

CHANGELING

T H E D R E A  I N G



A Vampire: The Masquerade 5th based
fan roleplay game

By: BerTheBear

ADVERTENCIA:

Lo que se muestra a continuación es el primer intento de adaptar las mecánicas base de Vampiro 5ta al universo de Changeling: El Ensueño. Nuestra intención con este proyecto es crear una homebrew que reviva la franquicia del juego para convertirlo en algo más fácil de jugar y una experiencia de juego con la que el jugador pueda empatizar.

Nada escrito aquí es contenido oficial de Mundo de Tinieblas, solo contenido hecho por fans y para fans que se inspira tanto de Vampiro: La Mascarada como de Changeling: El Ensueño, ambos juegos de rol pertenecen a White Wolf y Onyx Path.

Siéntanse libres de hacer sugerencias al juego para mejorar su desarrollo.

Gracias.

REGLAS BASICAS

Dados: Todas las tiradas (o al menos casi todas) se realizan con una reserve de dados que resulta de la suma de un atributo y una habilidad que el Narrador decida.

Dificultad: Se considera que una tirada de dados tiene éxito cuantos una cantidad de dados igual o mayor a una dificultad establecida por el Narrador da como resultado un número igual o mayor a 6.

Algunos ejemplos de dificultad	
Rutinaria: Tareas que no presentan dificultad para casi ninguna persona como podría ser acertar a un objeto estático.	1 éxito
Sencilla: Tareas fáciles de realizar, normalmente para las que ya se tiene una ventaja, como hacer enojar a una persona estresada por el trabajo.	2 éxitos
Moderada: Tareas que requieren un mínimo de técnica o conocimiento, tales como reparar un cableado o hacer una acrobacia básica.	3 éxitos
Desafiante: Tareas complejas que exigen atención total, entre estas se encuentra realizar algunas hazañas memorables y aplaudibles.	4 éxitos
Difícil: Tareas que para el grueso de la población parecerían imposibles, como burlar al sistema policial aun teniendo todas las evidencias en contra.	5 éxitos

Críticos: Un dado con un resultado de 10 se considera un éxito crítico, estos por si mismos no afectan el resultado de la tirada, pero por cada 2 éxitos críticos se considera como si fueran 4 éxitos normales.

Margen: Se refiere a la cantidad de dados que resulta de restar los éxitos acumulados y la dificultad de la tirada. Por ejemplo, en una tirada a dificultad 3 donde se obtuvieron 7 éxitos, se da un margen de 4 éxitos. Este margen en algunas situaciones puede modificar el resultado, y en circunstancias como el uso de cantrips o en combate ayudan a medir el impacto que tiene la acción del personaje.

Tomar la mitad: Si el jugador desea agilizar el juego puede optar por, en ciertas circunstancias, tomar la mitad de su reserva de dados (redondeando hacia abajo) y considerar ese número la cantidad de éxitos a la acción. Esto se debe declarar antes de que el Narrador dicte la

dificultad de la tirada, lo que significa que el jugador toma la mitad de su reserva sin saber si será suficiente para pasar la tirada por lo que implica un cierto riesgo de fallo.

Bonificaciones: En algunas circunstancias los jugadores podrán añadir dados a sus reservas como resultado de especialidades, disparates, cantrips o el uso del arrebato de fantasía (ver más adelante).

Penalizaciones: En algunas circunstancias los jugadores tendrán que restar dados a sus tiradas por situaciones especiales como defectos, flaquezas, confusiones o uso de drogas, entre otras.

Oposición y conflictos: En muchos casos los jugadores querrán realizar acciones que se oponen a las intenciones de otros personajes o jugadores. En estas circunstancias se sugiere que ambas partes tiren la reserva de dados apropiada y cederle la victoria al personaje con la mayor cantidad de éxitos.

Reintentar: El personaje puede reintentar una acción que ya falló anteriormente si el Narrador lo considera justificable (el personaje ha mejorado o está mejor equipado). De igual manera se puede gastar un punto superficial de Fuerza de Voluntad en una tirada fallida para repetir hasta 3 dados normales.

Vencer por un precio: Si el jugador no tiene éxito en lo que se propone pero aún desea conseguir su objetivo, el Narrador puede ofrecerle la opción de ganar en la contienda a cambio de un precio que podría ser sufrir daño a la salud, perder algo importante o ganarte enemigos. Se recomienda que este precio sea mayor entre más éxitos haya de diferencia entre el resultado del jugador y la dificultad establecida. Rechazar la oferta del Narrador solo implica fallar la tirada sin ninguna consecuencia adicional.

Trabajo en equipo: Si una tarea puede ser realizada por varios miembros de la mesa en conjunto, se usa la reserva más grande de los involucrados para la acción correspondiente y se suma un dado de bonificación por cada persona que quiera ayudar.

Acciones secundarias: Algunas tareas pequeñas pueden requerir que el personaje se concentre en 2 acciones a la vez, como silbar para atraer presas mientras se busca apuntar con un arma en una cacería en el bosque o moverse a una distancia al menos considerable dentro del mapa mientras se realiza otra acción. Cuando se den estas situaciones, si el Narrador considera que una de las 2 acciones que quiere hacer el jugador no requiere una tirada en sí misma pero tampoco podría solo realizarla sin dificultad alguna, se puede optar por recibir una penalización de dados a discreción del Narrador a la tirada para reflejar que el jugador no pone sus 5 sentidos en la tarea principal que realiza. Tener éxito implica que el jugador realiza con éxito ambas acciones al mismo tiempo.

COMBATE

Turnos: Se define como turno el tiempo en el que cada participante en un conflicto ha actuado (o declinado actuar) una vez. Los turnos duran tanto como la narración indica que deberían durar: puede que dos disparos ocurran en menos de un segundo y pongan fin a un combate, mientras que una serie de tres horas de indirectas y cortesías podrían ser el primer turno de un intento de seducción que dure toda la noche. Al principio de cada turno, cada jugador declara sus intenciones, lo que está intentando conseguir.

Reservas: En una lucha podría tratarse de Fuerza + Pelea o de Compostura + Armas de Fuego; en un debate, podría tratarse de Carisma + Persuasión o de Manipulación + Etiqueta, ambos tiran la misma reserva asumiendo que intentan dañarse mutuamente, podría usarse también Destreza + Atletismo para esquivar los ataques físicos si no se desea atacar de vuelta.

Iniciativa: A menos que exista un factor sorpresa, los primeros en actuar son quienes están en combate cuerpo a cuerpo, seguidos por los que atacan a distancia y por último quienes recién comienzan a atacar. Se puede desempatar con la puntuación de Destreza + Astucia.

Otra alternativa es darle a cada jugador una puntuación de Iniciativa para actuar en orden de mayor a menor, esta iniciativa es igual a su Compostura + Consciencia. En caso de empates dar prioridad a los personajes jugadores, a los personajes con mayor Compostura y a los changeling por sobre los humanos, si tras todo esto persiste el empate tirar un dado.

Armas: Las armas añaden una cantidad adicional de daño superficial (después de dividir por la mitad) igual a su puntuación.

Armadura: Las armaduras convierten una cantidad de daño agravado igual a su puntuación en daño superficial antes de dividirse por mitad.

Armadura quimérica: Las armaduras quiméricas reducen una cantidad de daño superficial (antes de dividir por la mitad) recibido igual a su puntuación. No se puede reducir el daño por debajo de 1.

Esquivar: El jugador puede escoger solo esquivar el ataque sin contratacar tirando Destreza + Atletismo, en estos casos no causa daño al oponente sin importar el margen de éxitos.

Maniobra: Acciones que de ejecutarse con éxito permiten atacar por sorpresa, cambiar su posición en el campo de batalla o ganar una bonificación de entre 1 y 3 dados a su siguiente acción en combate.

Bloquear: El jugador se opone a las acciones de otro personaje, ya sea frustrando sus intentos o interponiéndose en su línea de visión para atacar. Tirada enfrentada.

Apresar: Se tira Fuerza + Pelea enfrentada para inmovilizar a un objetivo, al superar la dificultad el combatiente puede elegir entre hacer un daño superficial igual al margen o solo mantener inmóvil al objetivo.

Múltiples oponentes: Reduce su reserva de ataque en 1 sucesivamente por cada oponente después del primero. Puede atacar a 2 objetivos en un mismo turno también, pero dividiendo su reserva por la mitad para cada uno.

Arrojar armas: Se tira Destreza + Atletismo

Atacar con todo: El atacante renuncia a defenderse de cualquier daño recibido a cambio de aplicar un +1 al daño realizado. Si usa un arma a distancia vacía sus municiones.

Defender con todo: El jugador renuncia a cualquier acción de ataque a cambio de añadir +1 dado a sus tiradas de defensa, en caso de disponer de cobertura completa puede volverse inmune a los ataques a distancia.

Daño: El daño superficial es igual a la diferencia de éxitos + la bonificación del arma y dividido entre 2. Todo el daño del mundo quimérico es superficial. Solo sufre agravados de punzocortantes y armas de fuego mundanas y hierro frío. El daño agravado no se divide.

Combate social: Al igual que en el combate físico, ambas partes tiran sus reservas de dados, esta vez de tipo Social, la parte perdedora aplica por daño el margen del ganador como daño a su Fuerza de Voluntad. En un conflicto social, suma daño dependiendo del público. El Narrador también puede añadir más daño si el perdedor aprecia especialmente la opinión de los presentes.

Cobertura: Estar o no a cubierta durante un ataque a distancia hace la diferencia en el daño.

Cobertura	Modificador a dados
Sin cobertura	-2
Ocultación (arbustos u otros)	-1
Cobertura dura (paredes)	0
Trinchera (saco de arena, bunker)	+1
Aspillera (vehículo militar)	+2

Fin del registro: Un personaje con un registro completamente lleno de daño agravado está fuera de combate, probablemente de forma permanente. En un combate físico, cae en coma o muere (si es mortal) o sufre la muerte quimérica (si es un changeling, ver más adelante).

Que el registro de Fuerza de Voluntad se llene por completo con daño agravado fuera de un conflicto social no tiene otros efectos inmediatos aparte de quedar Impedido. Si ocurre dentro de un conflicto social, el personaje vencido se desmorona y pierde su prestigio.

Impedimento: Una vez el personaje ha recibido suficiente daño (de cualquier tipo o una mezcla), queda Impedido. Un personaje Impedido pierde dos dados de todas sus reservas de dados: de las Físicas debido a la Salud Impedida, y de las Sociales y Mentales debido a la Fuerza de Voluntad Impedida, al igual que de cualquier otra reserva que el Narrador considere que se ve debilitada de forma parecida.

Curación (daño superficial): Al principio de una sesión los jugadores pueden eliminar de su registro de Salud una cantidad de niveles de daño superficial de hasta su puntuación de Resistencia.

Y una cantidad de niveles de daño superficial de su registro de Fuerza de Voluntad igual a su puntuación de Compostura o Resolución (la que sea mayor).

Curación (daño agravado): Un personaje con Medicina puede convertir daño agravado en superficial en el registro de Salud. Para ello debe superar una prueba simple de Inteligencia + Medicina; la dificultad es igual al total de daño agravado sufrido por el paciente. A los intentos de curarse a sí mismo se les aplica un +1 adicional de dificultad. El número máximo de puntos de daño agravado que puede cambiar el personaje es la mitad de su puntuación en Medicina redondeando hacia arriba. Esta curación tiene lugar durante el curso de la noche. El Narrador decide si las heridas restantes exigen simplemente otro día de tratamiento similar u hospitalización.

Un personaje que haya actuado según su Ambición puede curar un nivel de daño agravado a la Fuerza de Voluntad al principio de la siguiente sesión. Sin embargo, las demás consecuencias de perder un conflicto social o mental (mala reputación, Estatus perdido, susceptibilidad al control mental o la dominación social) pueden continuar durante tanto tiempo como decida el Narrador.

Tres turnos y fuera: Recomendamos encarecidamente acabar los conflictos tras tres turnos aproximadamente, a menos que todo el mundo se esté divirtiendo todavía. Aquí hay unos cuantos métodos para decidir quién gana si han pasado tres turnos y ambos bandos siguen en pie.

- Permite a los jugadores interrumpir el conflicto si lo desean. El Narrador puede exigir una contienda básica para que lo hagan (por ejemplo, Fuerza o Destreza + Atletismo para huir o Compostura + Etiqueta para desviar la discusión) o sus enemigos pueden simplemente dejarlos ir.

- Si los enemigos de los jugadores han sufrido más pérdidas (o incluso una cantidad inesperada de daño), el Narrador puede decidir simplemente que interrumpen el conflicto como arriba.
- Concede la victoria al bando que ganó la mayor cantidad de contiendas o al que tiene menos niveles de daño agravado. El Narrador relata el final del conflicto basándose en los resultados de las contiendas anteriores. Lo ideal es que, si pierden los personajes jugadores, tengan una oportunidad de huir o, al menos, de rendirse con algo de dignidad.
- Cambia la situación. Quizá entre en escena un tercer bando, como la policía o el Príncipe. Quizá el conflicto cambie de escenario, de un callejón al almacén cercano o de la corte a un concierto. El cambio debería ofrecer nuevas opciones para ambas partes.

Ataques sorpresa: Para conseguir la sorpresa suele ser necesario algún tipo de tirada, como Destreza + Sigilo contra la mayor Astucia + Consciencia de los oponentes. Esto incluye ataques realizados con ocultaciones sobrenaturales. El primer ataque realizado tras lograr la sorpresa generalmente debería realizarse a una dificultad invariable de 1, lo que permite impactos devastadores.

Movimiento: Por lo general, trata el movimiento que sobrepase lo inmediato como una acción secundaria, pero si algo se opone significativamente al mismo, también puede ser tratado como una maniobra.

Críticos en combate: Para acelerar las cosas, si un jugador obtiene un crítico para su personaje en combate con un enemigo mortal sin nombre, el humano queda incapacitado sin necesidad de calcular el daño. A estos efectos, un crítico conflictivo suele resultar letal.

NOTA: Incluso si narrativamente es lógico que un hada con alas sea capaz de volar, ya sea que se trate de un elegante Sidhe o un Pooka lechuza, permitirlo sin una justificación sería injusto para otros jugadores. A menos que se use un cantrip adecuado, no podrá volar, aunque aún puede tener alas en su semblante con fines meramente estéticos.

LINAJES

Boggan

Privilegio: Pueden completar una tarea relacionada con artesanía, ciencia o medicina que tomaría una escena realizarse en el transcurso de un turno al coste de 1 control de fantasía.

Flaqueza: Recibe una penalización de dados igual a la severidad de su flaqueza para resistir los intentos de forzarlos a actuar en favor de otra persona, incluyendo cantrips.



Clurichaun

Privilegio: Pueden liberarse de ataduras o de ser apresado por otro personaje en un movimiento al coste de 1 control de fantasía.

Flaqueza: Recibe una penalización de dados igual a la severidad de su flaqueza a las tiradas físicas realizadas en combate que se vean perjudicadas por el peso muerto, como la esquiva.



Eshu

Privilegio: Pueden pasar en automático una tirada de callejeo de cualquier dificultad al coste de 1 control de fantasía.

Flaqueza: Reemplaza en sus tiradas una cantidad adicional de dados normales igual a su severidad de flaqueza con dados de Pesadilla en escenas donde no ocurran eventos interesantes. Esto no es una medida de su Pesadilla real.



Korred

Privilegio: Pueden pasar en automática una tirada de ocultismo de cualquier dificultad al coste de 1 control de fantasía.

Flaqueza: Deberá gastar tantos puntos de fuerza de voluntad como la severidad de su flaqueza si desea mentir o arriesgarse a escupir la verdad.



Nockers

Privilegio: Pueden crear de manera inmediata el equivalente a un objeto quimérico de 2 puntos al coste de 1 control de fantasía, este objeto se destruye tras una escena.

Flaqueza: El Nocker debe tirar destreza + tecnología a dificultad 2 + la severidad de su flaqueza cuando interactúe con objetos mundanos o de lo contrario lo deja irreparable.



Piskies

Privilegio: Pueden pasar desapercibidos en multitudes al adoptar una apariencia camaleónica con el tipo de personas que hay en el entorno al coste de 1 control de fantasía.

Flaqueza: En espacios cerrados sufre una penalización de dados igual a la severidad de su flaqueza en las tiradas mentales.



Pooka

Privilegio: Pueden transformarse en un animal no marino y no mitológico (que se decide durante la creación de personaje) y disponer de sus reservas de dados y otras características al coste de 1 control de fantasía y volver a su forma humana cuando desee.

Flaqueza: Las tiradas de perspicacia para descubrir las mentiras de un Pooka reducen la dificultad en una cantidad igual a la severidad de su flaqueza, en el caso de las tiradas enfrentadas para mentir el Pooka recibe una penalización de dados de la misma cantidad.

REDCAP

Privilegio: Pueden consumir cualquier objeto (incluso aquellos no comestibles) en un movimiento al coste de 1 control de fantasía.

Flaqueza: Recibe una penalización de dados igual a su severidad de flaqueza para las tiradas de epifanía en humanos (encantados o no).



SATIRO

Privilegio: Pueden incitar a otros a cumplir sus deseos más primitivos, abandonando de ser necesario lo que hacen en ese momento al coste de 1 control de fantasía. Otros changeling pueden resistirse tirando Compostura + Consciencia, los Trolls pueden contrarrestar este privilegio usando el suyo.

Flaqueza: Cuando sufren una confusión aumentan la penalización de esta en una cantidad de dados igual a la severidad de su flaqueza.



Selkie

Privilegio: Pueden adaptar la forma de un animal marino, lo que les permite respirar bajo el agua y nadar sin necesidad de hacer tiradas, esto al coste de 1 control de fantasía. Además de volver a su forma humana cuando desee.

Flaqueza: Al recibir daño de alguna fuente quimérica suman una cantidad de daño superficial adicional igual a la severidad de su flaqueza antes de dividirlo por mitad.



Sidhe

Privilegio: Pueden negar los efectos de un cantrip que se haya lanzado directamente sobre ellos al coste de 1 control de fantasía.

Flaqueza: Cualquier changeling que desee rastrear a un Sidhe recibe una bonificación de dados igual a la severidad de la flaqueza del Sidhe para esta tarea. Además, al interactuar con mortales deberá tirar Compostura + Persuasión a dificultad 2 + su severidad de flaqueza para evitar ser acosado.

Slough

Privilegio: Pueden ver y comunicarse verbalmente con los espíritus de los muertos en la zona al coste de 1 control de fantasía. El Narrador debería impedir el uso de este privilegio si no hay espíritus que visualizar para evitar al jugador un gasto innecesario.

Flaqueza: Debe gastar tantos puntos de fuerza de voluntad como su severidad de flaqueza cada escena para ser capaces de hablar con humanos y con changeling que no pertenezcan a su cuadrilla o abstenerse de hablar hasta estar a solas con sus compañeros.



Privilegio: Pueden resistir los intentos de persuasión o intimidación de otros, especialmente aquellos que vayan contra su sentido del deber, al coste de 1 control de fantasía.

Flaqueza: Al ir en contra de los principios de la crónica o sus propias convicciones recibe una penalización de tantos dados como su severidad de flaqueza a las tiradas de fuerza por el resto de la escena, además de las máculas.

CHANGELING

Pesadilla: Conforme se usa la magia del Ensueño, más inestable y caprichosa esta se vuelve y arrastra al changeling a la locura, nublando sus sentidos y arrebatándole su autonomía en la vida cotidiana. El valor de Pesadilla varía a lo largo de la partida y puede ir de 1 a 5 de acuerdo con cuanto control tiene el hada sobre su naturaleza feérica. En sus reservas de dados los jugadores reemplazan tantos dados de su reserva como su puntuación de Pesadilla (los cuales deben poder diferenciarse de los dados normales), estos dados suman éxitos al igual que cualquier otro dado, pero en algunas circunstancias pueden ser perjudiciales.

Críticos conflictivos: En una tirada que de por resultado un éxito crítico pero que al menos 1 dado de Pesadilla marque “10”, el autocontrol del changeling sobre su naturaleza feérica comenzará a desvanecerse de forma que se vuelve problemática, dejando rastros de magia fáciles de rastrear, usando cantidades absurdas de fuerza en una tarea, evidenciando parcialmente su semblante o cualquier otra consecuencia que el Narrador considere dramática para el curso de la historia.

Fallos feéricos: En una tirada donde no se consiga ningún éxito y además al menos 1 dado de Pesadilla marque “1”, el changeling será abrumado por el Ensueño en un evento conocido como Confusión. Mientras se está en Confusión, el Narrador aplicará una penalización apropiada al personaje (ver ejemplos más adelante)

Enardecer: Las tiradas de enardecimiento determinan en qué momento la Pesadilla de un changeling aumenta en base a cuanto ha abusado de su glamour. Cada que se requiera una tirada de enardecimiento, el jugador tirará un dado, si el resultado de este es igual o menor a 5, aumentará su Pesadilla en 1 punto, si el resultado es igual o mayor que 6, la Pesadilla se mantiene. Independientemente del resultado de la tirada, el jugador logrará su objetivo.

Confusiones: Análogos a las compulsiones en Vampiro 5ta

Ejemplo de Confusión	Sistema
Idioma de fantasía	El jugador habla en lenguas muertas que otros no reconocen (-2 Manipulación)
Mente nostálgica	El jugador tiene recuerdos desagradables del pasado sobrepuestos (-2 Resolución)
Alma disociada	El jugador se vuelve espectador de su propia vida, actuando en automático (-2 Carisma)
Susurros del Ensueño	El jugador tiene visiones que no parecen corresponder a la realidad (-2 Astucia)
Aura densa	El jugador siente su cuerpo pesado e inestable (-2 Destreza)

Desatar: Un changeling que alcance una Pesadilla de 5 se vuelve volátil y al fallar un futuro enardecimiento puede causar el Desatar, un estado de catarsis donde todo el glamour explota a través de su cuerpo mostrando su verdadera naturaleza y la del Ensueño a quien lo presencie, este estado puede parecer beneficioso pero en realidad implica demasiados riesgos para el changeling, quien además se arriesga a consumir banalidad una vez terminado en respuesta al escepticismo y terror de cualquier mortal que sea testigo de esto.

Epifanía: Análogo a la caza. A través de esta actividad el changeling puede reducir su puntuación de Pesadilla. Renuncia a un turno por cada punto que reduzca y si consume 5 causa Rapsodia (única forma de llegar a 0) lo que le puede ocasionar máculas
Consumir 4 requiere tirada

Fantasía: Análogo a la potencia de sangre

Fantasía	Arrebato de fantasía	Valor del juramento	Bonificación al poder	Repetición de enardecimiento	Bonificación al remordimiento	Severidad de flaqueza
0	0	1	0	Ninguna	0	0
1	+1	1	0	Nivel 1	+2	1
2	+1	2	+1	Nivel 1	+2	1
3	+2	2	+1	Nivel 2	+1	2
4	+2	3	+2	Nivel 2	+1	2
5	+3	3	+2	Nivel 3	+1	3
6	+3	3	+3	Nivel 3	+1	3
7	+4	3	+3	Nivel 4	0	4
8	+4	4	+4	Nivel 4	0	4
9	+5	4	+4	Nivel 5	0	5
10	+5	5	+5	Nivel 5	0	5

Juramento: Da una bonificación a un personaje si cumple ciertas clausulas, romperlo causa una consecuencia de igual magnitud que la recompensa a quien lo ha prestado.

Disparate: Acción que un changeling puede realizar para disipar la banalidad y así canalizar mejor sus cantrips. Funciona como una maniobra.

Arrebato de glamour: Análogo al arrebato de sangre

Hierro frío: El Hierro frío es fuente de daño agravado. Si la última casilla de Salud es llenada por un ataque con este material significa la muerte feérica y definitiva.

Encantados: Humanos en todos aspectos normales, pero que saben de la existencia del mundo quimérico y pueden interactuar con él

Muerte quimérica: Cuando un jugador acumula suficiente daño agravado para llenar su registro, su semblante feérico recibe el último golpe para salvar la vida del propio cuerpo, entonces todo el daño agravado se convierte a superficial, dando una segunda oportunidad al jugador de sobrevivir. Ya que esta forma es capaz de regenerarse al estar compuesta por glamour del ambiente, no supone un riesgo para el changeling, sin embargo, hasta que eso ocurra el jugador es incapaz de hacer uso de cualquier habilidad relacionada a la magia y en el caso de tener una Inocencia baja puede incluso olvidar ser un hada.

Muerte feérica: Si tras sufrir una muerte quimérica, se acumula nuevamente daño agravado antes de que el semblante feérico se regenere, el personaje jugador sufre la muerte de forma definitiva, aunque su alma de hada reencarnará en unos años más en otro cuerpo humano, por ahora es injugable.

Inocencia: Análogo a Humanidad

Máculas: Banalidad, se cuentan en sentido contrario a la Inocencia.

Deshacer: Si la Inocencia de un changeling llega a 0, ocurre el Deshacer, un espectáculo de sufrimiento donde como si fuera la flama de una vela, el alma del changeling se consume hasta agotarse, muy similar a un estado de Confusión más intenso y prolongado. Cuando el feérico termine de agotar su glamour en esta danza agónica, su alma es destruida de forma permanente, no hay nada que pueda hacerse por ella más que lamentar su pérdida y esperar no sufrir el mismo destino en las garras de la desesperanza.

CREACION DE PERSONAJES

concepto:

¿Cuál era el nombre de tu personaje como civil? ¿Qué hacía? ¿Dónde y cuándo fue su Crisálida?
¿Cuál es su nombre ahora? ¿Dónde se encuentra?



ambición y deseo

Ambición y Deseo están relacionados, pero no son lo mismo. Piensa en la Ambición como en un objetivo a largo plazo: una aspiración (si aún respiraras), el sueño de una vida (si aún soñarás o tuvieras una vida). En cambio, los Deseos son más inmediatos: deseos a corto plazo de venganza, satisfacción o de satisfacción mediante la venganza.



linaje

Este rasgo define el arquetipo de hada que representa tu personaje (ver en el apartado de Linajes). Tu linaje determina un privilegio, es decir, una habilidad fantástica a la que puedes acceder en cualquier momento, y una flaqueza, que funciona como un defecto arraigado en tu ser.



aspecto

Las hadas no miden su edad como los mortales lo hacen, sino que dividen a las hadas en 3 importantes grupos etarios basados en su forma de pensar;

Infantiles: Ven al mundo con ojos nuevos y se maravillan ante las infinitas posibilidades de aprender más de su magia y usarla para cambiar su realidad.

Rebeldes: Conociendo el mundo que los rodea, se deleitan de los placeres que el Mundo de Otoño ofrece, buscan nuevas experiencias y desafiar los límites establecidos.

Gruñones: Han aprendido más de lo que posiblemente emplearán en su vida, dedican sus años a aconsejar a las hadas más jóvenes con sabiduría.

La mayoría de los jugadores comenzarán como Infantiles.



atributos

Marca un Atributo a 4, tres Atributos a 3, cuatro Atributos a 2, un Atributo a 1.

Salud = Resistencia + 3

Fuerza de Voluntad = Compostura + Resolución.



habilidades

Escoge una distribución de Habilidades.

- Polifacético: Una Habilidad a 3, ocho Habilidades a 2, diez Habilidades a 1.
- Equilibrado: Tres Habilidades a 3, cinco Habilidades a 2, siete Habilidades a 1.
- Especialista: Una Habilidad a 4, tres Habilidades a 3, tres Habilidades a 2, tres Habilidades a 1.

Añade Especialidades gratuitas a las Habilidades Academicismo, Artesanía, Ciencias e Interpretación.

Escoge una Especialidad gratuita más.



cantrips

Se refiere a los poderes mágicos de los que todo changeling goza, estos se encuentran agrupados en Artes (ver más adelante). Escoge 2 Artes; una a 2 puntos (con dos poderes de nivel 1 o de nivel 1 y nivel 2) y otra de 1 punto (con un poder de nivel 1).



tipos de musa

Los changeling pueden obtener glamour de diversas maneras, sin embargo, suelen tener inclinaciones hacia un método u otro en base a su propia naturaleza o lo que ellos encuentran bello o placentero. Cada uno de estos métodos se pueden clasificar bajo un estereotipo llamado Musa, cada tipo de Musa implica que el changeling tuvo una preparación u otra para

perfeccionar esa técnica y se ve reflejado en una serie de ventajas y desventajas gratuitas descritas a continuación.

Cupido: Inspira el amor entre los mortales.

- Especialidad convencer
- Adivinación o Verano
 - Cara amistosa
- Repulsión de presa

Ninfa: Mantiene relaciones sexuales con mortales.

- Especialidad seducción
- Verano o Soberanía
 - Bello
 - Enemigo

Cenicienta: Cuida de los necesitados y hace labores.

- Especialidad labores domésticas o primeros auxilios
 - Primavera o Nombrar
 - Corazón leal
 - Viejos valores

Atrapasueños: Protege los sueños de los mortales.

- Especialidad de sigilo
- Oniromancia o Viaje
 - +1 Inocencia
- Mente atormentada

Artesano: Cataliza el glamour a través de sí mismo.

- Especialidad de artesanía
- Nombrar u Otoño
 - Recursos

Bardo: Inspira a otro a través de cuentos.

- Especialidad de interpretación
 - Primal o Embustes
 - Fama o sequito
 - Acosadores

Fénix: Inspira a no rendirse ante la adversidad.

- Especialidad de liderazgo
- Viaje o Metamorfosis
 - Líder natural
 - Despreciado

Monarca: Obtiene glamour a través de influencia política.

- Especialidad de subterfugio o intimidación
 - Invierno o Soberanía
 - Estatus y Soñadores
 - -1 Inocencia

Aguafiestas: Revela la magia a los humanos y los lleva de aventura.

- Especialidad de ocultismo o trato con animales
 - Embustes o Metamorfosis
 - +1 de Inocencia
 - Secreto oscuro

Hada madrina: Crea un ambiente de confianza para expresar emociones.

- Especialidad desconocida
- Primal o Adivinación
- Presencia calmante
 - Geas



ventajas y desventajas:

Cada jugador escoge 7 puntos entre ventajas y trasfondos, y 2 en defectos durante la creación de personaje.

Lingüística: Cada punto en Lingüística permite que el personaje hable, escriba y lea con fluidez una lengua adicional además de su lengua de base.

Defecto (2) Analfabeto: No sabes leer ni escribir. Tus Habilidades de Academicismo y Ciencias están limitadas a 1 y no puedes tener ninguna Especialidad en ellas que incluya conocimiento actual.

Defecto (2) Caso perdido de adicción: Pierdes 2 dados de todas las reservas de dados cuando no has consumido la droga a la que eres adicto durante 1 escena, salvo para acciones que conlleven la obtención inmediata de dicha droga.

Defecto (1) Adicción: Pierdes 1 dado de todas las reservas de dados cuando no has consumido la droga a la que eres adicto durante 1 escena, salvo para acciones que conlleven la obtención inmediata de dicha droga.

(••) Bello: Añades 1 dado adicional a todas las reservas de dados Sociales relevantes.

(••••) Despampanante: Añades 2 dados adicionales a todas las reservas de dados Sociales relevantes.

Defecto (1) Feo: Pierdes 1 dado de todas las reservas de dados Sociales relevantes.

Defecto (2) Repulsivo: Pierdes 2 dados de todas las reservas de dados Sociales relevantes.

(••) Cara amistosa: Añades 1 dado adicional a las reservas Sociales al socializar por primera vez con un extraño.

Defecto (1) Piel de granito: Pierdes 1 dado en las reservas relacionadas a Sigilo, además siempre dejas un rastro pequeño hacia ti.

(•) Visión nocturna: Eres capaz de ver en la oscuridad claramente, tus ojos se adaptan casi de inmediato evitando ser tomado por sorpresa.

(••) Cola prensil: Posees una cola larga y que controlas como si fuese otra extremidad. Puedes realizar de forma gratuita el equivalente a una acción secundaria de 3 dados.

(•) Gusto eidético: Haciendo una prueba de Astucia +Consciencia a dificultad 3, puede conocer los componentes en algo que haya probado u olfateado. En el caso de probar sangre humana también podría rastrear al dueño de esta.

Defecto (1) Alergia: Eres alérgico a un alimento mundano, entrar en contacto con este causará los síntomas de ingerir veneno a menos que superes una tirada de Resistencia a dificultad 2.

(••) Corazón leal: Tu sentido del deber es más fuerte que cualquier tentación. Cualquier cantrip que sea lanzado sobre ti para obligarte a actuar en contra de un juramento hecho reduce su duración en 2 turnos, aquellos que por efecto de un éxito crítico tengan una duración de 1 escena se anulan y en su lugar duran tantos turnos como éxitos de margen antes de que se les aplique este efecto.

Defecto (2) Mente atormentada: Todas las noches sufres de horribles pesadillas que atormentan tu psique, cada mañana deberás tirar 1 control de fantasía al despertar.

(••) **Líder natural:** Los miembros de tu cuadrilla difícilmente se desmotivan en tu presencia, tus aliados añaden 2 dados a cualquier conflicto social con alguien fuera del grupo.

(•••) **Presencia calmante:** Los niños no lloran en tu presencia, los animales salvajes nunca te atacan.

(•••) **Mordida venenosa:** Con una tirada enfrentada de Fuerza + Pelea que resulte exitosa el jugador puede elegir morder de forma gratuita a su objetivo para aplicarle un potente veneno que causa 1 daño superficial por turno durante 3 turnos, el cual no se reduce por mitad.

Defecto (1) Ojos de changeling: Tus ojos apelan a las antiguas leyendas de hadas, los mortales que sepan algo de estas se mantendrán escépticos frente a ti.

Defecto (1) Geas: Sufres de una prohibición que te impide realizar una acción a menos que cumplas una serie de pasos. Cuando te enfrentas a una prohibición y no quieres obedecer sus reglas debes gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para poder desafiarla.

Defecto (1) Ecos: Recibes daño agravado de una fuente folclórica.

Defecto (1) Repulsión de presa: Rechazas involucrarte con un tipo concreto de mortales pues te resultan particularmente banales. Si tomas glamour de estos, obtienes Máculas como si hubieras infringido uno de los Principios de la crónica.

Defecto (2) Viejos valores: Para intentar algo que vaya en contra de las órdenes directas de un superior, debe vencer en una contienda de Fuerza de Voluntad a dificultad 3.

(••) **Alas:** El jugador es capaz de manifestar de forma refleja un par de alas para planear, por lo que no sufrirá daño por caída a menos que se trate de un caso especial (como caer mientras duerme)

Defecto (2) Amoral: Eres incapaz de entender la concepción humana del bien o el mal, por lo que puedes cometer actos atroces sin nada de culpa. Pierdes siempre 1 dado en tus tiradas remordimiento, a menos que esto te haga tener 0 dados para tirar.



TRASFONDOS

Contactos: Conoces gente (humanos) de distintos ámbitos. Principalmente, los Contactos te proporcionan información en sus áreas específicas y pueden querer intercambiar favores de diversos tipos. Un Contacto es alguien que se encuentra en una excelente posición para proporcionarte información.

Nivel	Efecto
-------	--------

•	Un Contacto que puede hacer u obtener algo barato o asequible para ti (Recursos 1). Ejemplos: un traficante de hierba, un vendedor de coches.
••	Un Contacto que puede hacer u obtener algo útil para ti (Recursos 2). Ejemplos: un traficante de armas de poca monta, un veterinario.
•••	Un Contacto que puede hacer u obtener algo caro o difícil de conseguir para ti (Recursos 4). Ejemplos: experto en sistemas de seguridad, teniente de policía en narcóticos, homicidios u otro departamento útil.

Estatus: El Narrador puede, ocasionalmente, indicarte que añadas tu Estatus a alguna reserva de dados junto con un Rasgo Social, especialmente para primeros encuentros e intercambios sociales de la corte.

Nivel	Efecto
•	Un Hada recién bautizada que ocupa el cargo de Hidalgo o Escudero, pero es considerada una joven promesa.
••	Ahora tienes responsabilidades, te has ganado el respeto de tu corte como Caballero.
•••	Ejerces tu autoridad sobre parte del grupo, eres un Barón
••••	Tienes un cargo en el grupo, como Conde eres la voz y mano de la voluntad del Rey.
•••••	Te sientas a la mesa de los poderosos del grupo, eres un respetado Duque o Duquesa.

Defecto (2) Rechazado: Una Corte te desprecia por completo. Los has traicionado, te has enfrentado a un líder local o luchaste en su contra en el pasado. Los miembros de este grupo trabajarán de forma activa en tu contra siempre que puedan.

Defecto (1) Sospechoso: No te llevas bien en absoluto con esta Corte. Te escabulliste de un favor, desafiaste sus reglas o hiciste algo similar. Puedes intentar apartarte de su camino y de

sus pensamientos, pero, a menos que los compenses de algún modo, sufres una penalización de dos dados en todas las pruebas Sociales relacionadas con la facción ofendida.

Fama: En algunas circunstancias, el Narrador podría permitirte usar Fama en alguna reserva de dados Social en vez de otro Rasgo, especialmente si intentas acceder a un evento exclusivo. Cada nivel de Fama resta uno a la dificultad de las pruebas Sociales contra tus fans en pruebas de Epifanía, dependiendo de cuál sea tu estrategia como musa tienes menos dificultades para atraer a tus soñadores.

Nivel	Efecto
•	Una subcultura muy selectiva te conoce y te admira.
••	Eres una celebridad local y te reconoce buena parte de la ciudad.
•••	La mayoría de gente de tu país conoce, al menos, tu nombre.
••••	Todos los que tienen un mínimo interés por las tendencias sociales o por el campo en el que te mueves saben algo sobre ti.
•••••	Tu Fama llega a un público nacional o incluso mundial. Eres una gran estrella de cine, un cantante de rock que llena estadios o un antiguo presidente.

Defecto (1-5) Infamia: Eres famoso por algo horrible. Como mínimo, la dificultad de la mayoría de las pruebas de reacción se incrementa en el valor del Defecto; en el peor de los casos las autoridades intentarán capturarte o matarte siempre que te dejes ver.

Defecto (2) Secreto Oscuro: Eres un detractor a la Restitución o colaboras en pro de la banalidad de forma reiterada o has ofendido gravemente al gobernante de este dominio.

Defecto (1) Secreto Oscuro: Tienes una deuda importante con mala gente o te has vuelto realmente odioso. Como alternativa, tu cónyuge, amante o un miembro cercano de tu familia tiene Infamia ••.

Influencia: El Narrador puede pedirte que uses Influencia en vez de otro Rasgo en algunas reservas de dados, especialmente en pruebas Sociales para convencer a burócratas menores o el equivalente dentro de tu grupo.

Nivel	Efecto
•	Tienes garantizado que te escuchen con respeto.
• •	La gente quiere hacerte favores.
• • •	Los cabilderos mortales y las facciones contrarias vacilan al oponerse a ti.
• • • •	Sin una buena razón para hacer lo contrario, los funcionarios y los soldados de a pie te obedecen.
• • • • •	Las personalidades menores intentan descubrir qué es lo que quieres y hacerlo antes de que se lo pidas.

Defecto (2) Despreciado: Un grupo o región de la ciudad vive sólo para boicotearte a ti y a tu facción. Resta dos dados de las reservas de dados para intentar convencer a una parte neutral de que te preste apoyo político o te haga un favor. El Narrador debería usar cualquier oportunidad para involucrar en la historia a todos tus haters.

Defecto (1) Odiado: Resta un dado de las reservas de dados Sociales que incluyan cualquier grupo de la ciudad, salvo tus Contactos y Aliados y demás apoyos explícitamente leales.

Mentor: Por lo general, los Mentores proporcionan algún consejo como ayuda, además de ocasionales empujones políticos y encubrimientos, pero no luchan en tus batallas ni invocan valiosos favores. Si se ven obligados a tener que ayudarte, probablemente pierdas uno o más puntos de este Trasfondo después de haber despertado su ira.

Nivel	Efecto
•	Escudero
• •	Caballero
• • •	Conde
• • • •	Duque
• • • • •	Rey

Defecto (1-3) Adversario: Un Adversario es un Hada que por lo general te desea mal (a ti o, lo

más probable, a tu linaje o mentor) y es el Defecto que actúa como reverso del Trasfondo Mentor. Los Adversarios van desde Condes de 1 punto a Reyes o Reinas de 3 puntos.

Quimera (objeto): El jugador posee un objeto que a simple vista parece ordinario, pero en realidad tiene cualidades mágicas pues está hecho de la misma materia que el Ensueño. El objeto quimérico concede puntos de daño adicionales si se trata de un arma, anula niveles de daño si es una armadura o concede éxitos automáticos si es una herramienta.

Nivel	Efecto
•	Posees algo que pueda dar tema de conversación. Objeto de 1 punto
••	Tu objeto quimérico proporciona algún beneficio útil. Objeto de 3 puntos
•••	Posees un poderoso objeto quimérico. Objeto de 5 puntos

Quimera (compañero): El jugador obtiene un compañero que actúa en partes iguales como una mascota y un aliado fiel, este solo puede ser visto por otras quimeras y changeling, aunque no siempre seguirá ordenes al tener conciencia propia. Por cada punto en este trasfondo (hasta un máximo de 3) la quimera es más fuerte y tendrá más puntos a repartir entre Atributos y Habilidades. Tener en cuenta que ninguna quimera puede tener menos de 1 en ningún Atributo, ni más de 3 en ningún Habilidad.

Nivel	Atributos	Habilidades
•	10 puntos para repartir	7 puntos para repartir
••	17 puntos para repartir	14 puntos para repartir
•••	24 puntos para repartir	21 puntos para repartir

Méritos de quimera

Arma (1): Suma +2 de daño superficial a cualquier ataque exitoso de la quimera

Armadura (1): Resta 2 puntos de daño superficial de todo ataque recibido por la quimera

Curación (1): La presencia de la quimera cura 1 punto de daño superficial por escena, este beneficio solo puede recibirlo una persona a la vez.

Escurridizo (1): La quimera es flexible, capaz de cambiar de forma, encogerse o convertirse en un fluido o gas, puede entrar por lugares muy pequeños y estrechos sin problemas.

Oculto (1): La quimera es capaz de camuflarse con el entorno, solo puede ser detectada con 2 éxitos en una tirada de Perspicacia.

Posesión (1): Con una tirada exitosa de Resolución + Liderazgo contra Fuerza de Voluntad, la quimera puede tomar control del cuerpo de otro ser vivo durante 1 escena, adquiere los Atributos de su objetivo, pero conserva sus propias Habilidades y Méritos.

Vuelo (1): La quimera es capaz de desplazarse por aire con total libertad.

Tangible (1): La quimera es capaz de manifestarse en el Mundo de Otoño a voluntad, cuando hace esto puede ser visto, sus ataques afectan a los mortales y es capaz de hablar con ellos.

Recursos: Este Trasfondo describe tus Recursos. Estos beneficios no son necesariamente monetarios en su naturaleza y pocas veces están constituidos enteramente de capital líquido, aunque a menudo puedas venderlos para obtener dinero.

Nivel	Efecto
•	Vives de una nómina a la siguiente: apartamento, coche, equipo de acampada.
••	Apartamento bonito o casa pequeña, varios coches, equipo de buena calidad
•••	Apartamento grande o una buena casa, objetos de lujo, equipo de calidad para varias personas.
••••	Mansión, helicóptero o avión privado, equipo de calidad muy especializado
•••••	Muchas mansiones, “todo lo que el dinero pueda comprar”.

Defecto (1) Indigente: No tienes dinero ni casa.

Sequito: Tienes uno o más siervos leales y resueltos. Tu Sequito son por lo general Encantados, individuos que conocen tu naturaleza feérica y han decidido trabajar para ti. Deben considerarse personajes propios y no títeres del jugador.

Nivel	Efecto
•	Seguidor decepcionante: un niño, un criminal de poca monta o un nerd del terror

	te sigue por todas partes y hace lo que le digas. Créalo como un mortal débil.
••	Un siervo de la familia, un amante humano o un esclavo de Soberanía: dale un trasfondo. Constrúyelo como un mortal medio
•••	Un Seguidor lo bastante competente como para actuar de forma independiente y que resuelve los problemas más sencillos. Probablemente sea un mortal dotado y tenga alguna ventaja que desconozcas.

Defecto (1) Acosadores: Tienes tendencia a atraer personas que se sienten demasiado impresionadas por ti para tu propio bien. Puede estar hambriento, loco de amor, desesperado, ser un oportunista o cualquier variación o combinación de los anteriores. Si te libras de él, otro no tarda en aparecer.

Soñadores: Puedes saciar cada semana el valor de tus Soñadores en Pesadilla sin necesidad de hacer ninguna tirada.

Nivel	Efecto
•	De uno a tres Soñadores.
••	De cuatro a siete Soñadores
•••	De 7 a 15 Soñadores.
••••	De 16 a Soñadores.
•••••	De 31 a 60 Soñadores

Defecto (2) Semblante asesino: Pierdes 2 dados a cualquier intento para obtener glamour de un mortal. Los Redcap no pueden adquirir este defecto. Pierdes 1 dado de cualquier reserva de dados en pruebas Sociales que tengan por objetivo tranquilizar humanos. No puedes mantener un grupo de Soñadores.



CONVICCIONES Y PIEDRAS DE TOQUE:

El jugador escoge entre 1 y 3 convicciones, esto es, ideales morales que sigue firmemente, ya sea porque va en contra de sus creencias, le parece horripilante o hacerlo es algo banal. A diferencia de los Principios de Crónica, estas ideas son personales, por lo que se escogen de manera individual por cada jugador. Romper una convicción puede causar Máculas, aunque también romper un Principio de Crónica en nombre de una Convicción puede anular Máculas al ser una acción justificada. Por ejemplo, si a tu personaje le desagrada la idea de no jugar con los perros callejeros, la convicción sería redactada como: "Acariciar a todos los perros de la calle", o si encuentra horrible el homicidio hacia otras hadas, se redactará como "No matar a un feérico".



EXPERIENCIA Y REFINAMIENTO

El Narrador concede a cada jugador 1 punto de Experiencia por sesión jugada más 1 punto al final de cada historia. En crónicas más cortas y otras en las que un progreso más rápido realza el drama, el Narrador puede optar por conceder 2 puntos por personaje al final de cada sesión.

ARTES

ADIVINACIÓN

Arte del destino, cronos, espejo

Los usuarios de este arte aseguran que sus cantrips son la prueba fidedigna de que todos están destinados a grandes cosas en la continuidad del universo, todo el que usa Adivinación eventualmente cae en cuenta de que el tiempo es solo una continua sucesión de eventos, que el pasado, presente y futuro trabajan como un todo y que incluso a los miembros más indeseables de la sociedad changeling les esperan grandes cosas y es solo cuestión de tiempo antes de que los eventos se den, las cartas están sobre la mesa, solo no han sido barajadas.

Nivel 1

Verdaderas intenciones: El jugador añade su puntuación de Adivinación a las tiradas que involucren separar la realidad de la mentira, como detectar cuando alguien miente, distinguir entre un cuarzo real y un vidrio pintado o saber si un cuadro de pintura oculta una bóveda secreta.

Augurio: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Resolución + Adivinación a dificultad 2. Con una victoria puede iluminar con un hilo de plata su camino hacia algo o alguien que busca a corto plazo.

Nivel 2

Mirar atrás: El jugador tira Resolución + Adivinación a dificultad 3. Con una victoria puede observar eventos pasados de su objetivo, las visiones que tiene pueden ser de hasta tantos días como éxitos de margen. Con una victoria crítica puede ver hasta 1 semana atrás en el tiempo.

Presagio: El jugador tira Resolución + Adivinación a dificultad 3. Con una victoria puede observar eventos futuros de su objetivo, las visiones que tiene pueden ser de hasta tantos días como éxitos de margen. Con una victoria crítica puede ver hasta 1 semana adelante en el tiempo.

Nivel 3

Soplón: Gasta 1 control de fantasía. El usuario puede convertir algo o alguien emocionalmente cercano en su foco y ver a través de sus ojos cuando quiera como si se tratase de una cámara de vigilancia. Esto solo puede usarse en 1 objetivo a la vez y la condición de foco dura tantos días como la puntuación de Adivinación del usuario.

Leer la lucidez: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Persuasión vs Compostura + Perspicacia. Con una victoria puede conocer los traumas de un objetivo y el glamour que ofrece, usado sobre un changeling puede conocer su nivel de Inocencia. El usuario gana +2 dados a todas las tiradas sociales que realice en su objetivo por 1 escena (2 si la victoria es crítica).

Nivel 4

Dilatación temporal: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Conciencia vs Compostura + Resistencia. Con una victoria es capaz de envejecer a su objetivo; utilizado sobre una fruta podría hacerla madurar hasta ser comestible, o también desgastar una puerta de madera hasta que sea fácil de tirar, usado en seres vivos estos además reciben una penalización de dados a todas sus tareas físicas igual al margen de éxitos conforme su cuerpo comienza a perecer ante los estragos de la vejez. Los efectos de este poder solo duran 1 escena (2 si la victoria es crítica), tras la cual el objetivo volverá a su edad original.

Nivel 5

Deja vú: Gasta 2 controles de fantasía. El jugador tira Astucia + Inteligencia a dificultad 3. Con una victoria puede cambiar un evento del pasado relacionado a algo o a alguien que haya ocurrido en una cantidad de horas igual al margen de éxitos, podría por ejemplo decidir si haber cargado consigo la pistola que dejó olvidada en casa esa mañana o haberle dicho a su madre que la quería antes de encontrar su muerte en una calle. Para fines prácticos se asume que el jugador solo cambia una decisión aislada de su pasado, este cambio no afecta el curso natural de los otros acontecimientos que le siguen, al usar este poder el jugador puede rolear brevemente la acción que cambia antes de volver al tiempo presente.

Flama del destino: Gasta 2 controles de fantasía. El jugador tira Manipulación + Inteligencia a dificultad 3. Con una victoria puede engañar al destino temporalmente para traer fortunas a su presente que está destinado a recibir en un futuro, de esta manera adelanta algunos eventos que vendrán más adelante dentro de tantas horas como el margen de éxitos y así salir de una emergencia. Este poder solo puede desencadenar la ocurrencia de eventos que se darían de todos modos a largo plazo, como la llegada de una ambulancia que ya había sido solicitada, el tiempo de carga de un programa de computadora o el término de un papaleo que ya se comenzó, no se podría invocar un evento futuro que no es lógico que ocurra si el personaje no ha tomado decisiones que tengan ese evento como consecuencia, por ejemplo no se podría invocar la muerte instantánea de un enemigo al que no se le ha apuñalado en un órgano vital todavía.



embustes

Arte del engaño, prestidigitación, contrato de goblin

Cualquiera con una pizca de poder es capaz de alterar la realidad entre los feéricos, pero solo los más hábiles e ingeniosos pueden hacer que otros duden de su percepción de la realidad, perfumando los sentidos de los demás en mares de mentiras difíciles de separar para ver a través, quienes usan los poderes de Embustes disfrutan burlándose de sus oponentes en combate con trucos baratos, pero efectivos y trampas que harían quedar en ridículo hasta a un Sidhe de renombre.

Nivel 1

Lengua de goblin: Gasta 1 control de fantasía. El usuario puede añadir su puntuación de Embustes a su próxima tirada de subterfugio para convencer a un mortal de cualquier mentira, siempre que está no raye en ser lo suficientemente absurda para que nadie la crea.

Enredar: Gasta 1 control de fantasía. El objetivo del changeling reduce su velocidad a la mitad, utilizado sobre un ser viviente, este pierde 2 dados a todas sus reservas que se beneficien de actuar rápido, como lo serían pruebas de Atletismo, Astucia o acciones en combate. Este cantrip dura tantos turnos como la puntuación de Embustes del usuario.

Nivel 2

Juego de luces: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira su Manipulación + Embustes contra Compostura + Astucia. Con una victoria puede crear una alucinación óptica o sonora, que, cualquiera que no esté preparado es distraído por ella y pierde dos dados en su siguiente acción. Además, quienes fallen una segunda vez la tirada de Compostura + Astucia para resistirse, pierden su próxima acción activa (aun así, aún pueden defenderse y resistir de forma normal, con una penalización de dos dados). Estas alucinaciones pueden ser transmitidas a través de medios digitales, pero solo afectarán al objetivo en tiempo real, si se intentara grabar una llamada o webcam no se podría percibir nuevamente.

Gorronear: Gasta 1 control de fantasía. El jugador puede invocar un objeto dentro de sus bolsillos, siempre que sepa en donde se encuentra exactamente este objeto y sea del tamaño adecuado para caber en un bolsillo (no podría aparecer a una persona o un auto, por ejemplo).

Nivel 3

Mente velada: El jugador tira Carisma + Embustes contra Astucia + Resolución. Con una victoria, el objetivo olvidará todo lo referente a una persona u objeto de elección del usuario durante el resto de la noche. Con una victoria crítica, la víctima no solo olvidará las cosas, sino que ignorará su existencia por completo, por ejemplo, no solo perderá los recuerdos de una

persona (si se le hizo olvidar una), sino que aun si estuviera enfrente suyo será incapaz de verlo hasta que el efecto termine.

Cortina de humo: El jugador tira Manipulación + Embustes a una dificultad igual a 1 más el número de sentidos que la alucinación tenga por objetivo (una alucinación audiovisual tendría dificultad 3, mientras que una experiencia completa para los cinco sentidos tendría dificultad 6)., aumenta la dificultad en 1 para las alucinaciones del tamaño de una habitación, dos para las del tamaño de una casa, etc. Cualquier intento de imitar la apariencia de un individuo concreto u otra forma de engaño puede requerir pruebas adicionales de Interpretación o Subterfugio según resulte apropiado. Con una victoria el jugador invoca una alucinación lo suficientemente convincente y duradera para quienes la perciben con una duración de 1 escena, aunque las víctimas de esta tienen la posibilidad de poner en duda la alucinación tirando Inteligencia + Consciencia contra la Manipulación + Embustes del usuario. Un éxito significa que el individuo en cuestión no se ve ya afectado por la alucinación, y ésta desaparece de manera efectiva para él. Estas alucinaciones a diferencia de las hechas por Juego de luces, estas no pueden grabarse o transmitirse por teléfono o videollamada, solo quienes estén presentes en tiempo real en el lugar sufrirán de estas.

Nivel 4

Absurdez: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Fuerza + Destreza a dificultad 3. Con una victoria puede cargar 100 kilos usando únicamente su mente durante 1 escena, por cada éxito de margen puede aumentar esta capacidad en 100 kilos más, esto le permite, además de los efectos prácticos del cantrip como mover obstáculos, realizar cualquier tirada que el Narrador considere factible (como ataques con arma blanca o conducir) desde una distancia prudente. Con una victoria crítica el usuario es capaz de mover hasta 1 tonelada.

Guía descarriado: El jugador tira Astucia + Persuasión a dificultad 3. Con una victoria puede persuadir a cualquiera que intente rastrearlo, esto es especialmente útil si se encuentra en una persecución por carretera o siendo a partir de sus huellas, olfato o cualquier otro medio. El objetivo de este cantrip pierde inmediatamente el rastro; las pistas se borran, los olores se disipan o las calles de la ciudad parecen distorsionarse, si desea volver a seguir al jugador, deberá repetir la tirada que hizo originalmente ahora con un aumento de 2 a la dificultad.

Nivel 5

Perdido en la niebla: Gasta 2 controles de fantasía. El jugador tira Manipulación + Intimidación contra Compostura + Conciencia. Con una victoria, el jugador puede introducir una orden hipnótica en su objetivo a la cual este actuará acorde durante tantos días como éxitos de margen, si se le dijera algo como "ahora eres un cerdo", posiblemente comience a hacer ruidos nasales extraños y restregarse en el suelo como uno, si se le convence de ser un

auto correrá sin parar por la autopista. Cada que este cantrip se usa sobre el mismo objetivo, el usuario pierde 1 dado de su reserva, pues será más difícil de engañar a sabiendas de lo que ocurrió.



metamorfosis

Arte del cuerpo, ira del dragón, discordia

Las leyendas más vigentes entre las hadas y los mortales por igual son protagonizadas por personajes excepcionales, guerreros anónimos que se dice que soportaban el peso de ciudades enteras sobre sus hombros, golpeaban con la fuerza de mil ejércitos y peleaban con honor hasta el final aun con heridas mortales. Metamorfosis representa todo esto y más, un arte versátil que le permite a su usuario trascender por encima de sus limitaciones mortales, aumentando sus capacidades físicas a niveles inhumanos y tomando prestados los rasgos de otras criaturas.

Nivel 1

Danza de ira: El jugador tira Resolución + Metamorfosis a dificultad 2. Con una victoria añade su puntuación de Metamorfosis a las tiradas de Pelea Cuerpo a Cuerpo de su objetivo durante un turno (o a las de Pelea con Armas si se utiliza sobre un arma), por cada éxito de margen puede añadir 1 dado extra o extender la duración del cantrip otro turno. Con una victoria crítica el jugador puede escoger entre añadir 5 dados a sus tiradas en lugar de su puntuación de Metamorfosis o hacer que el efecto dure hasta el final del combate.

Anillos desconcertantes: El jugador tira Resolución + Metamorfosis a dificultad 2. Con una victoria añade su puntuación de Metamorfosis a las tiradas de Atletismo de su objetivo para esquivar durante un turno, por cada éxito de margen puede añadir 1 dado extra o extender la duración del cantrip otro turno. Con una victoria crítica el jugador puede escoger entre añadir 5 dados a sus tiradas en lugar de su puntuación de Metamorfosis o hacer que el efecto dure hasta el final del combate.

Nivel 2

Escama de dragón: El jugador añade su puntuación de Metamorfosis a su registro de Salud.

Gusanos y gigantes: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Metamorfosis a dificultad 3. Con una victoria puede encoger o agranda a un objetivo (viviente o no) durante una escena, dos si la victoria es crítica. En el caso de una víctima consiente esta puede tirar Resistencia + Atletismo para evitar los efectos.

Nivel 3

Piel de bestia: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Resistencia + Metamorfosis a dificultad 3. Con una victoria el objetivo adquiere tantos rasgos animales como éxitos de margen (hasta un mínimo de 1), cada uno de los cuales confiere una bonificación de +1 dado a las tiradas de un atributo de su elección. Con una victoria crítica se puede optar por dar al objetivo una única cualidad extraordinaria, como la capacidad de ver en la oscuridad, respirar bajo el agua, volar o envenenar a quienes toquen su piel. Estos rasgos duran 1 escena antes de desvanecerse o hasta que el usuario decida.

Gorriones y ruiseñores: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Resolución + Metamorfosis a dificultad 3 para alterar su apariencia o la de otro objetivo. Con una victoria el objetivo cambia una característica de si mismo por cada éxito de margen, como el sexo, color de piel o estatura, o la textura, peso o alguna otra característica en el caso de un objeto inanimado.

Nivel 4

Mil pieles: Gasta 1 control de fantasía. El objetivo toma la forma de un animal por 1 escena adoptando sus reservas de dados, sin embargo, no pierde la habilidad de hablar, o lanzar cantrips si es un changeling, mientras está en esta forma.

NOTA: Linajes que son capaces de tomar una forma animal como parte de su privilegio (como es el caso de los Pooka y Selkie) aun pueden beneficiarse del arte de Metamorfosis para tomar formas de animales diferente al que están habituados o trascender las limitaciones propias de su privilegio, un Pooka podría así convertirse en un animal marino o un Selkie en un ave.

Muramasa: Gasta 2 controles de fantasía. El siguiente ataque que realice el jugador con un arma blanca, restaurará su propia salud en una cantidad superficial igual a la del daño causado al adversario.

Nivel 5

Exultación quimérica: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Metamorfosis a dificultad 2. Con una victoria puede transformar a su objetivo en una quimera de 3 puntos capaz de afectar el mundo de otoño, durante 1 escena. Con una victoria crítica el jugador puede extender la duración de la transformación a una noche.

Cuerpo de titán: Gasta 2 controles de fantasía. EL objetivo se vuelve inmune a la primera fuente de daño agravado.



nombrar

Arte de la realidad, contrato, infusión

Lo que no se nombra no existe, a simple vista parece que los nombres son meras sucesiones de letras que al ser pronunciadas hacen sentido y nos remontan a pensar en un concepto, darle etiquetas a lo que compone nuestra realidad, pero es más que eso, detrás de las palabras se esconden intenciones e ideas y los usuarios de Nombrar lo tienen muy presente. Cambiando el orden de algunas letras, palabras y oraciones pueden confundir al tejido de la realidad misma para manipularla a su antojo y rescribir la esencia del Ensueño mismo que los changeling consideran sagrado e inquebrantable para que cumpla sus caprichos y le dé un poder sobre las cosas que lo rodean.

Nivel 1

Entre líneas: El jugador añade su puntuación de Nombrar a las tiradas que involucren descifrar mensajes ocultos y acertijos, lo que lo vuelve un gran detective

Gilgul: Gasta 1 control de fantasía. Puede dar conciencia a una forma de vida simple u objeto (incluso objetos quiméricos), lo que le permitirá comunicarse con aquello que cobra consciencia o darle indicaciones precisas confiando en que lo entenderá. El objetivo adquiere un nivel de cognición muy parecido al de un ser humano, pero es incapaz de hablar.

Nivel 2

Apodo: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Nombrar a dificultad 2. Con una victoria añade una penalización de dados igual al margen de éxitos a todas las tiradas de un atributo específico de su objetivo durante 1 noche. Con una victoria crítica puede aplicar dos penalizaciones o aumentar la duración de esta penalización a 3 noches

Trato hecho: El jugador ahora es capaz de sellar juramentos con humanos, como lo haría con otros changeling, a partir de promesas casuales, pero estos serán más débiles que un juramento formal entre 2 changeling y por ende su valor de juramento se reduce en 1, pero no podrá llegar a 0.

Nivel 3

Transmutación: Gasta 1 control de fantasía. El jugador puede transformar un objeto o ser consciente en el equivalente un objeto quimérico de 2 puntos durante una escena ante una emergencia. El objetivo puede resistirse tirando su Fuerza de Voluntad a dificultad 3.

Bautizo: El jugador tira Resolución + Perspicacia a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de su objetivo. Con una victoria puede descubrir el verdadero nombre de éste, sea un animal, planta o changeling. Además, de forma pasiva recibe una bonificación de +3 a todas las tiradas

de cantrips que utilice sobre aquellos objetivos de quienes conoce el nombre verdadero (lo que incluye a sus compañeros de cuadrilla).

Nivel 4

Tiempo fuera: Gasta 1 control fantasía. El objetivo de este cantrip puede romper uno de sus juramentos durante 1 escena sin recibir castigo (esto no impide a un changeling con “castigo al mentiroso” saber que lo hizo e infligirle daño).

Castigo al mentiroso: No requiere tiradas, el jugador puede saber en cualquier momento si alguien ha roto un juramento o incluso promesa que haya realizado y, si lo desea, causarle inmediatamente 1 punto de daño agravado a su salud como castigo sin importar a qué distancia se encuentren.

Nivel 5

Retejer: Prerrequisito: Transmutación. Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Nombrar a dificultad 4. Con una victoria puede rescribir los aspectos fundamentales de la realidad, como transformar una gasolinera en un circo, unos ratones en carrozas o una espada en un árbol hasta por 3 meses, con una victoria crítica el efecto durará hasta que el usuario desee, lo que lo hace potencialmente permanente, o bien, hasta que el conjurador muera.

Santificar: El jugador tira Carisma + Nombrar a dificultad 3. Con una victoria el jugador es capaz de aumentar el valor de cualquier juramento propio o ajeno en +3, independientemente de su Fantasía, durante 1 escena, hasta 1 sesión si la victoria es crítica.



ONIROMANCIA

Arte de los sueños

Las hadas, seres fantásticos y poderosos, nacieron de la imaginación humana, de sus sueños y aspiraciones que tomaron forma y cobraron vida, aunque el vínculo de los changeling con su hogar el Ensueño se ha perdido, aún son capaces de conectar con sus raíces más primitivas; la psique humana.

Usando un poco de su glamour y formando un vínculo empático con los seres humanos, pueden manipular el mundo de la imaginación de los mortales y su estado de vigilia para aprovechar las creaciones que de ellos surgen y apoderarse de su mente.

Nivel 1

Contemplación: El jugador tira Resolución + Consciencia a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad de un objetivo dormido. Con una victoria puede observar lo que ocurre dentro de sus sueños, aunque no puede intervenir en ellos, además mientras lo hace su cuerpo entra en una especie de trance como si soñara despierto.

Arena mágica: No requiere de ninguna tirada, solo que el jugador se encuentre a pocos centímetros de su objetivo, con este poder se induce al sueño a alguien vivo, o de usarse sobre un objeto inerte le causará el sueño a la próxima persona que lo toque. Este efecto siempre es inmediato, aunque los changeling pueden gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para anularlo.

Nivel 2

Paseo onírico: El jugador tira Resistencia + Oniromancia a dificultad 3. Con una victoria es capaz de entrar físicamente a los sueños de alguien dormido para así escapar temporalmente del mundo de Otoño.

Sueños proféticos: Gasta 1 control de fantasía. El usuario debe declarar usar este poder antes de irse a dormir, si lo hace el Narrador deberá proveerle de información sobre eventos importantes del futuro o respuestas a acertijos en sus sueños, pueden ser tan ambiguos como se desee siempre que den alguna respuesta para continuar su camino.

Nivel 3

Portal onírico: Prerrequisito Paseo onírico. El jugador ahora puede transportarse de un sueño a otro, la única condición es que ya haya usado Paseo onírico sobre 2 o más personas para crear un vínculo entre sus mentes y usarlos como un transporte rápido entre dos ubicaciones. El Narrador determina las ubicaciones de las personas durmiendo.

Tejer sueños: Gasta 1 control de fantasía. El jugador se acerca lo suficiente a su objetivo dormido para besar su frente, con esto puede alterar el paisaje mental dentro de sus sueños y hacerlos tan confortantes o aterradores como desee. El sueño tendrá tanto impacto sobre el objetivo que al despertar dará una penalización de 2 dados a todas sus tiradas o una bonificación de la misma cantidad dependiendo de la intención del usuario.

Nivel 4

Manifestar: Prerrequisito: Paseo onírico. Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Oniromancia a dificultad 2. Con una victoria puede traer al mundo de otoño

quimeras que haya visto anteriormente en sus sueños o los de otras personas, las cuales tendrán un valor de 2 puntos y durarán 1 escena antes de desvanecerse, aunque podrá aumentar la puntuación de la quimera en 1 por cada éxito de margen (hasta un límite de 5 en objetos quiméricos y de 3 en compañeros quiméricos). Con una victoria crítica puede elegir entre traer dos quimeras o aumentar la duración de estas a 1 noche.

Afantasía: El jugador tira Resolución + Oniromancia a una dificultad igual a la Fuerza de Voluntad del mortal dormido del que se encuentre cerca e inmediatamente consume sus sueños como glamour, un changeling podría intentar resistirlo con Resolución + Compostura. Con una victoria el usuario reduce su Pesadilla en 1 punto, sin embargo, la víctima de este cantrip sufrirá de insomnio durante aproximadamente 1 semana, poniendo en riesgo su salud mental y su capacidad de producir glamour, por lo que a discreción del Narrador el uso de este poder ameritará máculas para el jugador.

Nivel 5

Títere onírico: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Oniromancia a dificultad 4. Con una victoria el jugador ahora es capaz de poseer a alguien mientras duerme y usar su cuerpo como si fuera suyo, tiene acceso a su puntuación de atributos físicos, pero retiene los sociales y mentales de su propia hoja de personaje, además sigue siendo capaz de usar sus cantrips (aunque no podrá usar los de su objetivo si este es un changeling). La posesión es potencialmente inestable, por lo que a discreción del Narrador cada que el cuerpo poseído escuche ruidos fuertes o sufra daño a su puntuación de Salud, el jugador deberá hacer una tirada del margen de éxitos del cantrip vs la Fuerza de voluntad de su víctima, en caso de que el dueño del cuerpo consiga la victoria, el hada será expulsada inmediatamente del cuerpo y no podrá volver a intentar poseerlo durante al menos 1 semana. En caso de que la víctima durmiente no sea capaz de retomar su cuerpo, la posesión durará hasta el fin de esa noche, hasta que el changeling desee abandonar el cuerpo o que este muera.



primal

Arte de la naturaleza, tejer cielos, piréticas, espada

Los humanos en su ignorancia de los feéricos contaban historias de estos como espíritus de la naturaleza, encarnaciones de los elementos primarios, protectores de los bosques y comandantes del clima. Si bien esto no es completamente cierto, el glamour es tan natural como la corriente del río o la brisa en un día caluroso, lo que convierte a las hadas en primas lejanas de todo lo que los humanos consideran elementos

esenciales, y es así como las más humildes entre ellas aun piden favores al agua, al viento, al rayo, al fuego y a la tierra para hacer frente a la adversidad.

Nivel 1

Elemento ultramundano: No requiere de ninguna tirada. El jugador puede manifestar elementos de la naturaleza a pequeña escala, por ejemplo, lo suficiente para llenar un vaso de agua o quemar un mechón de cabello de un bravucón. Estas manifestaciones no son lo suficientemente fuertes como para causar daño o cambiar el paisaje, meramente ofrecen distracciones.

Susurro de sauce: Gasta 1 control de fantasía. El jugador será capaz de hablar con la naturaleza misma (árboles, ríos, piedras) como lo haría con cualquier persona, aunque solo él puede entender esta conversación. El efecto durará hasta que el jugador desee terminar la conversación o cuando haya un cambio de escena.

Nivel 2

Velocidad huracanada: El jugador tira Astucia + Supervivencia a dificultad 3. Con una victoria es capaz de usar el viento a favor de su objetivo, lo que hace parecer a su cuerpo más ligero, elegante y ágil, esto se traduce en una ventaja de tantos dados como su puntuación de Primal a todas las tiradas de Atletismo durante un turno, por cada éxito de margen puede añadir 1 dado extra o extender la duración del cantrip otro turno. Con una victoria crítica el jugador puede escoger entre añadir 5 dados a sus tiradas en lugar de su puntuación de Primal o hacer que el efecto dure hasta el final del combate.

Gremlins eléctricos: El jugador tira Manipulación + Tecnología a dificultad 2. Con una victoria restringe a su objetivo de usar cualquier aparato electrónico, estos se negarán a encenderse o reaccionar si los usa, utilizado directamente sobre un objeto este será el que no responda independientemente de quien intente utilizarlo, el efecto de este cantrip dura 1 noche. Con una victoria crítica se puede extender a 3 noches este efecto o descomponer de forma irreversible al objetivo o los aparatos con los que interactúe el objetivo.

Nivel 3

Escudo de roble: Gasta 1 control de fantasía. Resta la puntuación de Primal del defensor de todo el daño superficial sufrido a su objetivo. Esto ocurre antes de reducir el daño a la mitad y no puede reducir el daño por debajo de uno, la duración del efecto es de 1 escena.

Danza de los 5 reyes: Gasta 1 control de fantasía. El usuario puede encantar a un objetivo con un aura de un elemento natural para mejorar su ataque. Mientras está activo, añade el nivel de Primal del usuario al valor de daño sin armas de su objetivo (si lo usa sobre un ser vivo) o a su daño de Pelea con Armas (si lo usa sobre un objeto). Este daño adicional es superficial y por lo tanto se reduce por mitad, la duración del efecto es de 1 escena.

Nivel 4

Purificar: El jugador tira Resolución + Primal a dificultad 3. Con una victoria es capaz de calentar el objetivo del cantrip para limpiarlo de impurezas sin lastimarlo, a fines prácticos esto mata a cualquier bacteria presente, además de ser capaz de inactivar instantáneamente un veneno sin importar la fuerza de este. Este cantrip no tiene propiedades regenerativas, por lo que un pan rancio seguirá teniendo una textura incomoda de masticar, aunque ya no causará enfermedad, y la víctima de envenenamiento no recuperará la salud que perdió a raíz del veneno.

Nivel 5

Forma antigua: Gasta 2 controles de fantasía. El jugador tira Resistencia + Primal a dificultad 2. Con una victoria puede transformar su cuerpo en la manifestación de un elemento de su elección, durante 1 escena recibe los beneficios de ese elemento, incluyendo inmunidad a ciertos tipos de daño como el hecho por otros usuarios de Primal que sea del mismo elemento escogido. A continuación, algunos ejemplos:

Elemento	Efecto	Bonificación
Fuego	Inmunidad al daño por armas de fuego	+3 Fuerza
Rayo	Inmunidad al daño por electrocución	+3 Fuerza
Tierra	Inmunidad al daño hecho sin armas	+3 Resistencia
Agua	Inmunidad al daño por envenenamiento	+3 Destreza
Aire	Inmunidad al daño por caídas	+3 Destreza

Señor de los elementos: Gasta 1 control de fantasía. El jugador ahora puede comandar a los elementos para causar daños graves a sus víctimas, desde tirar un rayo sobre la cabeza de su adversario hasta concentrar la fuerza de un huracán en una pequeña ráfaga de aire que perfora el estómago de un pobre incauto. Durante 1 escena el daño que el jugador realiza en sus contiendas de Pelea se considera agravado.



soberanía

Arte del control, desdén, corona

Las hadas han sido descritas como imponentes y elegantes por muchas civilizaciones antiguas que tuvieron avistamientos, incluso quienes en la actualidad afirman invocarlas (o eso creen que hacen) puntualizan el terror y la instintiva necesidad de servirles que sienten en su presencia. Los Changeling que más escalan en la compleja pirámide social del Ensueño no lo hacen por su fuerza o destreza, sino por hacerse respetar, y hacer sufrir a quienes se niegan a aceptar su absoluta supremacía.

Nivel 1

Protocolo: El jugador tira Carisma + Liderazgo a dificultad 2. Con una victoria el territorio del changeling garantiza que se sigan sus órdenes, por cada éxito de margen puede poner una condición para estar en el mismo lugar que él, algunos ejemplos pueden ser: “en mi territorio los animales no hacen ruido”, “en mi territorio la lluvia no cae”, “en mi territorio nadie blandirá su arma”. Si alguien rompiera una de estas condiciones, será expulsado del lugar de forma abrupta y será incapaz de volverse a acercar hasta que el efecto pase (lo que ocurre al final de la escena)

Obtención hostil: Gasta 1 control de fantasía. El jugador obliga a los sistemas de seguridad a reconocerle como el dueño del lugar durante una escena, esto significa que las alarmas no se activarán, las cámaras no lo grabarán y las puertas (incluso aquellas cerradas con llave) se abrirán si lo pide. Este efecto no aplica sobre seres pensantes, por lo que un residente del lugar, guardia de seguridad o perro de protección podría actuar contra el changeling si lo atrapa.

Nivel 2

Dictum: No se requiere ninguna tirada contra una víctima mortal no preparada. Dar órdenes a una víctima que se resiste o a otro changeling requiere una contienda de Carisma + Liderazgo contra Inteligencia + Resolución, al igual que las órdenes contrarias a la naturaleza de la víctima. Estas ordenes deben poder completarse en ese instante y no poner en riesgo a quien es controlado.

Grandeza: Gasta 1 control de fantasía. Suma su puntuación de Soberanía a tiradas sociales y penaliza en la misma cantidad a aquellos que intenten realizar ataques en su contra durante el resto de la escena.

Nivel 3

Lista de invitados: Gasta 1 control de fantasía. El jugador puede escoger a un único objetivo para revocarle la autoridad de tocarle, lo que vuelve al changeling virtualmente indestructible pues su objetivo se detendrá a pocos centímetros de su cuerpo, sea este un auto, la bala de un arma o el puño de un rival.

Insolencia: Gasta 1 control de fantasía. Cuando lo activa, el usuario puede agregar su puntuación de Soberanía a cualquier intento de irritar o incitar a una persona o multitud a la violencia, estas víctimas posiblemente apoyen los ideales del personaje motivados por la ira. Adicionalmente el usuario resta su propia puntuación de Soberanía a las reservas de cantrips de Soberanía de otros changeling en el lugar durante el resto de la escena, si dos o más changeling intentan usar este poder, solo el primero tendrá éxito.

Nivel 4

Abogado del diablo: Prerrequisito: Dictum. Las ordenes que el changeling da resultan convincentes para las víctimas, incluso creerán que realmente desean hacer esto porque se acerca a sus ideales (al punto de que mas que una orden pensará que se le ha pedido un favor que hubiera hecho de cualquier forma). Ya que la víctima no se cuestiona las ordenes del changeling, ahora se le pueden dar órdenes más complejas y a largo plazo confiando en las hará sin dudar.

Aura de amenaza: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Carisma + Subterfugio contra Compostura + Astucia. El changeling debe tocar físicamente a quien considere un enemigo suyo, aquellos que no sean del agrado del usuario ahora lo pensarán dos veces antes de volverle a desafiar, pues durante el resto de la noche será acosado por un tipo concreto de ser a elección del hada (autos, gatos, pandilleros), estos reaccionarán a su presencia e intentarán hacerle daño como si este fuera tan enemigo de ellos como del changeling que le ha maldecido.

Nivel 5

Maleficio: Gasta 2 controles de fantasía. El jugador tira Manipulación + Soberanía contra Compostura + Perspicacia. Con una victoria, el objetivo de este poderoso cantrip adquiere el equivalente a un Geas que requiere del gasto de 1 punto de Fuerza de Voluntad para desafiarse y dura 1 noche, por cada éxito de margen se puede extender la duración otra noche más o aumentar indefinidamente la cantidad de Fuerza de Voluntad requerida para desafiarse. Con una victoria crítica será imposible de evadir y durará 1 semana.



VIAJE

Arte del movimiento, corcel

En un mundo lleno de amenazas, este viejo arte ampliamente extendido en la sociedad changeling se vuelve cada vez más útil e imprescindible. Viaje permite a sus usuarios moverse de forma elegante alrededor del mundo, ya sea para explorar las maravillas que les rodean o para escapar de una muerte segura en el último instante, dejando a atrás a los pobres desafortunados que no puedan seguirles el paso.

Nivel 1

Rayuela: No requiere de ninguna tirada. El jugador puede moverse horizontalmente tantos metros como su puntuación de Viaje multiplicada por 3, este cantrip solo funciona si no hay ningún obstáculo en el trayecto.

Salto prodigioso: No requiere de ninguna tirada. El jugador puede saltar tantos metros como su puntuación de Viaje multiplicada por 3.

Nivel 2

Catapulta: El jugador tira Manipulación + Viaje a dificultad 3. Con una victoria puede lanzar por el aire a su objetivo 3 metros por cada éxito de margen, usado sobre seres vivos esto puede causar daño por caída a discreción del Narrador. Con una victoria crítica, el objetivo puede ser lanzado 30 metros.

Nivel 3

Señuelo: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Resolución + Viaje a dificultad 3. Con una victoria podrá cambiar de lugar con algo o alguien que se encuentre en su campo de visión para escapar de forma rápida.

Puerta de paso: Gasta 1 control de fantasía. El jugador puede abrir una puerta sobre una superficie donde no la había, esta puerta transportará al usuario y/o acompañantes a una localización a no más de 100 metros a la redonda y se desvanecerá casi inmediatamente.

Nivel 4

Mercurio: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Viaje a dificultad 2. Con una victoria el jugador podrá acelerar la velocidad de algo en movimiento (por lo que obviamente no puede aplicarse a objetos inertes), utilizado sobre un ser vivo, este será capaz de

moverse a diferentes puntos del escenario en un solo turno sin importar la distancia, además que en caso de que requiera pasar un obstáculo para llegar a ese lugar (como esquivar una bala o saltar un escombros) hará las respectivas tiradas a dificultad 1. Con una victoria crítica podrá darles esta ventaja a 2 objetivos. El efecto solo durará tantos turnos como los éxitos de margen.

Corredor del viento: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Manipulación + Viaje a dificultad 3. Con una victoria puede concederle a algo o alguien la capacidad de volar durante tantos turnos como los éxitos de margen (hasta un mínimo de 1). Si el objetivo del cantrip no ha aterrizado antes de que estos turnos se agoten podría sufrir un aterrizaje doloroso.

Nivel 5

Parpadeo: Gasta 1 control de fantasía. El jugador tira Resistencia + Viaje a dificultad 4. Con una victoria logrará transportarse a sí mismo a cualquier parte del mundo siempre que sea un lugar en el que ya haya estado alguna vez.

Bendición de hundimiento: El jugador tira Destreza + Atletismo a dificultad 3. Con una victoria el objetivo podrá caminar, correr o saltar (utilizado sobre un objeto, este será el que conceda tal cualidad a quien lo porte) sobre superficies que se consideran intransitables para un mortal, como el agua o las paredes durante el resto de la escena.



OTROS SISTEMAS

USO DE SUSTANCIAS

Alcohol: Reduce las reservas de Destreza e Inteligencia en dos dados.

Cocaína / metanfetaminas / speed: Gasta 2 puntos de Fuerza de Voluntad para repetir la tirada de un crítico conflictivo o un fallo bestial. La dificultad de resistir o controlar el Desatar aumenta en 2.

Alucinógenos: Las reservas de Astucia, Resolución y Manipulación del vampiro, que es incapaz de concentrarse, se reducen en 3 dados.

Heroína / morfina / oxicodona / opiáceos: Resta tres dados de todas las reservas Físicas. La dificultad de resistir o controlar el Desatar disminuye en 1.

Marihuana: La percepción del tiempo del vampiro se altera ligeramente; éste sufre una reducción de dos dados en las reservas de Astucia. La dificultad de resistir el Desatar disminuye en 1.

Veneno: Sufre entre uno y tres puntos de daño superficial por escena (o por turno en el caso de los venenos extremadamente rápidos y letales).