que el objetivo se despierta de forma natural. El fantasma del Seto es solo un observador. No puede evocar deliberadamente emociones o cosechar glamour, aunque el soñador puede experimentar pesadillas de forma natural debido a su presencia, y sufre un punto de daño letal más uno por cada punto de Tolerancia Sobrenatural que posea su víctima.

### ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Los fantasmas del Seto utilizan un conjunto condensado de atributos para sus tiradas, según las categorías de Poder, Precisión y Aguante de los personajes mortales. Los fantasmas del Seto que anteriormente eran personajes vivos pueden obtener un promedio de sus niveles de Atributo en cada una de las tres categorías.

El **Poder** representa la habilidad bruta del Fantasma del Seto para imponerse en el mundo que lo rodea. Usa Poder para tiradas que requieran Fuerza, Inteligencia o Presencia.

La **Precisión** representa cuán hábilmente actúa el Fantasma del Seto, cuando se requiere un control fino. Utilice la Precisión para las tiradas que requieran Destreza, Astucia o Manipulación.

### WYRD DEL FANTASMA DEL SETO

Wyrđ*	Límite de Rasgos**	Puntos de Atributos	Glamour Máximo	Numina	Fragilidades Totales
1 - 2	5 puntos	5 - 8	10	1 - 3	Una menor
3 - 4	7 puntos	9 - 14	15	3 - 5	Dos menores
5 - 6	9 puntos	15 - 25	20	5 - 7	Una mayor, dos menores
7 - 8	12 puntos	26 - 35	25	7 - 9	Una mayor, tres menores
9 - 10	15 puntos	36 - 45	50	9 - 11	Dos mayores, tres menores

\* Wyrđ es el rasgo de tolerancia sobrenatural del fantasma del Seto; por cada dos puntos de Wyrđ que posea, imponga un modificador -1 en los intentos de atarlo por la fuerza.

\*\* Estos representan puntos permanentes, no aumentados temporalmente.





El **Aguante** representa la facilidad con la que el Fantasma del Seto evita o rechaza los intentos de controlarlo o dañarlo. Usa Aguante para tiradas que requieran Resistencia, Aplomo o Compostura.

Los Fantasmas del Seto no poseen habilidades, pero no sufren penalizaciones por inexpertos siempre y cuando la acción que intentan tenga sentido para su naturaleza. El Narrador tira su Atributo + Rango para la mayoría de las acciones, o Atributo + Atributo para acciones como sorpresa y percepción.

El Narrador puede gastar Glamour para potenciar un Atributo de un punto por punto para la escena. No puede potenciar un solo rasgo en más de la mitad de su Wyrd, redondeado hacia arriba; la potenciación toma un turno, y solo puede potenciar un atributo por turno.

## VENTAJAS

Los Fantasmas del Seto no tienen un rasgo de Claridad o Integridad. Debido a que sus rasgos están simplificados, los Fantasmas del Seto calculan los rasgos derivados de manera diferente a otros personajes.

**Corpus:** las formas físicas de los Fantasmas del Seto a menudo son maleables y no sufren lesiones de la misma manera que los cuerpos de los changelings. En lugar de salud, los Fantasmas del Seto tienen Corpus, igual a Aguante + Tamaño, que actúa como cajas de salud cuando el Fantasma del Seto resulta herido. Las cajas de Corpus no tienen penalizaciones por heridas asociadas.

**Voluntad:** la Voluntad es igual a Precisión + Aguante, hasta un máximo de 10. Normalmente, los Fantasmas del Seto recuperan Voluntad a razón de un punto por día, pero el tiempo puede correr de manera extraña en Seto. En lugar de un ciclo de 24 horas, la Voluntad de los Fantasmas del Seto puede regresar en función de un evento que ocurre con regularidad: cuando la flor de cardo despliega sus pétalos, cuando los siete caballos de Lady Rosewing llegan a la encrucijada, o en el aullido del lobo de brezo al despertar.

Si el Fantasma del Seto es un ser nacido del Seto o creado por las Hadas Verdaderas, recupera un punto de Voluntad por cada tres puntos de Glamour robados a sus víctimas.



**Anclas:** como los changelings, los Fantasmas del Seto tienen Hilos. Sin embargo, los Hilos de los Fantasmas del Seto no surgen de motivaciones personales, sino que reflejan las circunstancias detrás de sus creaciones, los lugares que frecuentan o los impulsos de sus creadores. Una vez por escena, si el personaje de un jugador hace que un Fantasma del Seto afirme su Hilo, el jugador gana un Hito. Los Fantasmas del Seto que reafirman sus Hilos restauran su reserva de Voluntad siguiendo las reglas de Hilos de la p. 95.

Un ex personaje vivo que murió en el Seto conserva el rasgo Vicio o Aguja del personaje. Una vez por capítulo, el Fantasma del Seto puede recuperar toda la Voluntad gastada cumpliendo su Vicio o Aguja. Ningún fantasma del Seto tiene Virtud.

**Iniciativa:** la iniciativa es igual a la Precisión + Aguante.

**Defensa:** la defensa es igual al menor de Poder o Precisión. Los Fantasmas del Seto aplican Defensa contra todos los ataques mundanos, incluidas las armas de fuego.

**Velocidad:** la velocidad es igual a Poder + Precisión.

**Tamaño:** los Fantasmas del Seto pueden ser de cualquier tamaño. Los fantasmas humanos y changeling suelen ser de tamaño 5, mientras que los Fantasmas del Seto cuyos orígenes se encuentran en el propio Seto usan la mitad de su Wyrd, redondeado hacia arriba, como su Tamaño.

## LESIONES

Los ataques físicos que normalmente causarían daño letal, a un Fantasma del Seto solo le causarían daño contundente a menos que el ataque utilice una Fragilidad de perdición. A pesar de parecer a simple vista y ser sólido, un Fantasma del Seto no tiene ningún órgano interno que lesionar. Los Fantasmas del Seto pierden un punto de Glamour por cada herida agravada que sufren.

Un Fantasma del Seto que pierde todo el Corpus por heridas letales o agravadas explota en una explosión de Glamour, pero si le quedan puntos de Glamour, puede reformarse en el Seto una vez que haya pasado el tiempo suficiente para recuperar puntos de Glamour iguales a sus puntos de Corpus.

Los Fantasmas del Seto se curan al mismo ritmo que los personajes changeling (pág. 188). El Narrador también puede gastar Voluntad para curar las heridas de un Fantasma del Seto. Un punto de Voluntad cura dos puntos de daño contundente o un punto de daño letal, como acción instantánea. Se necesitan cinco puntos de Voluntad y un día de descanso para curar un punto de daño agravado.

Las heridas agravadas curadas por Voluntad dejan cicatrices plateadas y otras marcas permanentes en la forma del Fantasma del Seto. Se remiendan de memoria, a veces cosiendo heridas con retazos de ropa atrapados en las espinas.

## FRACILIDADES

Al igual que los changelings, los Fantasmas del Seto sufren Fragilidades (p. 102). A diferencia de las Fragilidades de los changelings, las consecuencias de la Fragilidad de un Fantasma del Seto podrían ser algo más que daños y sanciones, como descomponerse o quedar atrapado por un tiempo, especialmente con debilidades importantes.

Estas Fragilidades están conectadas a los medios de creación del Fantasma del Seto. El fantasma de un changeling que murió buscando una salida del Seto debe detenerse y probar cualquier pomo de la puerta que encuentre. Si se puede hacer reír al Novio Llorón, perderá su forma hasta el próximo amanecer. Una muñeca de trapo fantasma se hace pedazos si su enemigo posee un parche de la misma ropa de la que está hecha. Susurrante Kate hablará sobre la ubicación del amor perdido de alguien hace mucho tiempo si le traen pétalos de rosas que se secaron en su tumba.

El hierro frío es una debilidad adicional para todos los fantasmas del Seto. Un objeto hecho de hierro frío inflige un nivel de daño agravado por turno mientras está en contacto con la entidad. Las armas hechas de hierro frío infligen daño agravado.

## INFLUENCIA

Los Fantasmas del Seto tienen un grado de influencia sobre el mundo, que pueden aprovechar para crear situaciones que les proporcionen Glamour. Comienzan con puntos en Influencia igual a la mitad de su Wyrd, redondeado hacia arriba. Ese valor también es la calificación máxima para una Influencia, pero un Fantasma del Seto



puede dividir sus puntos para tener más de una Influencia. Un Fantasma del Seto de Wyrd 6 que murió congelado en el Seto, por ejemplo, podría tener Influencia: Frío •• e Influencia: Letargo •. Los Fantasmas del Seto pueden reducir su número de Numina otorgado por el Wyrd para aumentar los puntos de Influencia, a un costo de 1 Numen por punto.

La influencia se mide tanto en escala como en duración. Para usar una Influencia, compare el nivel de Influencia del Fantasma del Seto con el total de puntos del efecto deseado y cuánto tiempo durará. El total debe ser igual o menor que el nivel de Influencia de la entidad para intentar la Influencia.

La entidad paga el costo indicado en Glamour y lanza Poder + Precisión, con éxito creando el efecto deseado. Si la Influencia altera los pensamientos o emociones de un ser sensible, el objetivo lo disputa con Aplomo o Compostura (lo que sea más alto) + Tolerancia sobrenatural.

### MANIFESTACIÓN

Los Fantasmas del Seto no necesitan gastar Glamour para manifestarse física y visiblemente dentro del Seto, pero deben tener el Numen Desmaterializarse (abajo) si quieren acechar sin ser vistos allí.

Si la reserva de Glamour de un Fantasma del Seto se agota por completo, recibe un punto de daño letal en su Corpus por cada hora que pasa sin reponer Glamour.

Si bien los Fantasmas del Seto intentan atraer a los mortales que pasan por las puertas del Seto, rara vez se aventuran en el mundo de los mortales, ni es probable que entren en Arcadia. Esto se debe en parte a que Seto es su hogar; es donde tienen más poder y, en muchos casos, los Fantasmas del Seto están hechos del material del mismo Seto. También ven qué pasa con las criaturas que atrapan la imaginación de las Hadas y no tienen ningún deseo de convertirse (o en algunos casos, volver a ser) el juguete de un Hada Verdadera. Los Fantasmas del Seto que entran en el mundo mortal o en Arcadia actúan a la mitad de su Wyrd efectivo, reduciendo todos los rasgos y perdiendo el acceso a Numina e Influencias en consecuencia. Reciben un punto de daño letal en su Corpus por cada turno que pasan sin reponer su Glamour una vez que se agota en el mundo mortal o en Arcadia.

### PODERES COMUNES

Todos los Fantasmas del Seto tienen cuatro poderes sobrenaturales que les ayudan a sobrevivir en Seto.

**Pasar a Través de las Espinas:** para los visitantes de El Seto, salir de los caminos hacia las Espinas es una acción peligrosa y, a menudo, mortal. Los Fantasmas del Seto ya no son susceptibles a la confusión que se genera cuando las Espinas se acercan y el Seto gira alrededor del viajero. Gastar 1 punto de Voluntad permite que el Fantasma del Seto mire en la dirección en la que necesita ir y atraviese las Espinas ileso.

### EFECTOS DE LA INFLUENCIA

Nivel	Efecto	Costo
• Fortalecer	El fantasma del Seto puede mejorar su esfera de influencia.	1 de Glamour
•• Manipular	El fantasma del Seto puede realizar cambios menores dentro de su esfera de influencia.	2 de Glamour
••• Control	El fantasma del Seto puede realizar cambios importantes dentro de su esfera de influencia.	3 de Glamour
•••• Crear	El fantasma del Seto puede crear un nuevo ejemplo de su esfera de influencia.	4 de Glamour
••••• Crear en Masa	El fantasma del Seto puede crear múltiples ejemplos de su esfera de influencia, tantos como hasta la mitad de su Wyrd, redondeado hacia arriba; o puede crear un ejemplo de forma permanente, aunque no puede alterar permanentemente la mente de un ser sensible.	5 de Glamour



DURACIÓN DE LA INFLUENCIA		
Nivel	Duración	Costo
0	Un minuto por éxito	Ninguno
•	10 minutos por éxito	Ninguno
••	Una hora por éxito	+1 Glamour
•••	Un día por éxito	+2 Glamour
••••	Permanente	+2 Glamour

**Alcance:** un Fantasma del Seto puede gastar 1 punto de Glamour mientras está frente a una puerta del Seto para llegar al mundo mortal y ver la escena. Puede usar cualquiera de sus Influencias, o Numina con la etiqueta "R", en objetivos dentro de tantas yardas/metros (del Wyrd del fantasma) al otro lado de la puerta, incluso si está cerrada. Los personajes capaces de percibir las puertas del Seto pueden sentir el alcance del fantasma con una tirada de Astucia + Compostura.

**Sentir Glamour:** los Fantasmas del Seto pasan gran parte de su tiempo en busca de Glamour. Se sienten atraídos por él, ya sea en seres vivos, en frutas goblin o en elementos imbuidos de él. Un Fantasma del Seto que necesita Glamour lo detecta cuando una fuente está dentro de (Wyrd x cinco) yardas/metros.

**Al Mercado, al Mercado:** los goblins mantienen mercados por todo el Seto. Al gastar 2 puntos de Glamour, el Fantasma del Seto sabe dónde se encuentra el Mercado Goblin más cercano que se encuentra actualmente en funcionamiento. Algunos fantasmas ofrecen esto como un servicio a los viajeros, pidiendo el pago en Glamour o frutas goblin para compensar lo que gastan para adquirir la información.

## NUMINA DE LOS FANTASMAS DEL SETO

Los Fantasmas del Seto poseen poderes llamados Numina. Cada Numen es una habilidad única, activada por una tirada exitosa de Poder + Precisión y una acción instantánea, a menos que se indique lo contrario, vinculada a la naturaleza del fantasma.

La forma en que se manifiesta un Numen en particular depende de la naturaleza y los temas de la entidad que lo usa. Un Fantasma del Seto que use el Numen "Firma" podría dar forma a su mensaje en una maraña de zarzas. La Explosión de

## ENTIDADES EFÍMERAS EN EL SETO

El Seto no tiene estado Crepuscular. Los Fantasmas del Seto que se desmaterializan son simplemente incorpóreos e invisibles. Un Fantasma del Seto que se aventura en el mundo mortal tampoco cae en un estado de Crepúsculo allí, pero se desmaterializa automáticamente incluso si no conoce el Numen, y debe gastar tres puntos de Glamour para materializarse en una escena; sólo puede hacerlo si está presente al menos una de sus esferas de influencia.

Otras entidades efímeras que terminan en el Seto se materializan automáticamente.

un Fantasma del Seto imita la sensación de espinas desgarrando el alma de un changeling.

Para obtener más información sobre Numina, consulte el libro de reglas de **Crónicas de las Tinieblas**, a partir de la p. 136.

## IDEA AGRESIVA

**Aggressive Meme (CTL 2E)**

El fantasma le habla a una persona y planta una idea en su mente. Cuando esa persona le cuenta a otra persona la idea, también se arraiga en su mente, así como en la mente de quien se la cuenta. El Numen cuesta 7 puntos de Glamour para activarlo, y es enfrentado por Aplomo + Compostura + Tolerancia Sobrenatural.

## EXPLOSIÓN

**Blast (CTL 2E)**

El fantasma hiere a los oponentes a distancia. El alcance equivale a 10 yardas/metros por punto de poder y el fantasma no sufre penalizaciones de alcance. Si la tirada de activación tiene éxito, la explosión hiere como un arma letal. Aumenta la letalidad pagando Glamour: por cada 2 puntos de Glamour gastados aumenta la "calificación de arma" en uno, hasta un máximo de la mitad del Wyrd del fantasma.



## DRENAJE DE CLARIDAD

### Clarity Drain (CTL 2E)

El fantasma del Seto ataca la Claridad del changeling, sacudiendo su capacidad para confiar en sus propias percepciones. Este Numen cuesta 2 puntos de Glamour para activarlo. El Narrador lanza un ataque de Claridad contra el objetivo con dados iguales a la mitad del Wyrd del objetivo, redondeado, en lugar de la tirada de activación habitual del Numen.

## DESMATERIALIZAR

### Dematerialize (CTL 2E)

Por 3 puntos de Glamour, el fantasma del Seto se desvanece de la vista y se vuelve incorpóreo. Todavía puede usar sus Influencias y cualquier Numina que no requiera tocar al objetivo o ser percibido, pero no puede interactuar físicamente con nada, incluso con otras criaturas incorpóreas.

## ENLOQUECER ®

### Dement (CTL 2E)

El fantasma tortura la mente de su víctima. El Numen cuesta 1 punto de Glamour, y la tirada de activación es impugnada por la Inteligencia + Tolerancia Sobrenatural de la víctima. Si el fantasma tiene éxito, la víctima sufre el Declive Demente (p. 330) durante el resto de la escena.

## DRENAR

### Drain (CTL 2E)

El fantasma puede robar Glamour o Voluntad (elegida en la activación) de un ser no efímero. La tirada de activación se opone a Resistencia + Aplomo + Tolerancia sobrenatural. El personaje (fantasma del Seto u objetivo) que obtenga la mayor cantidad de éxitos recibe puntos de Voluntad o Glamour iguales a los éxitos, mientras que la otra parte pierde el mismo número.

## AURA EMOCIONAL ®

### Emotional Aura (CTL 2E)

El fantasma envía una ola de emoción poderosa y distractora. Este Numen cuesta 1 punto de Glamour y dura una escena, o hasta que el fantasma usa otro Numina. Haz la tirada de activación una vez; cualquiera que se acerque a cinco metros del fantasma debe tirar Aplomo + Compostura + Tolerancia sobrenatural. Si la tirada de activación tuvo más éxitos, la víctima sufre una penalización de -2 dados a todas las acciones mientras permanezca el aura. Si la víctima obtiene más éxitos, es inmune al aura a menos que el fantasma vuelva a utilizar el Numen.

## ATRAPAR

### Entrap (CTL 2E)

El fantasma del Seto llama zarzas, espinas y enredaderas desde el suelo, o usa una voz de otro mundo para detener a su víctima desde la distancia. Activar el Numen cuesta 2 Glamour, impugnado por la Destreza + Tolerancia Sobrenatural de la víctima. Si el fantasma del Seto tiene éxito, un oponente dentro de un número de yardas o metros igual a la Precisión del fantasma del Seto sufre la Inmovilización con una penalización de -4 a escapar; la Durabilidad del "objeto" que la sostiene es igual a la mitad del Wyrd del fantasma del Seto (redondeado hacia arriba) +1 por cada 2 puntos de Glamour adicional gastado, y el fantasma del Seto es libre de realizar otras acciones mientras su presa está atrapada.

## PRENDA FALLIDA

### Failed Token (CTL 2E)

Las Prendas que lleva la víctima pierden su eficacia. El fantasma del Seto gasta 3 puntos de Glamour + 1 de Voluntad para activar el Numen. La víctima compite con su Tolerancia Sobrenatural. El éxito significa que las habilidades sobrenaturales ligadas a la Prenda dejan de funcionar durante el resto de la escena; el uso de la Prenda como un arma mundana sufre una penalización de dos dados.



## ALUCINACIÓN

### Hallucination (CTL 2E)

El fantasma puede crear una ilusión experimentada por un solo objetivo; cualquier cosa, desde una vista o un sonido hasta una persona imaginaria que mantiene una conversación. El Numen cuesta 1 punto de Glamour y es enfrentado por Astucia + Compostura + Tolerancia sobrenatural de la víctima. Cada éxito en la tirada en disputa altera uno de los sentidos de la víctima.

## IMPLANTAR MISIÓN ®

### Implant Mission (CTL 2E)

Este Numen le otorga a un mortal una visión de una tarea que el fantasma desea que realice, y una determinación mágica para llevarla a cabo. El fantasma paga 2 puntos de Glamour y lanza Poder + Presencia. Si tiene éxito, el sujeto recibe una breve visión de lo que sea que el fantasma desee que haga y gana la Condición de Obsesión con respecto a la realización de esa misión.

## LLAMADA DEL GUARDIÁN ®

### Keeper's Calling (CTL 2E)

El fantasma del Seto hace creer a su objetivo que su Guardián está al otro lado de las Espinas, tratando de recuperarla. Activar el Numen cuesta 2 puntos de Glamour, enfrentado por la Compostura + Tolerancia sobrenatural de la víctima. Si el fantasma tiene éxito, la víctima cree que su Guardián está cerca durante el resto de la escena: la voz es exacta, el aroma del perfume de su Guardián es tal como lo recuerda, el susurro de sus faldas suena como siempre.

## RAPTO ®

### Rapture (CTL 2E)

El fantasma fuerza una respuesta de los centros de placer del cerebro de un ser vivo, otorgando visiones extáticas, un sentimiento de comunión con el universo y sensaciones de dicha. El Numen cuesta 2 Glamour. Si tiene éxito, la víctima sufre el Declive Irracional (p. 330). Si la víctima falla una tirada de Aplomo + Tolerancia sobrenatural, gana

una Condición mental o emocional que la une más a los deseos de la entidad.

## FIRMA

### Sign (CTL 2E)

El fantasma crea mensajes o imágenes en cualquier medio de una manera apropiada para el medio. El Numen cuesta 1 punto de Glamour y, si tiene éxito, crea un solo mensaje.

## VELOCIDAD

### Speed (CTL 2E)

El fantasma acelera hasta convertirse en un movimiento borroso. Gasta 2 puntos de Glamour al activar este Numen para duplicar su Velocidad para la escena; gaste 4 para triplicarlo.

## CABALLERO

### Stalwart (CTL 2E)

El fantasma aparece blindado y usa Aguante en lugar del menor de Poder o Precisión como su puntuación de Defensa.

## MÁSCARA ROBADA ®

### Stolen Masks (CTL 2E)

El fantasma del Seto roba la apariencia del objetivo. Activar el Numen cuesta 1 punto de Glamour, enfrentado por la Presencia + Tolerancia Sobrenatural de la víctima. Si tiene éxito, el fantasma del Seto se convierte en una réplica exacta de su víctima hasta el próximo amanecer o atardecer.

## EJEMPLOS DE FANTASMAS DEL SETO

**Los Muertos Persistentes** vivieron, una vez. Eran humanos que tuvieron la desgracia de entrar en el Seto y nunca encontraron la salida. Eran changelings que se desviaron de caminos seguros y terminaron cara a cara con pesadillas errantes. Son todo lo que quedaba una vez que los lobos de brezo terminaron de festejar, o después de que la espada de plata del leal se deslizara en sus corazones. Estos fantasmas son las impresiones y emociones crudas de vidas una vez vividas, y ninguno de ellos puede



llegar a casa. Un fantasma más fuerte aún podría tener un propósito que espera cumplir, y acecha sus antiguas entradas al Seto con la esperanza de que alguno de su compañía (o alguien que los recuerde) aparezca y los ayude a llevar a cabo sus actos finales.

**Las Madrigueras Encantadas** están ancladas a Madrigueras particulares en el Seto, de la misma manera que los fantasmas están ligados a las casas en el mundo mundano. Los residentes de una Madriguera tienden a defenderlo con fiereza, pero una Madriguera particularmente acogedora o bien situada puede atraer la atención (y la envidia) de otros habitantes del Seto. Algunas Madrigueras Encantadas quieren una Madriguera lo suficiente como para hacer todo lo posible para reclamarlo como propio. Otras veces, el habitante original de la Madriguera no está listo para ceder su espacio y continúa defendiendo su Madriguera mucho después de la muerte.

**La Autoestopista Fantasma de las Espinas** es una leyenda urbana entre los changelings, especialmente en los territorios cuyas ciudades albergan grandes terrenos de Espinas. Los Perdidos en estos lugares cuentan historias, a menudo las que escucharon de un Susurro que conocía a una Gárgola que conocía a este Marchito, de una compañía que viajaba a lo largo de un camino que de repente se encontraron con otro viajero. Siempre es una chica tranquila, educada y un poco tímida. A veces, simplemente camina junto a ellos un rato antes de desaparecer tan misteriosamente como llegó. A veces pide prestada una chaqueta o pide un bocado de comida. Algunas historias dicen que ella mencionó su Feudo, y cuando la compañía se fue a contarle a los Perdidos sobre el encuentro, se enteran de que desapareció hace décadas. Se dirigió al Seto y nunca más la volvieron a ver.

**La Muñeca de Trapo Fantasma** se creó en el Seto y, en cierto sentido, se creó a partir del Seto. Una costurera feérica deambulaba entre las Espinas, sacando brillantes trozos de Iconos de entre sus puntas dentadas. Cuando tuvo suficientes, en todos los colores y emociones que más le gustaban, los cosió con hilo de oro y les dio forma de muñeco. Su relleno es una mezcla de plumón de cardo y plumas de pato y mechones de pelo de changeling que quedan enganchados entre las zarzas. El fantasma se despertó cuando cosió la última puntada, sus pensamientos eran un revoltijo de

sentimientos y recuerdos de sus muchas vidas. La costurera se fue hace mucho, pero la Muñeca de Trapo Fantasma todavía deambula, atraído por aquellos que viajan por el Seto, con la esperanza de encontrar a alguien cuya alma contenga una parte propia.





# DUENDES

El Seto es un lugar fronterizo, el reino intermedio donde aspectos de Arcadia y el mundo mortal coexisten y se fusionan. Los duendes, los habitantes del Seto son tan numerosos como las estrellas en el cielo. Son extraños, encantadores y terribles, algunos nacieron del Seto o han sido retorcidos por él, otros creados por las Hadas Verdaderas y olvidados, descartados y abandonados para valerse por sí mismos entre las zarzas. Muchos eran seres del mundo mundano que hicieron demasiados tratos feéricos, o encontraron un camino hacia el Seto y quedaron atrapados allí, las Espinas se llevaron lo que solían ser y los deformaron en versiones más raras y verdaderas de su antiguo yo.

Los duendes pueden ser tan pequeños como una mota de polvo o tan vastos como el cielo. Muchos son embaucadores inocuos, intrigados por los Perdidos que pasan por sus nidos y no quieren más que arrancarle un mechón de pelo para satisfacer su curiosidad. Otros son depredadores que buscan el crujido satisfactorio de huesos mortales entre sus cientos de dientes.

No siempre está claro cuál es cuál.

Muchos duendes excavan Madrigueras, haciendo retroceder a las espinas para crear un refugio seguro y un hogar para ellos. Estos pueden parecer atractivos para un viajero cansado, pero a menudo ese es precisamente el punto: atrae a la presa,

sáciala con dulces y canciones hasta que sus párpados se vuelvan pesados y luego ataca.

## CREAR DUENDES

Los duendes son amalgamas tanto de pesadillas como de cuentos de hadas, y nunca, nunca son del todo lo que parecen. Sin embargo, no todos los duendes tienen el corazón puesto en hornear a los changelings en pasteles. Algunos habitantes del Seto podrían convertirse en aliados o necesitar la ayuda de la abigarrada. Tener un duende y sus Poderes de Pesadilla del lado de los personajes puede ser una historia tan interesante como enfrentarse a él.

## CONCEPTO

¿Qué inspiraciones de los cuentos de hadas y el folclore podrían incluir a un duende? ¿Hay aspectos de las historias de los personajes en los que los duendes podrían intervenir? Sus historias de fondo y cautiverio, la intriga dentro de su feudo y sus cortes, y sus objetivos y aspiraciones son material potencial.

Las aspiraciones de los Duendes son tremendamente diferentes a las de la mayoría de los mortales. Todos los duendes deben tener al menos una aspiración; al igual que los personajes jugadores, pueden tener dos a corto plazo y uno a largo plazo. Algunos podrían poner en peligro a los changelings, especialmente si una aspiración a



corto plazo es como "hacer una capa con pieles de ogro". Otros pueden hacer que el duende sea más identificable, como "liberar a mis hijos de la Bruja de las Tierras Salvajes". Un duende puede mantener las mismas o similares aspiraciones después de cumplirlas, para objetivos como "no permitir que un mortal abandone mi tienda sin hacer un trato".

## WYRD

Los duendes tienen una puntuación de Wyrd de uno a 10 puntos, al igual que los changelings, que mide su poder sobrenatural en bruto. Este valor determina cuántos puntos máximos están disponibles para gastar en los atributos, habilidades, poderes de pesadilla y méritos del personaje.

Los duendes no pueden cosechar ni segar Glamour de los humanos. Deben confiar en las frutas goblins, hacer tratos y el poder de la botella de glamour (abajo) para reponer sus reservas. Un goblin que hace un trato por Glamour a cambio de algo más no necesita Botella de Glamour para recibirlo; el Wyrd garantiza que la transacción sea posible, agregando el Glamour pagado directamente a su reserva a través de un método acordado para sellar el trato.

## ANCLAS

Como los humanos, un duende tiene una virtud y un vicio, pero lo que un goblin considera

"virtuoso" o "vicioso" puede variar significativamente de lo que otros. Para hacer que un duende se sienta extraño y bizarro, considere anclas extrañas como Asesino como una virtud o Silencioso como un vicio.

## ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Al asignar los Atributos y Habilidades del duende según lo determine su Wyrd, el Narrador no tiene que asignar puntos según las categorías Física, Social y Mental, sino que debe dejar que las habilidades y el trasfondo del duende lo guíen. Considera qué rasgos tienen más sentido para el personaje y distribuya los puntos en consecuencia.

## CONTRATOS Y PODERES DE PESADILLA

El Wyrd también determina el número máximo de Poderes de Pesadilla y Contratos que puede poseer el duende; cada punto de un Poder Siniestro con múltiples niveles cuenta como un poder separado. A continuación, se muestra una lista de los Poderes de Pesadilla, y aparecen más en el libro de reglas de **Crónicas de las Tinieblas**, a partir de la p. 144. Los Duendes siempre gastan Glamour, en lugar de Voluntad, para activar los Poderes de Pesadilla.

Los duendes solo pueden aprender Contratos Arcadianos Comunes y Contratos Goblin.

WYRD DEL DUENDE							
Wyrd	Límite de Rasgos**	Puntos de Atributos	Puntos de Habilidades	Poderes de Pesadilla	Contratos	Méritos	Glamour Máx/Turno
1	5 puntos	15 - 18	10	3	2	3	6 / 1
2	6 puntos	19 - 22	15	3	2	5	7 / 2
3	7 puntos	23 - 26	20	3	2	7	8 / 3
4	8 puntos	27 - 30	25	4	3	9	9 / 4
5	9 puntos	31 - 34	30	4	3	11	10 / 5
6	10 puntos	35 - 38	35	4	3	13	12 / 6
7	10 puntos	39 - 42	40	5	4	15	15 / 7
8	10 puntos	43 - 46	45	6	4	17	20 / 8
9	10 puntos	47 - 50	50	7	5	19	30 / 9
10	10 puntos	51+	55	8	5	21	50 / 10

\*\* Estos máximos representan puntos de rasgo permanentes, no rasgos potenciados por Poderes de Pesadilla u otros efectos



## MÉRITOS

Los méritos pueden ayudar a desarrollar el personaje. ¿El duende tiene aliados o changelings juramentados que actúan como criados? ¿Cómo podría aparecer la biblioteca de un duende dentro del Seto, y qué libros aparecen en esos estantes? El dinero del mundo mundano no es tan útil en el Seto: ¿qué forma tomaría la riqueza de un duende con altos Recursos?

## VENTAJAS Y FRACILIDADES

Los tamaños y velocidades de los Duendes varían ampliamente. Algunos no son más altos que una brizna de hierba, mientras que otros solo tienen que estirar un poco el cuello para ver qué hay en la parte superior del tallo de judías. La rapidez con que la criatura puede moverse (si se mueve) puede depender más de su entorno actual que de la longitud de su paso. La forma que han tomado también importa: el each-uisge se mueve a la misma velocidad en tierra o en el agua cuando es un caballo, pero en su forma humana, es mucho más lento.

La Salud de un duende es su Tamaño + Resistencia. Su Modificador de Iniciativa es su Destreza + Compostura. La Defensa es el menor de la Astucia o Destreza del duende más su habilidad de Atletismo. Su Voluntad es su Aplomo + Compostura, y funciona como la de un changeling.

Usa el Atributo de Precisión más apropiado del Duende + Wyrd para un choque de Voluntades (p. 126) si sus poderes entran en conflicto con otras habilidades sobrenaturales.

Los duendes tienen fragilidades al igual que los changelings (p. 102), y como todos los duendes, el hierro frío es una de ellas. Manipular o tocar hierro frío es extremadamente doloroso, y las armas hechas de hierro frío infligen un daño agravado a los duendes. Decidir si el duende tiene otras fragilidades también es útil para completar el personaje. No son obligatorias, pero pueden proporcionar información adicional sobre el trasfondo del duende o darle a la compañía un ángulo interesante para seguir.

Los duendes pertenecen al Seto y generalmente permanecen allí. Un duende reduce en uno el total de éxitos necesarios para ganar cualquier tirada de

navegación en el Seto (pág. 200). Los goblins pueden aventurarse en Arcadia para lidiar con los Lores o los changelings cautivos, y las Hadas reclutan goblins a su servicio y se los llevan allí. Un goblin en el mundo mortal sufre la Condición Privado; Los goblins con Wyrd 6+ deben traer un pedazo del Seto con ellos, y solo pueden quedarse hasta que el sol cruce el horizonte sin otra magia que evite que se desvanezcan en el Seto.

El Narrador siempre puede subir o bajar estos rasgos de acuerdo con el propósito de un duende en la historia.

## PODERES DE PESADILLA

Los Poderes de Pesadilla son los poderes sobrenaturales inherentes que poseen los duendes. Muchas de las descripciones de los Poderes de Pesadilla que se enumeran a continuación no tienen reservas de dados asignados; adapta la reserva al duende que usa el poder. Considera cómo el trasfondo, la disposición y la apariencia del duende afectarían la forma en que se manifiesta el poder. ¿Cómo ejerce el poder? ¿Cómo se ve y se siente el objetivo? ¿Y los observadores?

Del mismo modo, los requisitos de alcance y otras restricciones se dejan a criterio del Narrador, según lo que tenga más sentido para el duende. Un duende parecido a una serpiente puede tener que envolver a su víctima para exprimir el Glamour, mientras que un duendecillo puede entrar, robar una gota de sangre y huir a su nido en la copa del árbol para desviar el Glamour del changeling.

Algunos duendes deben realizar ciertas tareas antes de que puedan dañar a sus víctimas, aunque muchos tratan de encontrar formas de ajustarse a la letra de la ley en lugar de a su espíritu. Por ejemplo, el Hombre de la Sonrisa de Cristal tiene que advertir a su presa antes de que comience la persecución. Sin embargo, tiende a emitir su advertencia en un lenguaje tan dulce y florido que un changeling encantado podría ignorar la amenaza. Lo único que importa es que lo entregue, no si es entendido.



## SEÑOR DE LAS BESTIAS

### Beastmaster (CTL 2E)

El duende tiene dominio sobre las bestias menores. Al gastar 1 punto de Glamour, puede conjurar un enjambre de alimañas, animales pequeños o bestias del Seto según corresponda a su naturaleza. Estas criaturas obedecen sus órdenes y puede comunicarse con ellas claramente. También puede usar este poder en una sola criatura más grande.

## BOTELLA DE GLAMOUR

### Bottle Glamour (CTL 2E)

El duende puede almacenar Glamour para más tarde, ya sea sacándolo de sus propias reservas o robándolo de otra parte. Puede gastar Glamour igual a la cantidad que quiere embotellar + 1 para almacenar sus propias reservas en cualquier cosa, desde una botella literal hasta una canción o un arma. Alternativamente, puede gastar 1 punto de Glamour y tocar un objetivo que tenga su propia reserva de Glamour para robar puntos iguales al Wyrd del duende, y esos puntos se eliminan de la fuente. Los goblins pueden intercambiar o vender Glamour, usarlo para obtener Poderes o Prendas cuando sus propias reservas estén vacías, o usarlo como ingrediente en extrañas hechicerías feéricas.

## HORROR CAMALEÓN

### Chameleon Horror (CTL 2E)

El duende puede mezclarse con el entorno que lo rodea, haciendo coincidir no solo los colores, sino incluso las texturas y características de lo que lo rodea; esto aplica una penalización de -3 en todas las tiradas para percibirlo, incrementado a -6 si permanece quieto.

## CONJURAR SUEÑOS

### Conjure Dreams (CTL 2E)

Al gastar 2 puntos de Glamour, el duende deforma su territorio dentro del Seto para parecerse al escenario del sueño recurrente de una víctima.

Este sueño puede ser bueno o malo, y el duende intenta mantener a la víctima en un lugar del que no quiere que salga o perseguirla sin cesar a través de uno del que no puede escapar. Una vez por hora, el objetivo puede tirar Astucia + Compostura + Tolerancia sobrenatural, enfrentada al Aplomo + Wyrd del duende, para ver a través de la ilusión.

## ENJAMBRE DE HADAS

### Fairy Swarm (CTL 2E)

El duende es (o se convierte en) un miembro de un enjambre o colmena. Al gastar 1 punto de Glamour, llama a los demás para que rodeen y ataquen al objetivo. El enjambre sirve para una variedad de propósitos: simplemente molestar a la víctima, distraerla de tomar otra acción, oscurecer su vista o alejarla de un área en particular. Los ataques físicos pueden variar desde las criaturas que arrancan mechones de cabello hasta que muerden y pican, dependiendo de su naturaleza. Las criaturas actúan como una mente en colmena, siguiendo las instrucciones de quien las convocó.

## TERRITORIO

### Home Ground (CTL 2E)

El duende tiene una forma específica de hogar en el que obtiene bonificaciones sobrenaturales. Esto podría ser un determinado mercado o arboleda, o podría ser la sangre de una matanza fresca o la ceniza de una casa que se quemó. Mientras está en su terreno natal, el duende gana +3 dados a todas sus reservas de dados físicos y tiradas de Influencia, reduce todo el daño sufrido en tres y gana +3 dados a las tiradas para disputar efectos sobrenaturales.

## MIRADA HIPNÓTICA

### Hypnotic Gaze (CTL 2E)

La mirada del duende puede encantar y seducir. Al encontrarse con la mirada del objetivo, puede gastar 1 punto de Glamour y tirar Presencia + Persuasión enfrentada por la Compostura del objetivo. Si tiene éxito, el duende cuenta como tener una impresión perfecta contra el objetivo para las maniobras sociales hasta el final de la escena.



## INMORTAL

### Immortal (CTL 2E)

Las leyes mortales de la vida y la muerte no atan al duende. No es indestructible, per se, pero si algo que no es una Perdición lo mata, simplemente regresa en una escena posterior como si nada hubiera pasado. Incluso si se destruye con una Fragilidad, nunca se va realmente: algún ritual maldito, conjunción astrológica o suceso extraño siempre puede traer a la criatura de regreso para una secuela de la historia.

## INFLUENCIA (• A • • • • •)

### Influence (CTL 2E)

Al igual que un fantasma del Seto, este duende tiene influencia sobre cierto fenómeno. Usar Influencia no requiere una tirada a menos que un personaje se oponga directamente a la activación. Para acciones enfrentadas o resistidas, decida un grupo de dados de Atributo + Habilidad que se adapte a la naturaleza del duende.

## SUSTO REPENTINO

### Jump Scare (CTL 2E)

El duende aparece de repente o se tambalea en una acción abrupta justo cuando pensabas que estaba fuera de combate. Al gastar 1 punto de Glamour, el goblin puede resolver la Condición Conmocionado en otro personaje, eligiendo qué acción fallará automáticamente. El personaje todavía gana un Hito como de costumbre. Alternativamente, el duende puede gastar 1 punto de Glamour para convertir el fallo automático causado por un personaje que resuelve la Condición Conmocionado en un fallo dramático.

## CONOCER ALMA

### Know Soul (CTL 2E)

El duende puede ver en las profundidades del alma de su víctima. Al gastar 1 punto de Glamour, aprende automáticamente la Virtud, el Vicio, las Aspiraciones y la Integridad actual de la víctima. Al

gastar un punto de Glamour adicional, aprende las circunstancias del punto de ruptura fallido más reciente del personaje. Los puntos de Glamour posteriores revelan puntos de ruptura más antiguos. Si el duende usa su conocimiento contra la víctima, obtiene un éxito excepcional en una tirada de tres éxitos o más. Usado contra personajes changelings, este poder funciona de manera idéntica al poder Acechador “Espíritus Afines” (p. 266).

### Lethe's Embrace (CTL 2E)

## ABRAZO DE LETE

El duende extrae los recuerdos del objetivo y los almacena para su uso posterior. El duende gasta 2 puntos de Glamour y hace contacto visual con el objetivo o lo toca. La víctima tira Astucia + Aplomo para enfrentar el efecto. La víctima puede recuperar los recuerdos perdidos, tal vez rastreando al duende y destrozando el recipiente, o visitando los Mercados de Goblin y comprando cualquier artículo hecho con ellos.

### Maze (CTL 2E)

## LABERINTO

El duende puede crear un laberinto demencial. Al gastar 3 puntos de Glamour y tocar una estructura, convierte las cámaras interiores en un enredo de pasillos y habitaciones que conducen a sí mismas; este efecto dura una hora. Cualquiera que no sea el duende que intente moverse a través del edificio debe tener éxito en una prueba de Astucia + Compostura menos el Aplomo del goblin cada vez que intente abandonar el área o avanzar a través de ella hacia un lugar específico; si fallan, simplemente se pierden más. Usado durante la navegación de Seto, este poder impone una penalización adicional acumulativa de -1 en las tiradas de navegación de todos los oponentes (excepto al Seto en sí) por cada turno de persecución, siempre que el duende esté en el Seto; el poder aún debe usarse dentro de una estructura de algún tipo.



## MILAGRO

### Miracle (CTL 2E)

El duende puede realizar hazañas milagrosas a voluntad. Los milagros incluyen, pero no se limitan a:

- Eliminar (o aplicar) cualquier Condición o Declive (o aflicción similar no modelada por estas mecánicas).

- Otorgar cualquier Mérito, Habilidad o Atributo en 5 puntos.

- Causar la muerte de un mortal.

- Cumplir una de las aspiraciones del objetivo.

El duende no puede hacer ninguna de estas cosas a menos que un ser humano vivo se lo pida explícitamente. Algunos duendes pueden conceder prácticamente cualquier deseo imaginable, mientras que otros solo pueden conceder una petición muy específica. A veces no es el goblin en sí el que concede el deseo, sino una parte de su cuerpo; La sangre de dragón podría curar todas las enfermedades, por ejemplo. La mayoría de los duendes solo pueden conceder de uno a tres deseos a una persona determinada y, por supuesto, desear más deseos está prohibido.

Finalmente, la magia de este tipo tiene un precio que va más allá de un Goblin. Cuando el duende concede el deseo de un objetivo, una de las aspiraciones del objetivo se destruye por completo. El personaje nunca podrá cumplirla ni reemplazarlo por otra Aspiración.

## FORMA DE NIEBLA

### Mist Form (CTL 2E)

El duende puede convertirse en una forma gaseosa gastando 1 punto de Glamour, ya sea convirtiéndose en aire puro, una especie de miasma brumoso, una nube de hojas que vuelan o un enjambre de cuervos. Esta forma dura una escena o hasta que el duende la abandona, lo que le permite volar a su Velocidad base, deslizarse por las grietas y fluir alrededor de los obstáculos.

## MUCHO DEPENDE DE LA CENA

### Much Depends on Dinner (CTL 2E)

El duende evoca un banquete lleno de delicias raras y succulentas cucherías. Cualquiera que vea o huela las deliciosas ofrendas se sentirá instantáneamente hambriento y se sentirá atraído hacia la mesa, donde se saciará. Una vez cada 15 minutos, las víctimas pueden tirar Astucia + Compostura + Tolerancia sobrenatural, enfrentada por la Presencia + Wyrld del duende, para intentar liberarse de la compulsión. Al salir de allí, aprenden que los alimentos eran solo las cáscaras de frutas goblin secas durante mucho tiempo, las ensaladas no eran más que hojas muertas. Si tienen suerte, los rellenos de pastel eran de barro en lugar de carne en mal estado o manzanas envenenadas.

## ARMAS NATURALES

(• A • • • • •)

### Natural Weapon (CTL 2E)

El duende está armado con un armamento natural formidable, ya sean mandíbulas salvajes, garras desgarradoras, espuelas huesudas o espadas metálicas. El armamento tiene un modificador de arma y un nivel de perforación de armadura igual a la cantidad de puntos en este Poder Siniestro. Si el armamento natural del duende incluye un mordisco, no es necesario establecer una presa para morder.

## EL CAMINO NO TOMADO

### The Path Not Taken (CTL 2E)

Dejar el camino a través del Seto es una de las cosas más peligrosas que puede hacer un viajero. El duende gasta 1 punto de Glamour y crea la ilusión de un camino que corre paralelo o que se bifurca del verdadero camino para desviar a las víctimas de sus trayectorias. El camino falso termina en un área que controla el duende: a menudo una Madriguera, a veces su vientre.



## FLAUTISTA DE HAMELIN

### Pied Piper (CTL 2E)

El duende toca un instrumento, canta una canción o realiza alguna otra acción entretenida o fascinante, y la gente a su alrededor se ve obligada a seguirlo a donde vaya. Gasta 1 punto de Glamour para activar este poder. Las víctimas pueden hacer una tirada de Aplomo para intentar liberarse. Aquellos que fallan en la tirada siguen al goblin por un tiempo antes de que puedan tirar de nuevo. El Narrador determina el intervalo. Puede ser tan simple como esperar 10 minutos, pero también puede ser más apropiado una escena: cuando termina la canción del duende, por ejemplo, o una vez que lo han llevado por un lado de una colina y luego por el otro.

## SALTO PRODIGIOSO

### Prodigious Leap (CTL 2E)

El duende puede dar grandes saltos; al gastar 1 punto de Glamour, puede saltar cuatro pisos hacia arriba o cruzar una autopista de seis carriles (o la distancia equivalente).

## TARTAMUDEO DE REALIDAD

### Reality Stutter (CTL 2E)

La presencia del duende hace que la realidad tartamudee y convulsione, lo que le permite oscilar de un lugar a otro. Al gastar de forma refleja 1 punto de Glamour cuando se mueve, el duende puede trasladarse a cualquier lugar que pueda ver hasta su Velocidad en metros de distancia, pareciendo a los observadores entrar y salir de la realidad a medida que avanza. Hacerlo agrega +2 a su Defensa durante el turno.

## REGENERAR (• A • • • • •)

### Regenerate (CTL 2E)

Como acción refleja una vez por turno, el duende puede gastar 1 Glamour por punto en el Poder Sinistro Regenerar, curando un punto de daño

letal o dos puntos de daño contundente por cada punto de Glamour gastado de esta manera.

## TRAMPA

### Snare (CTL 2E)

El duende puede crear una trampa que atrapa a las víctimas, ya sean telarañas pegajosas, raíces que agarran o cables de metal que azotan. Al gastar 1 punto de Glamour, el duende marca un área de hasta 10 yardas/metros cuadrados y puede atrapar a cualquier víctima en el área usando la trampa, usando sus propios Atributos y Habilidades con una bonificación de +3 a la reserva de dados.

## IRROMPIBLE

### Unbreakable (CTL 2E)

El duende es casi indestructible. Cualquier ataque que no obtenga un éxito excepcional inflige solo un punto de daño contundente. Los éxitos excepcionales infligen daño como de costumbre. Los ataques que incorporan hierro u otra de las debilidades del goblin eluden este poder.

## OFERTAS DUENDE

Si bien los duendes pueden vender contratos a los changelings (ver Contratos Goblins, p. 162), también ofrecen bienes y servicios a los changelings, mortales y otras criaturas que necesitan desesperadamente soluciones mágicas para problemas imposibles. Estos acuerdos acumulan Deuda Goblin más lentamente que los Contratos, ya que son principalmente eventos únicos y no pueden invocarse a voluntad como los Contratos Goblin. Pero lo curioso de las soluciones mágicas es que tienden a atraer clientes habituales.

Es posible que las necesidades mortales no siempre se sientan tan épicas como las de los cuentos de hadas, pero pueden parecer no menos insuperables: un empleado de oficina que se enfrenta a presentar 10 años de papeleo en un fin de semana podría desear mucho tener que convertir la paja en oro en su lugar. Por el precio de un favor, un duende puede encargarse de ello antes del amanecer. Un trabajador de almacén camina una docena de millas al día recogiendo pedidos. Le



duelen los pies, le duele la espalda. Cuando le compra un par de zapatos a un zapatero antiguo en el mercado callejero local, es como si estuviera caminando sobre el aire. Solo que las suelas se desgastan en unas pocas semanas. Antes de reparar los zapatos, el zapatero le exige una promesa.

Cada trato de duende que se haga agrega un punto de deuda de goblin a la cuenta de la persona. Estos incluyen tareas que el duende completa en el transcurso de una noche o dos, o elementos que producen un único efecto mágico menor. Los artículos de este tipo solo se pueden usar unas pocas veces antes de que se rompan o se agoten. El vino que obliga a quien lo bebe a decir la verdad se convierte en vinagre en la próxima luna llena. El espejo mostrará el paradero de tu verdadero amor solo dos veces, luego se hace añicos.

Los changelings pueden deshacerse de las Deudas incurridas de esta manera de la misma manera que lo hacen con la Deuda obtenida al invocar Contratos Goblin. Los mortales no tienen la misma habilidad; La Deuda de Goblin se acumula hasta que, a los 10 puntos, el mortal se convierte en un duende, ganando la Condición de Habitante del Seto (p. 340). Pagar la Deuda antes de ese momento requiere que el mortal se separe de algo o alguien querido para él: su hijo primogénito, los recuerdos de su abuela, el uso de su voz durante un año y un día, etc.

Algunos duendes consideran que sus Deudas están pagadas si el mortal completa una tarea muy específica: aprender el verdadero nombre del duende, encontrar dónde enterró su corazón u otras hazañas casi imposibles.

## DUENDES DE EJEMPLO

A continuación, se muestran algunos duendes para usar en sus crónicas.

### LOBOS DE BREZO

*[Hambriento, harapiento, jadeando]*

**Trasfondo:** innumerables cuentos de hadas y cuentos populares informan a los oyentes sobre el peligro de los lobos. Son los cazadores definitivos, las bestias hambrientas que acechan los bosques nocturnos y atrapan a los niños desobedientes en sus fauces abiertas. ¡Cuánto más espantoso, entonces, son los lobos que viven entre las zarzas,

cuyos terrenos de caza son los bosques teñidos de miedo del Seto?

Nadie está muy seguro de dónde vinieron los lobos de brezo. Algunas teorías postulan que una vez fueron lobos del mundo mundano que vagaron hasta el Seto y no pudieron salir. Las espinas les desgarraron la piel, y los miedos de los changelings que crecieron en cuentos sobre la astucia y la crueldad de los lobos los convirtieron en algo aún más terrible.

O quizás eran los perros de caza de los Lores. Las Hadas Verdaderas son conocidas por descartar lo que ya no les interesa, y un amo voluble puede haber soltado sus perros en el Seto. O tal vez el mismo Seto los creó, el dolor y el miedo dieron forma y piel, y los encargó de evitar que aquellos que habían perdido el camino lo encontraran y escaparan.

Independientemente de la verdad sobre su origen, los lobos de brezo se encuentran entre los cazadores más aterradores del Seto.

**Descripción:** los lobos de brezo son en parte lobos, pero tienen características inquietantemente humanas. Sus manos terminan en dedos con garras malvadas. Andan sobre dos piernas, pero pueden correr muy bien y con la misma rapidez, a cuatro patas. Sus ojos son ojos humanos, siempre. Los lobos de brezo huelen a tierra, carne y sangre vieja y seca, y tienen la boca llena de demasiados dientes. Cuando están de caza, sus aullidos cortan hasta los huesos.

**Pautas de Narración:** los lobos de brezo son animales gregarios. Cuando uno detecta un olor, todos se reúnen para acechar a su presa. Lo que más les gusta, el momento que esperan, es cuando la presa empieza a correr. La manada avanza hacia eso, rodeando a su presa, aullando desde todo el Seto, estrellándose en las Espinas y deteniéndose para olfatear y babear justo afuera, donde sus víctimas se han escondido.

Comen carne, pero les gusta más cuando está marinada en el terror y el dolor de la víctima. La primera vez que capturan a su presa, los lobos de brezo extraen sangre, pero liberan a su víctima. Esas víctimas rara vez llegan muy lejos, con otro lobo de brezo que aparece en la noche para golpear con sus garras harapientas o romper con sus agudos y afilados dientes. Repiten esto hasta que la víctima



ya no puede correr, luego caen sobre ella y se dan un festín.

**Atributos Mentales:** Inteligencia 2, Astucia 4, Aplomo 3

**Atributos Físicos:** Fuerza 4, Destreza 5, Resistencia 4

**Atributos Sociales:** Presencia 2, Manipulación 1, Compostura 2

**Habilidades Mentales:** Investigación 3

**Habilidades Físicas:** Atletismo 2, Pelea (Garras) 5, Sigilo 5, Supervivencia (Rastreo) 4

**Habilidades Sociales:** Empatía (Reacciones de presa) 3, Intimidación 3

**Méritos:** Sentidos Agudos, Metabolismo de Arcadia, Sentido del Peligro, Salud de Hierro 3

**Wyrd:** 4

**Glamour/por turno:** 9/4

**Voluntad:** 5

**Virtud:** Cruel

**Vicio:** Perezoso

**Aspiración:** cazar a los débiles y saborear su miedo.

**Iniciativa:** 8

**Defensa:** 6

**Tamaño:** 5

**Velocidad:** 15

**Salud:** 9

**Fragilidades:** no puede pisar un suelo sin ser invitado (tabú).

**Armas/Ataques:**

Tipo	Daño	Reserva de Dados	Especial
Garras	2L	10	Perforación de Armadura 2
Mordisco	3L	9	Perforación de Armadura 2

**Contratos:** Capa de la Noche, Guía Descarriada.

**Poderes de Pesadilla:** Susto Repentino, Armas naturales 2, Salto prodigioso.

## MONSTRUO DE LA CUEVA PROFUNDA

*[Ruidos siniestros, como la tierra moviéndose... o un estómago gruñendo]*

**Trasfondo:** las Cuevas Profundas son túneles estrechos bordeados de gemas afiladas. Sus cavernas se retuercen profundamente en el suelo y el camino cambia alrededor del viajero, lo que hace que sea fácil perderse en su interior. Quizás siempre han estado ahí; Las historias que advierten a aquellos que vienen al Seto en busca de tesoros se han extendido durante años. Los Perdidos y las hadas los evitan cuando pueden, sin importar cuán tentadoras puedan ser las gemas, porque las cuevas están vivas y hambrientas. Aquellos que se aventuran adentro rara vez logran salir.

**Descripción:** las Cuevas Profundas tienen entradas en todo el Seto. En su mayor parte, aparecen de la misma manera que lo hace una cueva promedio: aberturas en un afloramiento rocoso o en la ladera de una montaña, que conducen bajo tierra. Pero gemas brillantes con bordes afilados tachonan las paredes, techos y suelos de la cueva. Una vez que un changeling escucha el rumor de que las gemas son dientes, es difícil ver la entrada de la cueva como algo más que unas fauces hambrientas.

**Pautas de Narración:** para los changelings que saben que no deben entrar en las Cuevas Profundas, pueden ser necesarias circunstancias extraordinarias para convencerlos de que se aventuren dentro. Sin embargo, la noticia sobre los peligros no ha llegado a todos los dominios, y muchas compañías involuntarias han entrado en las cuevas a lo largo de los años en busca de tesoros y maravillas. De pocos se supo de ellos.

Las historias hablan de Cuevas Profundas haciendo un trato con el sol, la lluvia y el viento, por lo que cuando el calor golpea durante el día, la oscuridad es fresca es acogedora y, por la noche, las cuevas son un lugar para escapar de los elementos. En los días en que llueve, las Cuevas Profundas son cálidas y secas, y las gemas reflejan la luz de las linternas, velas o candiles que les iluminan los changelings. Conducen hacia abajo, prometiendo riquezas a cualquiera que regrese con los bolsillos cargados de joyas.



Lo que esos changelings no se dan cuenta es que las cuevas solo se ven atractivas. Luego intentan comerte.

**Atributos Mentales:** Inteligencia 2, Astucia 4, Aplomo 4

**Atributos Físicos:** Fuerza 8, Destreza 3, Resistencia 6

**Atributos Sociales:** Presencia 5, Manipulación 4, Compostura 2

**Habilidades Mentales:** ninguna

**Habilidades Físicas:** Pelea (Aplastamiento) 10, Sigilo (Escondarse a plena vista) 6

**Habilidades Sociales:** Intimidación 8, Persuasión 3, Subterfugio 3

**Méritos:** Demoledor 3

**Wyrd:** 6

**Glamour/por turno:** 12/6

**Voluntad:** 6

**Virtud:** Hambriento

**Vicio:** Vanidad

**Aspiración:** ¿las rocas salivan? Esta seguro que lo parece.

**Iniciativa:** 5

**Defensa:** 3

**Tamaño:** 10

**Velocidad:** 0

**Salud:** 16

**Fragilidades:** ninguna

**Contratos:** ninguno

**Poderes de Pesadilla:** Horror Camaleón, Inmortal, Laberinto, El camino no tomado.

**Sistema:** los personajes que se aventuran en las Cuevas Profundas lo hacen bajo su propio riesgo. Consulta las reglas para navegar por el Seto (pág. 200) para explorar los túneles. El Narrador determina la frecuencia con la que los jugadores deben tirar, ya sea después de que haya pasado una cierta cantidad de tiempo, cada vez que los túneles se bifurcan o cuando los ecos retumbantes comienzan a sonar como un estómago rugiente. Cualquier fallo dramático alerta completamente a

las Cuevas Profundas sobre los intrusos y su paradero, y comienza una persecución (p. 195).

El número base de éxitos necesarios para que los personajes escapen (y para que las Cuevas profundas comiencen a digerirlos) es 8. Si las Cuevas profundas ganan la persecución, los personajes que están dentro reciben un punto de daño letal por cada turno que estén atrapados.

Lo que suceda a continuación depende del Narrador: tal vez las Cuevas Profundas estén dispuestas a llegar a un acuerdo. Tal vez haya un truco confiable para hacer que una cueva sensible escupa a alguien. Quizás una vez que su reserva de Salud está llena de daño letal, el personaje se desmaya y despierta horas más tarde, perdido en el Seto y sintiéndose bastante... digerido, con su reserva de Glamour agotada.

### **LIZA CANTWELL, 9 AÑOS, REINA GOBLIN**

*¡Arrodíllate ante la reina! [se disuelve en risitas]*

**Trasfondo:** Liza ha estado en el Seto alrededor de un año, dejada aquí por alguien que tomó tantos Contratos Goblin y acumuló tantas Deudas que ella misma se convirtió en Reina Goblin. Para deshacerse de esa deuda, encontró a una niña que ocuparía su lugar. La mujer engañó a Liza para que la siguiera al Seto, luego la dejó allí para convertirse en la nueva Reina Goblin. Liza extrañaba a sus padres al principio, pero cuando se pone triste, los duendes la entretienen y la hacen reír de nuevo. A veces la llevan a una persecución y las Espinas la cortan. Probablemente debería doler, pero en realidad no es así, y no se siente tan triste después.

**Descripción:** Liza es una niña de nueve años que viste un vestido muy fino pero muy sucio. Los changelings que han conocido a Madame Thimblestitch pueden reconocer su obra. Ella también usa una corona de flores tejida, sostenida en su lugar por su cabello enredado. Liza todavía lleva su mochila, que contiene sus últimas tareas escolares, un libro de la biblioteca y un folleto sobre el peligro de los extraños.

**Pautas de Narración:** para una niña que pasó un año como Reina de los Goblin, siendo adulada por sus criados de hadas, Liza es una niña bastante ecuaníme. Da órdenes y espera que se cumplan, pero no se enfurece ni exige cosas imposibles de sus



súbditos. Puede parecer un poco fría, pero ha perdido mucho de sí misma por las Espinas.

**Atributos Mentales:** Inteligencia 3, Astucia 2, Aplomo 2

**Atributos Físicos:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2

**Atributos Sociales:** Presencia 5, Manipulación 2, Compostura 1

**Habilidades Mentales:** Pericias 1, Investigación 2

**Habilidades Físicas:** Atletismo 2, Fullerías 1, Sigilo 2, Supervivencia 2, Armamento 2

**Habilidades Sociales:** Trato con Animales 1, Expresión 2, Persuasión 2, Callejeo (Seto) 3, Subterfugio 3

**Méritos:** Interpretación Encantadora 2, Especialidad Interdisciplinar (Seto), Biblioteca 2, Personal 1

**Wyrd:** 2

**Glamour/por turno:** 7/6

**Voluntad:** 3

**Virtud:** Juguetona

**Vicio:** Autoritaria

**Aspiración:** gobernar todo Faerie.

**Iniciativa:** 5

**Defensa:** 3

**Tamaño:** 4

**Velocidad:** 8

**Salud:** 6

**Fragilidades:** gotas de lluvia cayendo (perdición)

**Armas/Ataques:**

Tipo	Daño	Reserva de Dados
Cetro de la Reina Goblin	1L	4

**Contratos:** Vista de un Espejo Lejano, Oscuro Borroso.

**Poderes de Pesadilla:** Señor de las Bestias, Mucho Depende de la Cena, Trampa.





## MADAME THIMBLESTITCH

*"Oh, vamos a arreglarte".*

**Trasfondo:** los rumores en los mercados Goblin dicen que Madame Thimblestitch fue una vez costurera de uno de los Lores. Hace tanto tiempo que incluso ella olvidó cuándo fue, disgustó a su Dama, que la abandonó para vivir en el Seto. Cualquiera que haya sido su ofensa ha sido olvidada hace mucho, incluso por la propia Madame Thimblestitch. Ahora deambula, recogiendo restos de las Espinas y cosiéndolos en pequeñas monstruosidades.

**Descripción:** Madame Thimblestitch es anciana, de pelo blanco, orejas puntiagudas y dientes afilados como agujas. Sus manos son ágiles, sus dedos encallecidos. Viste ropa fina, adecuada para la corte de una dama, y cada pieza es obra de ella. Un puñado de muñecos de trapo la siguen a menudo, todos hechos de los restos de almas que arranca de las Espinas mientras camina por el Seto.

**Pautas de Narración:** es agradable hablar con la costurera y es rápida con una invitación a tomar el té. Ella está feliz de dar información, especialmente cuando se trata de cotilleos de las cortes. Siempre está tejiendo, aunque algunos de los fragmentos de Iconos con los que trabaja son difíciles de ver para los changelings. Madame Thimblestitch no puede resistirse a comentar sobre la calidad de la ropa de sus compañeros. Ella revisará las imperfecciones y se ofrecerá a arreglarlas.

**Atributos Mentales:** Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 4

**Atributos Físicos:** Fuerza 1, Destreza 6, Resistencia 2

**Atributos Sociales:** Presencia 2, Manipulación 5, Compostura 4

**Habilidades Mentales:** Academicismo 2, Pericias (Costura) 5, Política (Cortes) 6

**Habilidades Físicas:** Supervivencia 2

**Habilidades Sociales:** Empatía 3, Sociedad (Conversación) 6, Callejeo (Seto) 5, Subterfugio 3

**Méritos:** Aliados 4, Etiqueta 2, Inspiración, Simpático

**Wyrd:** 5

**Glamour/por turno:** 10/5

**Voluntad:** 8

**Virtud:** -

**Vicio:** -

**Aspiración:** vestir a caballeros y a damas.

**Iniciativa:** 10

**Defensa:** 4

**Tamaño:** 5

**Velocidad:** 9

**Salud:** 7

**Fragilidades:** debe recolectar cualquier Icono, Prenda u otros restos que vea (tabú); debe hablar sobre la ropa de los compañeros y ofrecerse a reparar cualquier defecto que vea (tabú).

**Contratos:** Bendición de Perfección, Las Paredes tienen Orejas.

**Poderes de Pesadilla:** Mirada Hipnótica, Influencia 2 (Muñecos de Trapo), Flautista de Hamelin.

## MOSSPOCKET

*"Suenas como alguien que necesita mejor suerte".*

**Trasfondo:** Moss pocket una vez fue dueño de una hermosa casa en el Seto. Tenía habitaciones secretas y rincones de lectura, y una mujercita con cara de ardilla que le traía té todas las tardes. Un astuto grupo de changelings lo engañó para sacarlo de la casa y quedarse las habitaciones secretas y los rincones de lectura, e incluso a la mujercita con cara de ardilla, y Moss pocket se vio obligado a irse con nada más que su cartera llena de pergaminos y tinta.

Los changelings han muerto hace mucho tiempo, y aunque la casa de Moss pocket ahora está vacía y las zarzas invasoras amenazan su césped, no puede regresar: los changelings tenían la escritura y él no sabe a quién se la transfirieron. En cambio, hace tratos con todo el que puede, con la esperanza de comerciar y comercial hasta encontrar a la persona que posea la escritura feérica de su casa feérica, y cambiarle el deseo de su corazón por el suyo.

**Descripción:** Moss pocket aparece como un hombre joven, con rasgos de búho que en realidad incluyen plumas en la cara. Su abrigo cruje con todos los pergaminos metidos en sus bolsillos y su cartera tintinea con botes de tinta y bolígrafos.



**Pautas de Narración:** Moss pocket es muy educado e intenta ser útil. Charlará con la compañía para ver qué necesitan, y siempre, siempre tiene algo en sus bolsillos que está dispuesto a cambiar.

**Atributos Mentales:** Inteligencia 4, Astucia 3, Aplomo 2

**Atributos Físicos:** Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2

**Atributos Sociales:** Presencia 3, Manipulación 4, Compostura 4

**Habilidades Mentales:** Academicismo 3, Investigación 2, Política 1

**Habilidades Físicas:** Atletismo 2, Fullerías 2, Sigilo 2, Armamento 1

**Habilidades Sociales:** Empatía (Deseos) 3, Persuasión (Ofertas) 4, Sociedad 3, Subterfugio (Desvío) 2

**Méritos:** Memoria Fotográfica, Charlatán 3, Intermediario, Tentador.

**Wyrd:** 4

**Glamour/por turno:** 9/4

**Voluntad:** 6

**Virtud:** Cómodo

**Vicio:** Pequeño

**Aspiración:** restaurar su propiedad a su antigua y acogedora gloria.

**Iniciativa:** 6

**Defensa:** 4

**Tamaño:** 4

**Velocidad:** 8

**Salud:** 6

**Fragilidades:** Ninguna

**Armas/Ataques:**

Tipo	Daño	Reserva de Dados
Cuchillo de Espina	0L	4

**Contratos:** Conoce a la Competencia, Visión de la Verdad y la Mentira.

**Poderes de Pesadilla:** Botella de Glamour, Abrazo de Lete, Milagro, Tartamudeo de Realidad.

## TROLES DEL SENDERO

*"¿A dónde crees que vas, niño?"*

**Trasfondo:** al igual que sus primos de leyenda, los troles del puente, troles del sendero exigen tributos, favores o tareas a quienes desean pasar. Muchos de ellos hacen sus hogares en Madrigueras cerca de un camino, donde pueden escuchar los pasos o los cascos y las ruedas de los carruajes de los viajeros que se acercan. Los troles se mueven para bloquear la carretera y no permiten que los viajeros continúen su viaje hasta que hayan pagado su camino. Este tributo puede tomar muchas formas: un saco de fruta goblin, favores adeudados o cualquier otra cosa que el trol pueda necesitar, o perciba el valor de los changelings.

Algunos changelings se niegan a pagar el tributo y, en cambio, intentan abandonar el camino, bordeando las Espinas para evitar al trol y su alcance. Hacerlo es arriesgado: dejar el camino por cualquier motivo a menudo conduce al desastre, lo que hace que el changelings aterrice en un lugar peligroso y desconocido. Los troles también lo saben y eligen lugares para bloquear donde abandonar la carretera es especialmente desaconsejable.

**Descripción:** los troles del Sendero son enormes. No, más grande que eso. Son lo suficientemente grandes como para hundirse en medio de un camino y no dejan espacio para que un viajero se apriete a ambos lados y aún permanezca en el camino. A menudo, cambian su piel para parecerse a la carretera misma, por lo que se mezclan desde la distancia. Pueden ser del gris pálido de los adoquines, el beige polvoriento de un camino de tierra seca o el marrón oscuro y profundo de un camino embarrado después de una tormenta.

**Pautas de Narración:** los Troles del Sendero tienden a ser hoscos y un poco presumidos. No son muy inteligentes, pero no tienen por qué serlo: son grandes y pesados y no están bromeando cuando amenazan con lanzarte a las Espinas si los desafías. A veces, establecen una tienda cerca de un mercado goblin. De esta manera, se encuentran con viajeros que tienen más probabilidades de volver sobre sus pasos y comprar lo que los troles quieren en el mercado, en lugar de regresar a casa y encontrar otro camino.



Los troles del sendero son generalmente criaturas solitarias, que se contentan con limitar su socialización a las personas que conocen en el camino. Sin embargo, a veces trabajan en parejas, el segundo se esconde hasta que su compañero se ha enfrentado a los transeúntes, luego se escabulle en la carretera detrás de ellos y bloquea su ruta de escape para que los changelings se vean obligados a pagar de inmediato.

**Atributos Mentales:** Inteligencia 1, Astucia 1, Aplomo 3

**Atributos Físicos:** Fuerza 7, Destreza 3, Resistencia 5

**Atributos Sociales:** Presencia 2, Manipulación 2, Compostura 3

**Habilidades Mentales:** Investigación 2, Ocultismo (Espinas) 1

**Habilidades Físicas:** Atletismo (Lanzar) 3, Pelea 4, Sigilo 3, Supervivencia 3

**Habilidades Sociales:** Intimidación (Amenaza Inminente) 5, Persuasión 2, Subterfugio 2

**Méritos:** Salud de Hierro 3

**Wyrd:** 4

**Glamour/por turno:** 9/4

**Voluntad:** 6

**Virtud:** Codicioso

**Vicio:** Poco Inteligente

**Aspiración:** amasar una fortuna.

**Iniciativa:** 6

**Defensa:** 3

**Tamaño:** 7

**Velocidad:** 13

**Salud:** 12

**Fragilidades:** debe intentar resolver un acertijo que se le pide (tabú); sol del mundo mortal (perdición; si un trol del sendero muere a causa de su perdición, se convierte en piedra).

**Armas/Ataques:**

Tipo	Daño	Reserva de Dados
Puños	2B	11
Piedras Lanzadas	2L	10

**Contratos:** Poderío del Bruto Terrible, Presencia Paralizante, Salto de Siete Leguas.

**Poderes de Pesadilla:** Territorio, Regenerar 1, Entrada Sorpresa, Irrompible.

## PESADILLA ERRANTE

*[Todo se pone oscuro y terriblemente, terriblemente silencioso.]*

**Trasfondo:** érase una vez, un changeling acosado por los sueños de su tiempo en Arcadia hizo un trato con un habitante del Seto. El duende tomó los sueños del changeling, los selló en una botella de vidrio verde y se dirigió de regreso a su Madriguera. Pero en el camino, el duende tropezó y la botella de vidrio se rompió, liberando la pesadilla.

Descubrió que le gustaba mucho ser una entidad propia y se dispuso a buscar a otros como él. Resulta que no había otros como él, por lo que la Pesadilla Errante hizo lo mejor que podía hacer: buscó a los soñadores e hizo realidad sus sueños. Solo a veces, reunir sueños significa absorber también al soñador.

**Descripción:** la Pesadilla Errante es una nube de miedo nómada. Se pega al suelo, rodando como una espesa niebla. Tiñe el paisaje a medida que se mueve, eliminando el color de su entorno. Por la noche, es aún más difícil de detectar, acercándose sigilosamente a los que acamparon y manteniéndose alejada de la luz del fuego el mayor tiempo posible. Los sonidos se amortiguan en su interior y el mundo exterior de Pesadilla parece moverse mucho más lentamente que en el interior.

**Pautas de Narración:** la Pesadilla Errante se compone principalmente de sentimientos e instintos. Cuando los changeling se ven atrapados en ella, se instala una profunda sensación de pavor, como si algo estuviera a punto de salir espectacularmente mal. A menudo, esto es cierto, ya que la pesadilla se apodera y saca a la luz los miedos de los Perdidos. La Pesadilla Errante no solo presenta los sueños de sus víctimas actuales, sino que también recorre fragmentos de otras pesadillas que ha absorbido, incluidos destellos de los sueños que originalmente la llevaron a existir.

**Atributos Mentales:** Inteligencia 3, Astucia 4, Aplomo 3



**Atributos Físicos:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3

**Atributos Sociales:** Presencia 3, Manipulación 4, Compostura 3

**Habilidades Mentales:** Ocultismo 3

**Habilidades Físicas:** Sigilo (Oscuridad) 5, Supervivencia 3

**Habilidades Sociales:** Empatía 3, Expresión 3, Intimidación (Miedo) 8

**Méritos:** ninguno

**Wyrd:** 4

**Glamour/por turno:** 9/4

**Voluntad:** 6

**Virtud:** Espantosa

**Vicio:** Silenciosa

**Aspiración:** Absorber pesadillas dentro de sí.

**Iniciativa:** 6

**Defensa:** 3

**Tamaño:** 6

**Velocidad:** 13

**Salud:** 9

**Fragilidades:** un acto de verdadero valor (perdición).

**Contratos:** Pavor Abrumador, Tumulto.

**Poderes de Pesadilla:** Horror Camaleón, Conjurar Sueños, Conocer Alma, Forma de Niebla.





# LOS CAZADORES SALVAJES

Cuando las Hadas Verdaderas se retiran de los rincones de Arcadia para celebrar la corte y jugar sus juegos, la tierra vuelve a ser lo que era. A veces, los changelings que escapan se topan con estos reinos vacíos antes de cruzar al Seto, estas tierras subdesarrolladas desprovistas de civilización viviente, un escenario de teatro con atrezos y decorados dispersos, pero sin luces ni actores. La mayoría de las veces, los changelings los ven como bosques fríos, lo suficientemente helados como para ver su aliento iluminado por la luz de la luna y las estrellas, una tierra de medianoche plagada de túmulos y ojos atentos. Estos ojos son tanto cazadores como cazados, el aire y la oscuridad asumen pensamiento y forma por voluntad o capricho. Son los Acechadores: estaban en Arcadia antes que los Lores, y estarán allí después de que los Lores se vayan.

Pero en este tiempo y lugar, los Lores gobiernan las tierras más allá del Seto, e incluso los guardianes de los bosques deben reconocer su autoridad. Cuando los Perdidos se niegan obstinadamente a ser encontrados, las Verdaderas Hadas se adentran en los matorrales más profundos para llamar a los Acechadores, que nunca están lejos de sus amos.

## NUNCA LEJOS DE LA REINA

Todo tiene reglas. Reglas y fiabilidad. La ballesta y su carcaj de 20 queridas hijas son fiables. Hacen lo que esperas de ellas. Eres fiable. Tus trampas se

activarán, tu espada sacará sangre. Los bosques son traicioneros. Sin reglas y sin orden, el bosque te consumirá. Los bosques te definen y son todo lo que necesitas.

Sin embargo, los Lores establecen sus propias reglas. Llegan al bosque, la magia ondea ante ellos, la niebla se divide en el bosque. Cuando llegan a ti, hacen un movimiento rápido con seguridad soberana, arrancando tu corazón y desgarrando la armonía. En esa cavidad se vierte el deseo de las Hadas Verdaderas, un Título que representa su deseo por los Perdidos que los han abandonado, y tú te conviertes en su Acechador. Todos los deseos que tenías antes están silenciados: ahora compartes el mismo deseo por un changeling que el Guardián, y vistes la librea de tu reina. Tu presa no cree en las reglas. Tu presa no es fiable, excepto en un aspecto clave:

Los changelings corren. Siempre corren. Y así, el Acechador los persigue.

## EL HERALDO

A menudo, el heraldo llega como el primer signo de la caza. El ave de presa se posa en el alféizar de la ventana de un changeling, la mira a los ojos y luego oye la voz. Vuelve a casa, le dice, y él sabe que el Acechador tiene su olor y se acerca. Sígueme y ahórrate la persecución. Tu amante suspira por ti, tu amo se desvanece sin tu canción, hay contratos que firmar y esclavos que comer; el reino muere sin



tu sonrisa. A veces, el heraldo del Acechador es su perro de caza o un anzuelo, en cuyo caso el amor por su compañero es lo único que persiste más allá de la pérdida de su corazón. Solo su furia puede igualarlo, así que ¡ay del changeling que hiera al heraldo!

Para cuando llega el heraldo, el Acechador ha estado observando a su presa durante semanas, quizás meses. Los contactos goblin dispuestos a informar sobre el changeling han sido pagados por su silencio, ya sea con Glamour o con hierro frío. Los forestales han caminado a su lado en la calle, la han visto comer Glamour de las emociones, comido el mismo cerdo picante del mismo lugar birmano local que él. El heraldo es un anuncio de la caza, pero también saca a la presa de su rutina complaciente. Le recuerda que no está a salvo, y nunca lo estará, y solo los changelings más raros y extraños resisten el pánico que sigue a un recordatorio tan crudo. Aquel que lo hace, y que se aferra obstinadamente a las defensas y a una rutina, descubre que los intentos de expulsarla nunca cesan. El corazón que late dentro del Cazador es el de él, su Guardián, y saben cómo herirlo de la manera más íntima.

## LA CACERÍA SALVAJE

Un Acechador nunca cesa. Pueden morir, de alguna manera, son astutos y duros, pero son criaturas de carne y Wyrd como cualquier otra cosa tocada por Faerie. Cuando los pinchas, sangran bastante. Sin embargo, se encuentra que los intentos de hacerles daño no obtienen venganza, porque el deseo de su corazón es ver a un changelings con grilletes, arrastrado a través del Seto y traído de regreso a la costa plutoniana de Arcadia. Incluso matar al Acechador no terminará con su sufrimiento, ya que solo una cavidad helada descansa entre sus costillas, y mientras su corazón lata en su Bastión robado, se reforman en algún lugar del Seto en cuestión de un mes para comenzar de nuevo. E incluso cuando el corazón mismo se destruye y el Acechador ya no existe, el fuego del Título animado regresa al Guardián de donde vino, y se puede coser en un nuevo Acechador para comenzar de nuevo el ciclo.

En el lenguaje coloquial entre los Perdidos, la frase "Cacería Salvaje" representa esta terrible realidad: la caza contra ellos nunca termina, una hueste furiosa los perseguirá hasta los confines de





la Tierra, y un Acechador puede venir a buscarlos en cualquier momento. Los Acechadores pagarán a los corsarios, comandarán a los goblins e incluso tratarán con fuerzas mortales para acosar a sus presas.

## LA PANOPLIA

Su espada, su cuerno de pólvora, sus botas: eso es lo que importa. La identidad de un Acechador se sublima en parte en sus herramientas; cualquier otro sentimiento se perdió en gran medida en su corazón. "El bandolero de un ojo", lo llama el Feudo, y su parche y su tricornio son más importantes para ellos mismos que cualquier otro nombre que hayan usado alguna vez. La mayoría de los Acechadores tienen al menos dos herramientas a su nombre: alguna prenda de vestir y un arma.

Así es como los conoces: por sus herramientas, a menudo arcaicas, siempre perfectamente mantenidas, nunca inútiles. Todo lo demás cambia de un momento a otro: altura, género, vestimenta, personalidad, además del comportamiento del cazador que acecha fríamente a su presa, pero los implementos, las herramientas, la panoplia permanecen iguales. La Máscara que oculta la verdadera naturaleza de un changeling también protege la panoplia de un Acechador de parecer fuera de lo común. Un mosquete parece un artículo perfectamente mundano que alguien podría llevar, aunque alguien que camina por la calle portando un arma no es necesariamente anormal en estos días de todos modos.

## EL FIN DE LA PERSECUCIÓN

Inevitablemente, la persecución termina.

El Acechador arrastra a su presa a través del Seto hacia Arcadia. Vestida con hierro o con la trampa de un Acechador, un changeling no puede escapar como lo hace normalmente, y el Acechador puede rastrearla más fácilmente dentro del Seto de todos modos. Los forestales no dudan en recurrir a la violencia y al hierro frío, pero a veces parecen más comprensivos que fuera del Seto, porque están cerca de sus corazones.

Este es su secreto: para anclarlos y permitirles manifestarse plenamente en el mundo mortal como criaturas de Wyrld y carne, las Verdaderas Hadas deben esconder el corazón de un Cazador dentro de un Bastión. Durante meses, incluso años, emociones alienígenas plagan el sueño de algunos

mortales, pensamientos de cazar en algún bosque oscuro y profundo. Un Acechador puede tomar prestado algo del talento de los Loes para la oniromancia y la transformación de los setos, pero siempre está ciego al Bastión que sostiene su corazón, lo único que no pueden rastrear incluso con toda su astucia, sin importar cuán sincero sea su anhelo oculto.

Solo en el Seto puede un changeling desviar al Cazador de su misión, aunque sea temporalmente. La inclinación natural del Cazador por el orden choca con la excitación obsesiva de la proximidad del changeling a Arcadia y la satisfacción del corazón del Guardián que late en su interior. Los Perdidos pueden ver y sentir esta tensión: crepita como fatiga, electricidad detrás de sus ojos, desde una nube oscura sobre el dosel del Seto. Si el changeling puede convencer o engañar al Acechador para que le permita encontrar el Bastión donde espera su corazón, es posible escapar. Dentro del Bastión, un changeling puede hacer un juramento (pág. 212) con el Cazador, de corazón a corazón, si está dispuesto; pero el changeling debe vencer los deseos de las Hadas que se derraman desde adentro en una batalla de ingenio o voluntad. Como una declaración de verdadero sentimiento presenciado por Wyrld, el juramento le permite al Acechado expresar sus propios deseos una vez más, afirmando sus propias necesidades y deseos sobre los del Guardián y retomando el control de su destino por un corto tiempo, durante la escena, no más. Una vez que termina ese tiempo, los deseos de las Hadas vuelven a primer plano, pero el juramento permanece.

Finalmente regresado, el corazón del Cazador puede borrar el Título de Guardián, aunque incluso entonces el juramento sigue intacto, suponiendo que el corazón se pueda encontrar dentro del tempestuoso Bastión mortal. Lo que una compañía hará con la representación más pura e impotente de su torturador es una incógnita. Dejar vivir al forestal es peligroso, por supuesto, porque un juramento roto lastima al changeling tanto como al Acechador, y un juramento es para siempre. Los juramentados están irreversiblemente conectados, para bien o para mal. Pero matarlos alerta a las Hadas Verdaderas con tanta seguridad como una llamarada en la carretera, y allana el camino para que un nuevo y desconocido adversario tome el lugar del Acechador.



## UN ACECHADOR PARA TODAS LAS ESTACIONES

Los Acechadores interactúan con los Acuerdos de las Cortes de formas tan únicas como inquietantes. Los forestales de Arcadia no pueden eludir un trato, pero son terriblemente buenos para negociar las lagunas.

Cuando un monarca de la **Primavera** gobierna, un Acechador puede aplastar, azotar y hacer violencia a los Perdidos todo lo que quiera, siempre que ese Perdido afligido sea el que están buscando. Es un deseo que, literalmente, se encuentra justo donde debería estar su corazón.

No pueden eludir el trato de **Verano**, pero los Acechadores son depredadores sigilosos que conocen las capacidades de sus presas. El Acechador inteligente y entusiasta construye trampas para sus enemigos, no al revés.

Reconocer al Acechador como un peón de los Otros por el Acuerdo de **Otoño** depende de la fuerza del rey o la reina de la corte local. Dado que el medio estándar de un Acechador para eliminar a su presa implica una advertencia de su heraldo, la demanda de la estación rara vez queda insatisfecha.

## LLAMANDO A LA CACERÍA

Crea Acechadores como Duendes (pág. 252), con las siguientes excepciones:

### CONCEPTO

Un Acechador no tiene una historia propia, a menos que un changeling le devuelva el corazón o encuentre a uno vagando libremente en sus nativas fronteras de Arcadia. El concepto de un Acechador en movimiento es una combinación del Título Feérico que llevan (p. 267), su panoplia y una Aspiración central que los define. Todo lo demás es mutable. La panoplia de un Acechador consta de dos piezas de equipo exclusivo, una de las cuales casi siempre es un arma, más una por cada tres

puntos de Wyrd que poseen. Algunos Acechadores también tienen un compañero heraldo favorito.

Las propias Aspiraciones de los Acechadores van desde deseos personales, como "Recuperar mi corazón" o "Imponer orden", hasta extraños anhelos que se remontan a su tiempo en los bosques de la antigua Arcadia, como "Cazar una criatura que no puede morir" o "Atrapar a la luna". Esta aspiración solo está disponible cuando el Cazador está en el Seto. También tienen otras dos Aspiraciones que siempre están disponibles, que heredan del Título Feérico que los llena; uno de estos es siempre el deseo del Hada (p. 269).

### ANCLAS

Los Acechadores tienen virtudes y vicios como los Duendes. Sin embargo, mientras lleva un Título Feérico, la Virtud de un Cazador es una expresión de su Guardián, mientras que su Vicio es una expresión de sus propios deseos subordinados. Si recuperan su corazón y eliminan el Título, estos se invierten; incluso un Cazador permanece tocado por su Guardián después de este hecho.

### PODERES DE PESADILLA Y JURAMENTOS

A diferencia de los Duendes, los Acechadores no pueden aprender contratos feéricos. Pueden aprender cualquiera de los Poderes de Pesadilla que aparecen en el libro de reglas de **Crónicas de Tinieblas** a partir de la p. 144, así como algunos únicos propios, descritos a continuación. Todos los Acechadores comienzan con los siguientes Poderes de Pesadilla de forma gratuita: Entre las Ovejas, Mandar al Heraldo, Corazón de Hierro y Panoplia del Cazador.

Los Acechadores tampoco pueden hacer tratos con Goblins. Sin embargo, pueden hacer juramentos feéricos, siempre que un changeling o uno de los Lores los inicie.

### VENTAJAS

Los Acechadores no sufren las debilidades de otras criaturas feéricas, que es una de las razones por las que los Lores se arriesgan a enviar sus Títulos al mundo de esta manera. Un Acechador puede permanecer en el mundo de los mortales todo el tiempo que quiera y no sufrir efectos nocivos. Los Acechadores pueden segar Glamour (p. 103) de los mortales, pero no pueden



cosecharlo. También pueden consumir frutas goblin y otras fuentes similares para recuperar Glamour. Mientras llevan un Título, pueden realizar oniromancia dentro de un Bastión, pero solo con cambios sutiles (p. 218), y pueden dar forma al Seto, así como a cualquier changeling.

Usa el Aplomo + Wyrd del Acechador para un choque de voluntades (pág. 126) si sus poderes entran en conflicto con otras habilidades sobrenaturales. Un Acechador gana un bono de dados igual a la mitad del Wyrd de su Señor Feérico, redondeado, para disputar los intentos de forzarlo o convencerlo de que actúe en contra de los deseos del Hada. Cuando un changeling suelta su Máscara, un Acechador añade el Wyrd del changeling como dados de bonificación para rastrearlo; ver p. 83. En el Seto y Arcadia, siempre obtienen esta bonificación.

A los Acechadores les resulta más fácil navegar por el Seto que incluso a las Hadas Verdaderas, reduciendo el total de éxitos necesarios para tener éxito en cualquier prueba de navegación allí en uno o dos entre las Espinas (p. 202).

## PODERES DE PESADILLA DEL ACECHADOR

A continuación, se muestra una lista de los poderes de pesadilla comunes que ejercen los Acechadores.

### ENTRE LAS OVEJAS

*Among the Sheep (CTL 2E)*

Gracias a que las Hadas se instalan dentro de su alma, un Acechador puede tomar cualquier forma aproximadamente humanoide, incluida la de cualquier tipo de ser humano, por 2 puntos de Glamour, aunque no pueden hacerse pasar por humanos específicos. Su tamaño está siempre entre 4 y 6. Sin embargo, cada Acechador tiene el mismo Indicador (p. 269) que el Título Lord que llevan, aunque se manifiesta de forma más sutil; y aunque la Máscara protege su panoplia de verse fuera de lugar en el mundo real, la panoplia de un Acechador nunca cambia.

## ÁPICE DEPREDADOR

*Apex Predator (CTL 2E)*

El Acechador domina a los depredadores menores. Al gastar 1 punto de Glamour, puede evocar un enjambre de pequeños animales o pájaros según corresponda a su naturaleza. Estos animales obedecerán sus órdenes y podrá comunicarse con ellos claramente. También puede usar este poder en un solo animal más grande.

## MANDAR AL HERALDO

*Command the Herald (CTL 2E)*

Todos los caballeros necesitan un heraldo, y los Acechadores son los caballeros de los Lores. El Acechador tiene una forma específica de visualización remota que puede practicar: el mando de una criatura pequeña y específica que ha tocado. La elección del heraldo es apropiada para la naturaleza del Acechador: inevitablemente, depredadores como gatos o rapaces de algún tipo, perros de caza, etc. El uso de esta habilidad requiere 1 punto de Glamour por hora. La criatura permanece consciente de su entorno mientras vigila y puede hablar con la voz del Acechador. Es infaliblemente leal y nada puede persuadirlo de traicionar a su amo en ninguna circunstancia.

El heraldo de un Acechador podría ser cualquier tipo de animal o criatura bestial; Las bestias goblins reclutadas de esta manera pueden sobrevivir sin efectos nocivos fuera del Seto hasta que este poder termine.

## CORAZÓN DE HIERRO

*Heart of Iron (CTL 2E)*

A pesar de su naturaleza doblemente feérica, o quizás a causa de ella, los Acechadores no le temen al hierro frío. A menudo lo usan en sus herramientas.

## CORAZÓN HAMBRIENTO

*Hungry Heart (CTL 2E)*

La esencia salvaje y voraz del Guardián no puede llenar realmente el vacío en el núcleo de un Acechador; sin su corazón, sienten constantemente



que les falta algo y confían en sus fiables herramientas para recuperarlo. Al gastar 1 punto de Voluntad cuando atacan a un changeling o a un Hada Verdadera con un arma de panoplia, pueden robar Glamour de la reserva de la víctima igual a los éxitos obtenidos si el ataque impacta, agregándolo a los suyos hasta su máximo habitual. Este poder no funciona en Duendes o cualquier otra cosa nacida de Seto.

## PANOPLIA DEL CAZADOR

### Hunter's Panoply (CTL 2E)

Todos los Acechadores mantienen su panoplia en las mejores condiciones, a pesar de que sus herramientas y armas consisten en el mismo Wyrd puro que forma sus cuerpos. En todas las acciones relevantes que involucran sus herramientas, ya sea atacar o colocar trampas, las tiradas de un Acechador obtienen la capacidad de repetir los 8. Pueden recuperar las herramientas caídas o perdidas como una acción instantánea al gastar un punto de Glamour, pero las acciones que toman que usarían una herramienta que actualmente no tienen pierden la capacidad de repetir los 10. Un Acechador recupera un punto de Voluntad cada vez que logra un éxito excepcional en una tirada usando su característica panoplia.

## SENTIDOS DEL CAZADOR

### Hunter's Senses (CTL 2E)

El Acechador tiene sentidos increíblemente afilados para los changelings. Contra los Perdidos, obtienen un bonificador +4 a todas las tiradas de percepción y aplican la regla de repetir los 9 a la reserva de dados. Esto aumenta a repetir los 8 dentro del Seto o Arcadia. Si el changeling llega a un Compromiso (pág. 214) con un humano, el Acechador debe ganar un Choque de Voluntades con él para utilizar este beneficio.

## TRAMPA INELUDIBLE

### Inescapable Snare (CTL 2E)

El Acechador crea una trampa que atrapa a las víctimas. Puede tomar cualquier forma, dependiendo de la forma que asuma el forestal y la naturaleza del Título Feérico que lleva: telarañas

pegajosas, arcos de relámpagos paralizantes, un grito escalofriante o simplemente una buena red pasada de moda. Al gastar 1 punto de Glamour, el Acechador determina un área de hasta 10 yardas/metros cuadrados y puede intentar atrapar a cualquier víctima en el área usando la trampa, usando sus propios Atributos y Habilidades con una bonificación de +3 a la reserva de dados. La bonificación aumenta a +5 si usa una de sus herramientas de panoplia como trampa. La trampa de un Acechador cuenta como hierro a los efectos de negar los efectos de la magia de las hadas, como la portación y los contratos.

## ESPIRITUS AFINES

### Kindred Spirits (CTL 2E)

De alguna manera, un Cazador es tan víctima de un cautiverio como lo fue cualquier changeling, aunque algunos sirven voluntariamente. Tienen una visión asombrosa de las mentes y los corazones de los changelings, sabiendo dónde encontrar las grietas en los corazones de los Perdidos que permiten que las Hadas se filtren de nuevo. Al gastar 1 punto de Glamour, el Acechador aprende automáticamente la Aguja, el Hilo, las Aspiraciones y los valores actuales y máximos la Claridad de un changeling. Al gastar un punto de Glamour adicional, aprenden las circunstancias y la Condición (si existe) asociadas con el daño de Claridad más reciente del personaje, o la identidad y el rostro de la Piedra Angular más cercana del changeling. Los puntos de Glamour posteriores pueden revelar heridas de Claridad más antiguas y piedras angulares adicionales. Si el Acechador usa su conocimiento contra la víctima, obtiene un éxito excepcional con una tirada de tres éxitos o más.

## ENTRADA SORPRESA

### Surprise Entrance (CTL 2E)

No importa cuán segura piense su víctima que está, al gastar 1 punto de Glamour, el Acechador puede aparecer repentinamente en la escena, ya sea que se abalancen entre la multitud, atraviesen la pared o emerjan del bosque siguiendo el agudo impacto de un mosquete. Cualquier personaje que sea testigo de esta entrada debe superar una tirada refleja de Aplomo + Compostura o ganar la Condición Conmocionado. Si los personajes han





tomado activamente las medidas apropiadas para mantener alejado al Acechador (cerrando y trancando la puerta, colocando trampas en el bosque, etc.), el forestal requiere un turno completo para abrirse paso, dando tiempo a los personajes para reaccionar. Si no, simplemente están ahí como una acción refleja y pueden realizar una acción más antes de que alguien pueda reaccionar. Si los personajes están en una Madriguera que uno de ellos posee, el propietario puede hacer un Choque de Voluntades contra este poder.

Acechador por el poder de actuar, y puede atribuir el sentimiento a cualquier número de circunstancias. Un Acechador también puede usar este poder a través de la mirada de su heraldo.

## MIRADA ATENTA

### Watchful Gaze (CTL 2E)

El astuto Acechador sabe que el sigilo total es menos efectivo que dejar que su presa sepa que están en el camino, pero no cuándo atacarán. El Acechador gasta un punto de Glamour y hace contacto visual con un changeling, tirando Presencia + Aplomo enfrentado por la Compostura de la víctima. Si tiene éxito, la víctima gana la Condición Paranoica. El changeling no necesita saber que el que la hace sentir observado es un



# LAS HADAS VERDADERAS

Medio centenar de alias los describen: Gentiles, Buenos Primos, Los Vinculantes, Gente Justa y más. Estas son mentiras que cuentan mujeres y hombres asustados, con la esperanza de apaciguar la vanidad de dioses caprichosos. Tales nombres falsos oscurecen a los verdaderos que nadie se atreve a nombrar, no sea que una palabra descuidada e impertinente atraiga Su atención desde el otro lado de las Espinas. Los Perdidos usan la palabra "hada" para describir cualquier cosa que provenga del Seto o más allá: duendes, prendas, incluso ellos mismos. Pero las Hadas Verdaderas son esos seres nobles, volubles e incognoscibles que avanzan, más grandes que la vida, a través de Arcadia y gobiernan sus tierras con el derecho divino de los conquistadores.

La mayoría de los changeling ven al "Guardián" como sinónimo de "Lord", pero en realidad, Faerie es el hogar de innumerables Otros que no tienen ningún interés en la humanidad. Ellos libran guerras gloriosas por trofeos ligados al corazón, enfrentando a hordas de goblins entre sí hasta que la sangre mancha el cielo. Sondean los bordes irregulares y los rincones polvorientos de su reino, buscando nuevos vacíos para llenar con sus seres ilimitados. Los exploradores hadas que merodeaban por el páramo frío y vacío más allá de las fronteras de su Arcadia fueron los primeros en descubrir a los Acechadores en sus túmulos allí, pero se aburrieron con estos nuevos juguetes hasta que sus hermanos encontraron la manera de darles

un mejor uso. Un changeling lo suficientemente desesperado como para escapar de su Guardián podría acercarse a su rival que no tiene prisioneros humanos para dar una pista de su debilidad, aunque puede decidir que el precio no vale la pena de ser pagado después de todo.

Un Hada Verdadera no es una persona, sino un Nombre envuelto en un tapiz de votos y tratos. En lo profundo de las brumas del tiempo olvidado, las Hadas negociaron con la propia Arcadia, declarando que existirían, que serían dueños de la tierra entera y la reclamarían como un recipiente para su Wyr, sueños y facetas, a cambio de una red de arcanas reglas tan complejas que ninguno de ellos podría conocerlas todas. En esencia, las Hadas son seres voraces que deben poseer. Quieren, y en su deseo que todo lo consume, hacen tratos para saciar sus deseos, ya sea por esclavos, reinos, secretos o botines. Los changeling que viven y trabajan entre ellos por lo general solo ven la punta del iceberg de los Lores, pero aquellos lo suficientemente valientes y tontos como para profundizar más en los misterios de Faerie vislumbran la verdad: el nombre de un Hada Verdadera es su corazón y su ruina, y todo los vastos reinos y los hermosos tesoros de los que se rodea están hechos de promesas. Y las promesas se pueden romper.



## NOMBRES Y TÍTULOS

El nombre verdadero de un Hada es su núcleo, y rara vez se manifiesta de una manera comprensible a menos que todos sus títulos hayan sido eliminados o perdidos. Un Título es uno de los muchos roles que una sola Hada acepta desempeñar, una cara de las muchas que usa, lo que le otorga una omnipotencia limitada dentro de los límites de ese rol. La Princesa de las Coronas Rojas es capaz de clavar sus sombreros en la cabeza de sus víctimas, para evocar su gran y terrible Castillo Carmesí, porque tiene ese Título. Posee un poder casi infinito cuando se trata de clavar sombreros en la cabeza de la gente, arrastrar a los niños malvados a su Fortaleza, etc., pero a menos que también sea la Tlatoani de las Serpientes Rompedoras, no tiene ningún control especial sobre los dragones o las violentas tormentas eléctricas. Independientemente de la forma que adopte un Título, su naturaleza siempre se transmite: cada manifestación de la Princesa, en la Tierra o en Arcadia, presenta elementos de tortura, sangre y clavos, por ejemplo, si aparece como una loca empapada de sangre con un martillo o una rima infantil sobre los peligros de salir a la calle sin sombrero.

Las Hadas Verdaderas son los señores y las damas en sus palacios de cristal y luz de luna, pero también son el palacio y los sirvientes enmascarados y el bosque en el que se asienta el castillo. Lo que las cortes llaman el "Guardián" es solo la manifestación de un Título, e incluso si un changeling lo mata, los juramentos que hizo simplemente arrojarían una nueva pieza de sí mismo en ese papel eventualmente y retomarían la Cacería Salvaje donde lo dejó. Solo romper los tratos que crearon un Título en primer lugar puede desentrañarlo permanentemente, aunque otra Hada puede devorarlo y reclamarlo para sí misma.

Un Título determinado puede convertirse en Guardián por varias razones, y puede que no lo sea para siempre. El captor de un changeling podría abandonarlo durante 10 años no para infligir la tortura de la soledad, sino solo porque su título de guardián le distrajo con otra cosa durante un tiempo y se olvidó de que era un guardián. Algunas Hadas toman a las personas por el exquisito sabor de sus emociones o por los premios que pueden extraer de los sueños humanos. Con su capacidad

para tejer símbolos oníricos en objetos reales, arrancan las joyas más valiosas de los objetos oníricos de las mentes de los mortales dormidos y se las roban para adornar sus coronas. Un recuerdo querido, un miedo infantil o incluso la certeza misma de que uno solo está soñando y puede despertar en cualquier momento: un Hada Verdadera puede codiciarlos, y solo los sueños de la humanidad pueden proporcionarlos. Otros Lores pueden amar a los humanos por su capacidad para presentar un desafío energético o entretenerlos, o simplemente pueden preferir a los sirvientes humanos a los goblins por el olor. Un Hada podría conspirar para tomar más prisioneros humanos que otros, sin otra razón que la de competir. Es posible que algunos títulos incluso necesiten capturar a los humanos como un término de sus acuerdos para existir, lo que significa que un changeling podría escapar encontrando lagunas en esos acuerdos.

## FIRMAR EN LA LÍNEA PUNTEADA

Los Otros han construido un reino que se ajusta a todos sus caprichos, pero sin sus antiguas promesas no serían nada. Más importante aún, no pueden quitarles el poder a los changeling rebeldes sin quitarse el poder a ellos mismos, una noción inconcebible. Sus redes enredadas de pactos y obligaciones son las que permiten a los Perdidos oponerse y evadirlos.

Todo el poder de dar forma al mundo y la inmortalidad casual que posee un Hada Verdadera proviene de los pactos que firmó cuando nació. Los Contratos que ejerce son como los grandes escritos de un changeling, inscritos no solo en sí mismo, sino también en su dominio, incluso los jardines de cristal que cantan canciones encantadoras y los traicioneros pantanos que devoran a los intrusos son Contratos. La firma que sella el trato es el juramento que hace un Hada, y los términos de este juramento son secretos complejos entretreídos en su reino y el papel que desempeña entre los demás Lores. Los pactos que jura sobre su Nombre son existencialmente vinculantes y otorgan las partes más grandiosas y fundamentales de la naturaleza de un Hada que persisten en todos sus Títulos. Romper estos pactos lo condena a la verdadera destrucción. Los pactos menores que jura sobre un Título otorgan poderes a menor escala que sólo el Título puede usar; romper estos pactos



no matará a un Hada, pero podría destruir el Título o inutilizar uno de sus poderes.

Un Hada Verdadera hace tratos con toda Regalía, obteniendo un poder casi ilimitado sobre sus temas dentro de los límites del Título que los usa. A cambio, debe mantener una representación física de cada Regalía que domina, aunque no siempre literal. Una Espada bien podría ser un arma, pero también podría ser un halcón de caza, una tormenta eléctrica o una excavadora. Incluso podría ser un acantilado irregular que se adentre en el mar, cualquier cosa que exprese fuerza y franqueza dentro del ámbito del Título que lo domina. Algunos changelings piensan que las Hadas tienen acceso a más de seis Regalías, obteniendo poderes cada vez más esotéricos de tesoros raros y peculiares.

Un reino arcadiano es como un teatro: el escenario, el vestuario y los rostros cambian, pero el marco sigue siendo evidente, si un actor simplemente cambia su perspectiva. Cualquiera que desee oponerse a uno de los de la Gente Justa puede hacerlo en sus términos, batiéndose en duelo con pistolas o conspirando con sus cortesanos goblin, y en muchos casos esa es la única forma aparente de hacerlo. Pero estas son batallas cuesta arriba, libradas con gran sacrificio con poco efecto permanente. Un changeling que aprende la verdadera naturaleza de los Títulos y sus juramentos puede buscar y planear para descubrir los términos o la clave física de tal juramento. La manipulación inteligente de la manifestación del Título, la destrucción total de la Regalía, o apropiándose de ella y anulando uno de los acuerdos más poderosos jurados sobre el verdadero nombre de otra persona, puede forzar a las Hadas a romper su pacto y quitarle poder.

La guerra de las Hadas entre ellas por innumerables razones inescrutables, constantemente enredadas en rivalidades, enemistades y alianzas cambiantes. Un impulso radica en la capacidad del Lord para consumir los títulos de los demás y agregarlos a su propio complemento de roles. Si un Hada Verdadera pierde todos sus Títulos y su Nombre es borrado, deja de serlo; pero si incluso uno de sus Títulos persiste como parte de otra Hada, podría reconstituirse algún día, recuperando un Nombre a

través de un complicado conjunto de cláusulas de compromiso y felices accidentes.

## RASCOS DE LAS HADAS VERDADERAS

Un Hada Verdadera nunca aparece en un juego como nada más que la manifestación de uno de sus Títulos, o su Nombre si no le quedan títulos. Los personajes no pueden interactuar con toda la amplitud de uno de los Justos de ninguna otra manera. Una manifestación podría ser un personaje, o podría ser una ciudadela celeste, o una enorme máquina de relojería, o una bandada de pájaros de platino. Independientemente de su forma, un título tiene la mayoría de las mismas características que tiene un changeling, aunque todos sus atributos y habilidades pueden no ser aplicables en determinadas formas. El Narrador no necesita crear rasgos para cada Título que pertenezca a un Hada Verdadera; solo aquellos con los que los personajes interactuarán de manera significativa.

Cada título tiene su propio conjunto de características. Como resultado, puede ser difícil para los changeling saber si dos títulos con los que interactúan son parte de la misma criatura. La compañía podría negociar con un poderoso goblin una rara genealogía Lore o algo así, pero la forma más confiable de saberlo es amenazar existencialmente o deshacerse de un Título y ver qué otra Hada reacciona. Este tipo de tratos a gran escala con los Otros son raros, y vale la pena dedicar varias historias o una crónica completa para resolverlos.

Construye un antagonista Hada con las reglas para crear personajes changeling (ver Capítulo 3), con las siguientes consideraciones y excepciones:

- **Concepto de Personaje y Títulos:** un título de un Hada Verdadera tiene tres Aspiraciones al igual que los changeling. Siempre que cumple una Aspiración, gana un punto de Voluntad en lugar de un Hito, que desaparece al final de la escena si no se gasta, a menos que se haya ganado persiguiendo un antojo o un changeling.

Las Aspiraciones de los Lores van desde lo humanamente imposible hasta lo increíblemente cruel. Si el Título es un Guardián, una de sus Aspiraciones debe reflejar su deseo de capturar, o recapturar, un changeling. Una Aspiración siempre



debe reflejar un anhelo de algún tipo, algo que el Título quiere poseer más que nada, como "el amor de un humano" o "un millón de súbditos leales"; esta Aspiración permanece sin importar cuántas veces se cumpla. Aspiraciones sumamente abstractas como "convértete en una estrella" son válidas para los Gentiles, pero el Narrador debe asegurarse de que exista una ruta hacia tal Aspiración y que tenga algo que ver con los personajes con los que las Hada puedan interactuar; por ejemplo, para convertirse en una estrella, el Título podría necesitar primero transformar a siete humanos en fuegos azules eternos y luego consumirlos en la víspera de San Juan. La estrella se convierte entonces en una manifestación más del Título.

Un Hada Verdadera tiene entre cero y cinco Títulos. El Narrador debe decidir de antemano cuántos títulos totales tiene el Hada, incluso si solo está creando rasgos para uno de ellos; esto determina qué tan poderoso es cada título. Un Hada con cero Títulos es como una rata acorralada, que solo consta de un Nombre, y está desesperada por hacer tratos y quitar Títulos débiles de otros Lores para sobrevivir. Un Hada con cinco Títulos es un dios incluso entre las hadas, con poder sobre cada Regalía y un dominio arcadiano masivo.

Los Lores tienen muchos tipos de nombres, desde un simple "Ayesha" o "John" hasta el sonido de las olas rompiendo contra una plataforma de hielo, o una imagen del *wadjet*: el símbolo egipcio de la magia. Los sonidos e imágenes extraños no protegen especialmente los nombres de las Hadas Verdaderas. Una vez escuchado (o experimentado), un sustituto es tan bueno como el Nombre mismo, siempre que el hablante haya sido testigo del Nombre real del Hada y use el sustituto con una intención honesta y verdadera.

Los Títulos son conceptos abstractos (e incluso enigmáticos), pero siempre se refieren a una emoción, experiencia sensual u objeto. Uno puede ser el Príncipe de las Ratas Lloronas, mientras que otro es el Acólito de los Gritos en la Montaña. Cada manifestación incorpora el Título de alguna manera distinta. Esta forma o tema se llama el indicador del Título. El Príncipe de las Ratas Lloronas aparece como un hombre llorando con cabeza de rata que sostiene un cetro, o se convierte en un edificio interminable y sucio, cuyos

inquilinos de apariencia humana lloran cada vez que las ratas gobernantes comen su comida o roban niños desatendidos.

- **Wyrdd:** determina Wyrdd antes que el resto de los rasgos de un Hada Verdadera, ya que muchos rasgos se derivan de su puntuación de Wyrdd.

Incluso el más débil de los Lores es poderoso en comparación con la mayoría de los changelings. Cada uno de los Títulos de un Hada Verdadera tiene una puntuación de Wyrdd de 5, más un punto por cada Título que posea el Hada (incluido este), hasta un máximo de 10.

Un Hada Verdadera comienza cualquier escena con una reserva completa de Glamour en Arcadia, y de lo contrario recupera Glamour de la misma manera que lo hacen los changeling. Todas las Hadas Verdaderas sufren de adicción al Glamour fuera de Arcadia o del Seto; si no logran recuperar al menos su puntuación de Wyrdd en Glamour cada día en el mundo real, sufren la Condición Privado. Si caen a Glamour 0, pierden Voluntad y luego Salud a una tasa de uno por día hasta que recuperan al menos su puntuación de Wyrdd en Glamour.

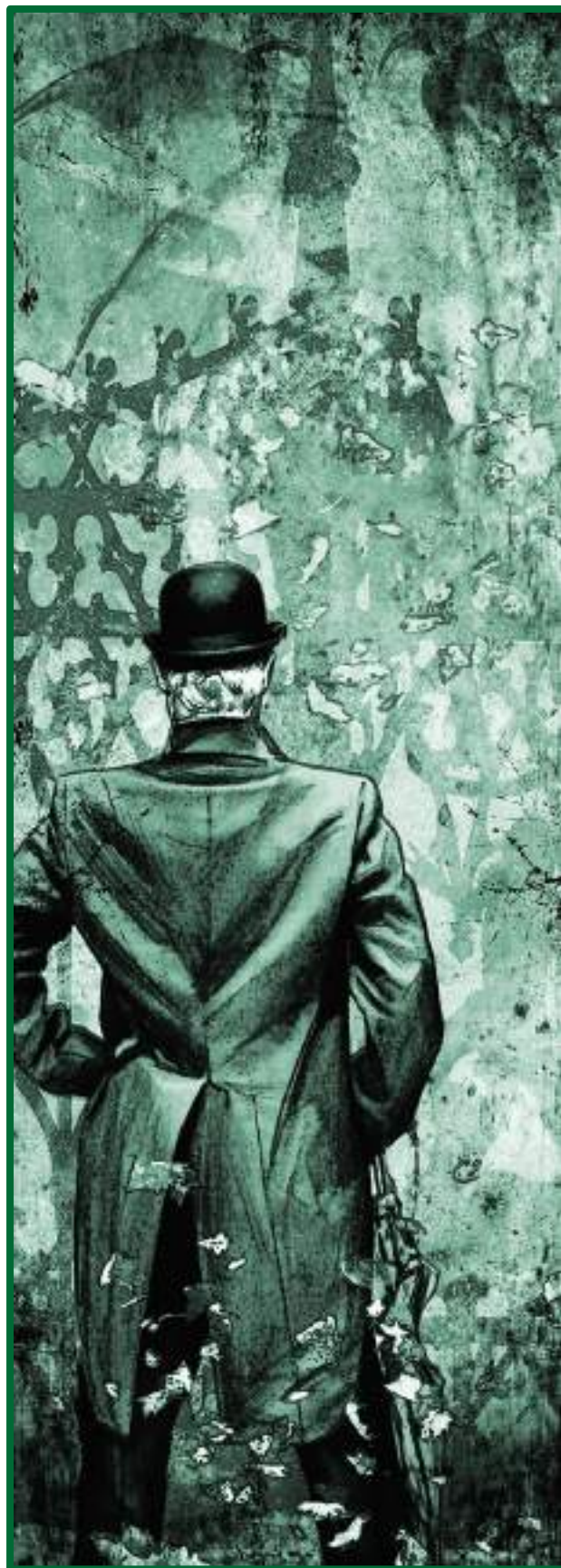
Las Hadas Verdaderas sufren de debilidades al igual que los changelings. También sufren la Pesadilla del Hierro, como se detalla en la p. 102.

- **Atributos y Habilidades:** en lugar de priorizar categorías, un Título feérico recibe un número de puntos igual a cinco veces su Wyrdd para distribuir entre Atributos, y el mismo número para distribuir entre Habilidades. Un Título no tiene especialidades de habilidad.

- **Plantilla de Hada:** las Hadas Verdaderas no tienen Estirpe, Corte ni Anclas. En realidad, tampoco tienen Aspecto, pero cada Título puede usar la bendición de un Aspecto y tiene algo de los rasgos de ese Aspecto, independientemente de la forma que adopte.

En Arcadia y el Seto, un Título tiene rienda suelta para tratar la realidad como si estuviera dando forma a los sueños (p. 217) o al Seto (p. 204), realizando cualquier acto oniromántico o de hilar el Seto que encaje dentro de la leyenda de su identidad, y tratar a otros personajes como si fueran eidolones importantes.





Automáticamente tiene éxito en estas acciones a menos que el objetivo de su magia moldeadora gaste un punto de Voluntad para tener la oportunidad de resistir.

Un título también tiene acceso a todos los contratos de (Wyrd - 4) Regalías (ver Capítulo 3). Uno de estos debe coincidir con su Aspecto asociado. En el mundo real, puede usar su Regalía y puede tomar cualquier forma, pero no puede dar forma a la realidad de otra manera.

- **Méritos:** los Títulos Feéricos pueden tener cualquier Mérito disponible para los changelings, cuando tengan sentido. Los Méritos Sociales de un Hada deben especificar si se aplican en Arcadia y el Seto, o en el mundo humano. Un título tiene puntos de mérito iguales al doble de su nivel de Wyrd.

- **Ventajas:** calcúlalas como lo hacen los changelings, pero las Hadas Verdaderas no tienen Claridad.

- **Máscara y Semblante:** la Máscara esconde un Hada Verdadera en el mundo real, pero de manera imperfecta; la indicación del título siempre se muestra de alguna manera.

## NOMBRES Y PROMESAS

Los nombres tienen poder. Un Hada que conoce el verdadero nombre de alguien puede tejer ese nombre en una pesadilla hecha a medida para llevarlos a hasta sus brazos. Cualquiera que sea objetivo de un contrato lanzado con éxito por un Hada Verdadera mientras nombra o utiliza su verdadero nombre gana la Condición de Obsesión persistente correspondiente a esa Hada, con un contexto elegido por el jugador objetivo.

Un changeling que aprende el Nombre Verdadero de un Hada puede decirlo en voz alta para empoderarse cuando actúa en contra de cualquiera de sus Títulos, logrando un éxito excepcional con cualquier uso exitoso de un Contrato dirigido a esa Hada.

Los Lores pueden hacer promesas al igual que los changeling (pág. 209), pero deben invertir más que solo Glamour. Un Hada Verdadera puede sellar cualquier declaración, incluso las de los changelings y otras criaturas feéricas, pero para hacerlo debe jurar sobre algo que considera una de sus posesiones. Esto podría ser un changeling cautivo,



un sirviente goblin, una bagatela o una prenda de ensueño, un Acechador que viste su librea; cualquier cosa que no sea solo una manifestación de uno de sus Títulos es válido, siempre que el Hada lo considere de su propiedad. Si el tema del sellado cumple su promesa, las Hadas deben darle la posesión sobre la que juró.

El Título o Nombre de un Hada Verdadera puede hacer un juramento personal u hostil a cualquier criatura feérica, incluido un changeling, pero para hacerlo debe jurar sobre sí mismo. Si rompe el juramento, no gana la Condición de Rompejuramentos. En cambio, pierde permanentemente el acceso a una de sus Regalías y se vuelve vulnerable a ataques letales durante la escena en la que rompió su palabra. Si un Título pierde su última Regalía de esta manera, la otra parte puede optar por eliminar el Título de forma permanente; exigirle tres tareas o deseos y luego permitirle recuperar su última Regalía; o forzarlo a habitar la llave física de la Regalía, permitiendo que la otra parte la maneje como una prenda. Dichos elementos conservan su poder incluso en el mundo real, pero los changelings son cautelosos con ellos, ya que se sabe que los Títulos Feéricos inactivos se despiertan en circunstancias impredecibles. Los changelings que rompen los juramentos Feéricos obtienen la Condición Rompejuramentos (pág. 343) de forma normal, pero el Wyrd puede exigir una restitución desproporcionada por la traición.

Cualquier Título puede hacer un trato jurando sobre el Nombre verdadero del Hada. Los Acuerdos de hadas funcionan de manera diferente a las de los changelings. Ambas partes deben estar de acuerdo en realizar una tarea, ceder una posesión, acatar una regla o algo asimismo concreto y claramente comunicado. Para las Hadas Verdaderas, las consecuencias de no mantener su fin es la destrucción permanente. Un grupo que no sea Lord debe jurar algo de importancia crucial para ella: su propio nombre (y por lo tanto su vida), tal vez, o el de un ser querido; un recuerdo favorito; su Madriguera o su hogar; o algo más. Si no cumple con su parte del trato, lo que sea que haya jurado se perderá para que las Hadas hagan lo que les plazca, y el Wyrd respalda la afirmación.

Dado que las promesas de Lores tienen consecuencias tan terribles cuando se rompen, las Hadas no las hacen a menudo ni a la ligera.

Convencer a uno de los buenos primos para que haga una promesa es, en el mejor de los casos, difícil y, por lo general, requiere que un changeling establezca una situación insostenible para él primero. Un Hada en peligro de muerte siempre tiene la oportunidad de intentar hacer una promesa y salvar su vida antes de ser relegado al olvido, pero no puede obligar a la otra parte a estar de acuerdo. Por supuesto, las Hadas Verdaderas no están por encima de extraer promesas vinculantes de otros sin realmente prometer nada a cambio, si pueden lograrlo.

## VULNERABILIDAD Y MUERTE

Un Hada Verdadera nunca recibe daño contundente de nada más que sus Perdiciones (incluido el hierro), y solo recibe daño letal de las perdiciones cuando un atacante dice su verdadero Nombre o rompe un juramento, como se indicó anteriormente. Solo las armas de hierro frío pueden infligir daño agravado a los Lores.

La intrincada red de promesas y tratos que gobiernan a un Hada Verdadera también lo hace vulnerable de otras maneras. Si un changeling encuentra la representación física de una Regalía y aprende una de las reglas que vinculan su Título al Hada, puede manipular la situación de tal manera que el Título rompa su juramento, como se detalla anteriormente. Los changelings pueden comprar estas reglas a los goblins que las conocen, deducirlas de los patrones que observan después de pasar mucho tiempo con un Título, engañarlo para que se las diga a través de promesas inteligentes, etc.

Como ejemplo, el Rey Tormenta del Trono Sangriento usa una corona falsa y gobierna su dominio sobre ella con puño de hierro. Él ha hecho un juramento para hacerlo para siempre. Pero el Contrato que lo vincula a su Nombre dice que es un usurpador, y gobernará solo mientras la tierra no tenga un verdadero monarca. Solo quien pueda quitar su espada de la piedra en la que está incrustada puede ser el verdadero monarca, por lo que el Rey Tormenta esconde la piedra y la espada en lo profundo del vientre de un bosque oscuro, custodiado por bestias goblin. Cuando un changeling se enfrenta al bosque, derrota a la bestia, encuentra la piedra y saca la espada, se convierte en la verdadera reina de la tierra. Dado que el Rey Tormenta ha roto su juramento de



gobernar para siempre, su destino está en manos de la nueva reina.

## MIL Y UNA HISTORIAS

Los siguientes ejemplos de Lores pueden servir de inspiración para los jugadores que buscan crear los Guardianes de sus personajes o para los Narradores que buscan antagonistas principales.

### ABUELA, ABUELA

En lo profundo del bosque, pasando Bone Hill y sobre el puente Rickety, se encuentra una pequeña y acogedora cabaña en medio de un amplio claro. Tiene un pequeño jardín en la parte de atrás lleno de drupas de ensueño y manzanas rojas, un corral para los cerditos y el lechero, y una robusta torre de piedra se eleva desde una esquina. Es aquí donde la abuela, la abuela cría a "sus" hijos. Ella se los quita a los mortales, ya sabes; los que son desatendidos o abusados, o que simplemente se vuelven locos y necesitan una mano firme. La abuela tiene ideas específicas sobre el aspecto de una familia, y moldea a sus changelings en los roles que considera adecuados: el mayor que no puede hacer nada malo, el niño superdotado, la oveja negra, el niño del medio olvidado, etc. La visión de la abuela rara vez coincide con la personalidad de los jóvenes que toma, pero de ahí viene el conflicto.

El dominio de Abuela, Abuela abarca el claro, la cabaña y una vasta extensión de bosques oscuros y espeluznantes que lo rodean. Los bosques están estrictamente prohibidos para todos los "hijos" de la abuela y están repletos de bestias peligrosas, fantasmas y una serie de peligros apropiados para los cuentos de hadas. También contienen los únicos caminos desde el dominio de la abuela hasta el Seto y desde allí, de regreso a la Tierra.

La abuela misma es la manifestación del tercer título de este Lord: una anciana dulce y sonriente que siempre se parece a la figura arquetípica de la abuela en cualquier cultura de la que se aproveche. Sin embargo, cuando se enoja, la fachada se desliza: al principio, es solo un destello de dientes afilados u ojos de reptil ardientes, pero cuando se revela en toda su furia, Abuela, Abuela es un verdadero terror. Extremidades delgadas, parecidas a ramitas, desmienten una fuerza impía; la piel arrugada y parecida al papel desvía los golpes como una armadura; y los crueles dientes de aguja y las garras de las navajas reparten horribles castigos corporales.

La abuela es exigente con los mortales que secuestra: siempre niños, nunca mayores de 16 o 17 años, y todos de situaciones de la vida hogareña que podrían describirse caritativamente como "problemáticas". Los niños de la calle y los que están atrapados en el sistema de cuidado de crianza, los niños de hogares abusivos, incluso los niños que la abuela ve como "abandonados" son todos los posibles objetivos. Una vez que los atrae o los lleva de regreso a su cabaña, la abuela les presenta a sus nuevos "hermanos" y los pone en una versión retorcida y de cuento de hadas de un drama familiar. A lo largo de los años, "sus" hijos se transforman, de buena gana o no, en changelings que reflejan estos roles: la niña mayor mandona se convierte en Hermosos, mientras que la niña del medio olvidada se convierte en una Oscura, y la niña salvaje que pasa todo su tiempo siendo castigada podría terminar hasta un Ogro o un Marchito.

En un momento dado, Abuela, Abuela es probable que tenga entre tres y cinco hijos en la cabaña. Inevitablemente, algunos de ellos escapan (aunque casi nunca todos a la vez; parece que cada vez que llegan nuevos niños, al menos un hermano o hermana mayor ya está allí para mostrarles las cuerdas). Otros mueren. Otros cumplen 18 años. Exactamente lo que eso significa es algo que los niños debaten en susurros silenciosos después de acostarse. Algunos dicen que la abuela te deja ir, ya que eres un adulto y todo eso. Otros dicen que te lleva al bosque y te sacrifica por algo aún más horrible que ella. Otros dicen que, si todavía estás allí en tu cumpleaños número 18, estás atrapado para siempre, un Hada Verdadera por derecho propio.

Abuela, Abuela se adhiere a un estilo de crianza decididamente de la vieja escuela: los niños buenos reciben sonrisas y golosinas dulces (frutas goblins que fomentan la docilidad y la flexibilidad), mientras que los niños malos provocan su ira. A los niños malos se les envía a la cama sin cenar, se les asignan tareas adicionales o, como último recurso, se los envía al bosque para que hagan su propio cambio. Dado que esta es la única vez que la abuela permite que sus hijos pasen por los aleros del bosque, a menudo es la mejor oportunidad que tienen para escapar. Los Oscuros podrían abandonar a sus hermanos y hermanas para correr mientras puedan, mientras que los Hermosos se



niegan a dejarlos atrás. El Ogro se vuelve contra la abuela y la desafía a hacer lo peor.

## EL HOMBRE CON LA SONRISA DE CORNEZUELO

De sueño en sueño camina, con su elegante traje y paraguas rojo brillante. Siempre está de espaldas al soñador, siempre mirando hacia las enormes y espinosas puertas que se ciernen sobre el horizonte. Sin embargo, no importa si te ve; una vez que lo has visto, infesta tus sueños, los vacía hasta que solo puedes soñar con él, las puertas y las otras pobres almas en las que ha dejado su marca. Cuantos más de esos reúne, más se abren esas puertas, y cada noche te despiertas gritando.

El Hombre de la Sonrisa de Cornezuelo es un Hada Verdadera exiliada, aislado de sus Títulos y dominios a la fuerza de algún conflicto insondable entre los Lores. Los términos de su exilio son un Contrato, como lo son todas las cosas en Arcadia: cuando 100 locos sueñan como uno solo, el Hombre puede regresar a Arcadia, y no antes. El Contrato nunca dijo que esto tuviera que ocurrir de forma natural, por lo que el Hombre de la Sonrisa de Cornezuelo pasa de un sueño a otro, plantando las semillas de su pesadilla y nutriéndolas con la paciencia de cualquier jardinero. Cuando sus sueños venenosos finalmente florezcan, se irá a casa.

Muy consciente de que estar plenamente encarnado es una vulnerabilidad, el Hombre de la Sonrisa de Cornezuelo evita el reino físico y sus peligros asociados. En cambio, vive en el mundo de los sueños, saltando de mente en mente a lo largo de caminos ocultos y caminos de ensueño, sin quedarse nunca demasiado tiempo en un reino de sueños. Se parece a un hombre, delgado y de estatura media, vestido con un traje negro ligeramente anticuado con un bombín negro. El único color en él es un paraguas carmesí que lleva como un bastón. Los soñadores solo lo ven desde atrás mientras mira expectante hacia las puertas de Arcadia, pero los soñadores lúcidos o los changelings que lo persiguen informan que su rostro es sorprendentemente normal, hasta que sonríe, y el mundo se agrieta a tu alrededor y la Claridad corre como cera derretida.

Aunque ya no gobierna un reino dentro de Arcadia y, por lo tanto, no puede aceptar nuevos

changelings, el Hombre de la Sonrisa de Cornezuelo una vez dominó un vasto y retorcido sanatorio, en el que derribó a los mortales cautivos por completo, solo para ver lo que ellos mismos reconstruirían. Sus pacientes terminaron con cualquier Aspecto, dependiendo de qué tipo de torturas ideó y cómo lograron soportarlas.

Señales y presagios siguen al Hombre de la Sonrisa de Cornezuelo, señales que hacen eco del reino que una vez gobernó. Cuando el Hombre está activo en el área, la admisión en los hospitales psiquiátricos locales aumenta drásticamente. Incidencias de plaga danzante, estados disociativos repentinos y rastro de fuego de San Antonio a su paso, y un ocultista capacitado puede usar esos signos para seguirlo y señalar su próxima víctima probable.

## LOS TRES ANDRÓGINOS

Érase una vez, contamos historias de hadas malvadas en el bosque, porque el bosque era peligroso y era una locura ir allí. Ahora, ya no le tememos al bosque, porque hemos ido a lugares más extraños: los mares, los cielos y muy cerca de las estrellas. ¿Qué historias contamos para advertir a nuestros jóvenes e inocentes que se alejen de ellos? Contamos historias de barcos plateados y extraños seres grises, del tamaño de un niño, pero sabios más allá de lo conocido. Cuando estás en un lugar en el que no deberías estar, en algún lugar que transgrede, aparecen en un rayo de luz cegadora, te llevan a través de un agujero en el cielo y te quitan la ropa en medio de una galaxia de estrellas espinosas.

Nadie puede decir si los Tres Andróginos siempre han sido como son ahora, se han adaptado con el auge del folclore OVNI, o si son un nuevo Lord, nacido de historias de platillos voladores y experimentos alienígenas. Su reino es una nave estelar sin fin, todas elegantes aletas cromadas y art decó, que contienen una multitud de laboratorios estériles, quirófanos y celdas de prisión, o tal vez "recintos de zoológicos" es más adecuado. La mayoría de las bestias alienígenas que se encuentran dentro son parte integrante del reino mismo, pero los andróginos se enorgullecen de su extensa colección de humanidad. La mantienen cuidadosamente, siempre buscando el espectro más amplio de humanidad que puedan adquirir.



Los Tres Andróginos mismos (e incluso dentro del nebuloso concepto de identidad Lord, son reconocidos como un solo ser) son los arquetípicos "grises" popularizados por todo, desde programas de televisión de ciencia ficción hasta programas de radio nocturnos: aproximadamente un metro de alto, esbelto, con cabezas bulbosas que albergan enormes ojos de un negro sólido que se hacen aún más llamativos por sus narices y bocas diminutas, casi rudimentarias. A veces lucen "uniformes" plateados de una sola pieza y, a veces, parecen desnudos (aunque los tres carecen de cualquier indicación de sexo o género). Siempre están juntos, ya sea que estén volando su nave desde la plataforma de control o cortando un sujeto experimental en secciones transversales y reorganizando los órganos internos solo para ver qué sucede.

Los mortales que toman los Tres Andróginos tienen un propósito: ser conejillos de indias y sujetos de prueba para una extraña experimentación anatómica. Algunos se convierten en Bestias u Ogros cuando sus Guardianes unen sus genes con los de otras criaturas. Otros se convierten en Elementales u Oscuros, parcialmente reemplazados con prótesis mecánicas avanzadas o reconfigurados en nada humano en absoluto, con un vasto conocimiento cósmico forzado en sus mentes. Otros se reconstruyen para que sean impecables, se consideran las Hermosas historias de éxito y se exhiben. Algunos se ven obligados a participar en la experimentación sobre otros sujetos en una escuela de medicina perversa; estos changelings se vuelven Marchitos.

A pesar de que parece volar por el cosmos a gran velocidad a muchos años luz de la Tierra, no es más difícil escapar del reino de los andróginos que cualquier otro dominio arcadiano. Algunos changelings simplemente se arrojan por una esclusa de aire y se obligan a soportar la agonía del vacío hasta que "aterrizan". Otros logran deslizarse los campos de contención en sus celdas, robar un pequeño transbordador y aplicar ingeniería inversa a las superficies de control alienígenas para que puedan escapar a través de un "agujero de gusano" de regreso a la tierra; o tomar el control de la nave y estrellarla sin ceremonias contra el Seto.

## EL AÑO DE LA PESTE

Bajo un sol rojo y hosco, la tierra agrietada y ampollada desprende vapores fétidos y aguas envenenadas. Los muertos yacen incontables en sus montones, y los moribundos están demasiado devastados por la enfermedad como para buscar refugio o cavar tumbas. Los changelings se apresuran en busca de socorro o escape o una forma de detener la plaga. El sol sale y se pone, las estaciones cambian y un año después se reinicia el tablero. Todo es como era, por los siglos de los siglos, una plaga sin fin.

El Año de la Plaga es un Título Feérico inusual, ya que su dominio no es una región de Arcadia sino un lapso de tiempo: específicamente, un año de terribles epidemias y brotes de plagas. Cada 365 días, el año se "reinicia", volviendo a un estado cero poco después del brote. La plaga exacta y sus alrededores cambian cada año: a veces es Londres en medio de la Peste Negra, o un pueblo de Ghana durante la pandemia de influenza de 1918. Otras veces no se parece en absoluto a ningún lugar terrestre ni a ninguna enfermedad.

El Año de la Plaga rara vez manifiesta un personaje con quien hablar, prefiriendo observar a sus changeling en un momento. En las raras ocasiones en que lo hace, es una cosa vacía y andrajosa de trapos rojos y una máscara medieval de médico de la peste, de la que se derraman vapores nocivos sin cesar. Cuando necesita actuar directamente, ya sea para buscar nuevos changelings o controlar a un sujeto de estudio que se ha vuelto rebelde, prefiere actuar a través de los goblins o un Acechador, que naturalmente siguen el mismo motivo del médico de la plaga que usan su mismo atuendo.

El Año de la plaga lanza una amplia red para sus changeling. Cualquiera que haya sobrevivido a un roce con una enfermedad mortal es un candidato potencial, al igual que cualquier persona que viva en la zona de brote de una epidemia. El Año a menudo toma a médicos y trabajadores de ayuda humanitaria, oportunistas y carroñeros, y los arroja a todos a un escenario de pesadilla para ver cómo se adaptan y reaccionan. Sus changeling se vuelven Marchitos cuando intentan una y otra vez curar lo incurable, u Ogros cuando deciden que lo mejor que pueden hacer es sacar a todos de su miseria. Pueden unir a los supervivientes y difundir la



esperanza de convertirse en los Hermosos, o evitar la compañía de otros por completo para protegerse y convertirse en Bestias carroñeras.

Naturalmente, la mayoría de las “víctimas de la peste” en el Año de la Peste son marionetas, meras extensiones del Año en sí y, por lo tanto, no sirven para sus estudios. Cada ciclo, sin embargo, el Año reclama una serie de mortales. A veces se necesita un cuadro pequeño y los coloca juntos para examinar la dinámica de su grupo; otras veces toma un número mayor y los dispersa por su dominio, para que pueda ver cómo intentan sobrevivir por sí mismos. Cualquiera que no haya escapado antes de

que termine el año está perdido en el reinicio: tal vez deshecho por completo, o tal vez reducido a uno de los conjuntos de autómatas que visten la próxima encarnación del año. El escape puede llegar cuando un personaje se da cuenta de que la civilización no es más que una fina capa sobre el caos y deja de seguir el juego, acepta la enfermedad como una salida o lleva a los sobrevivientes a trabajar juntos y encontrar una escapatoria. En realidad, curar la enfermedad probablemente terminaría el año por completo, expulsando a los changelings que aún estaban dentro de regreso al reino de los mortales.





# CHANGELING™

THE LOST  
SECOND EDITION

NOMBRE:

AGUJA:

ASPECTO:

JUGADOR:

HILO:

ESTIRPE:

CRÓNICA:

CONCEPTO:

CORTE:

## Atributos

PODER	Inteligencia	●0000	Fuerza	●0000	Presencia	●0000
PRECISIÓN	Astucia	●0000	Destreza	●0000	Manipulación	●0000
AGUANTE	Aplomo	●0000	Resistencia	●0000	Compostura	●0000

## Habilidades

### MENTALES

(-3 sin Habilidad)

Academicismo	00000
Ciencia	00000
Informática	00000
Investigación	00000
Medicina	00000
Ocultismo	00000
Pericias	00000
Política	00000

### FÍSICAS

(-1 sin Habilidad)

Armamento	00000
Armas de Fuego	00000
Atletismo	00000
Conducir	00000
Fullerías	00000
Pelea	00000
Sigilo	00000
Supervivencia	00000

### SOCIALES

(-1 sin Habilidad)

Callejeo	00000
Empatía	00000
Expresión	00000
Intimidación	00000
Persuasión	00000
Sociedad	00000
Subterfugio	00000
Trato con animales	00000

### MÉRITOS

_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000

### REGALIA FAVORITA

\_\_\_\_\_

### FRAGILIDADES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### ASPIRACIONES

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### CONDICIONES

CLARIDAD

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____

## Otros Rasgos

### SALUD

0000000000000000  
□□□□□□□□□□□□□□

### VOLUNTAD

0000000000  
□□□□□□□□□□

### WYRD

●0000000000

### GLAMOUR

□□□□□□□□□□  
□□□□□□□□□□

### CLARIDAD

000000000000  
□□□□□□□□□□□□  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

### PIEDRAS ANGULARES

_____	1
_____	2
_____	3
_____	4
_____	5
_____	6
_____	7
_____	8
_____	9
_____	10
_____	11

Tamaño: \_\_\_\_\_ Velocidad: \_\_\_\_\_  
Defensa: \_\_\_\_\_ Armadura: \_\_\_\_\_  
Iniciativa: \_\_\_\_\_  
Hitos: □ □ □ □ □  
Experiencia: \_\_\_\_\_

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especialidades) • Aspecto: +1 a un Atributo Favorecido; anota Bendición, Maldición y Regalia Favorecida  
• Estirpe: anota Bendición si se aplica • 1 Piedra Angular • Fragilidad menor si Wyrd 2 • Contratos: Segunda Regalia Favorecida, 4 Comunes (Regalia, Corte, o Goblin; 2 deben provenir de una Regalia Favorecida) + 2 Reales (Corte o Regalia Favorecida) • Méritos 10 + Manto 1 si se tiene Corte • Salud = Resistencia + Tamaño • Voluntad = Aplomo + Composura • Tamaño = 5 • Defensa = (Menor entre Destreza o Astucia) + Atletismo • Iniciativa = Destreza + Composura • Velocidad = Fuerza + Destreza + 5 • Claridad Máxima = Astucia + Composura  
• Wyrd inicial = 1 • Glamour inicial = 10



# CHANGELING™

THE LOST  
SECOND EDITION

## Contratos

NOMBRE	GOBLIN?	COSTE	RESERVA	ACCIÓN	DURACIÓN	LAGUNA	BENEFICIO
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						

## Otros Rasgos

BENDICIÓN DE ASPECTO

---

---

---

---

---

MALDICIÓN DE ASPECTO

---

---

---

---

---

BENDICIÓN DE ESTIRPE

---

---

---

---

---

---

---

---

DEUDAS GOBLIN

NOTAS

☐

---

☐

---

☐

---

☐

---

☐

---

☐

---

☐

---

☐

---

☐

---

☐

---

☐

---

☐

---

## Compromisos

TIPO

NOTAS


## Méritos Expandidos

MONTURA FEÉRICA

MANTO


MADRIGUERA

PRENDA


## Combate

ARMA/ATAQUE

RESERVA

DAÑO

RANGO

INICIATIVA TAMAÑO
