

LA CORTE LUMINOSA

LOS LUMINOSOS SON GUARDIANES DE LAS TRADICIONES FEÉRICAS, Y SE DEDICAN A PACIFICAR CONFLICTOS Y A PROTEGER A LOS DÉBILES, PUES SON LA PERSONIFICACIÓN DEL IDEAL DE CABALLERÍA JUNTO AL DEL AMOR CORTÉS Y LA BONDAD.

VALORAN VIRTUDES COMO EL HONOR, EL CORAJE, LA JUSTICIA, LA BELLEZA Y LA SINCERIDAD, Y SE ASOCIAN CON LA VIDA, LA LUZ Y EL DÍA.

SU SAGRADO DEBER ES RECOLECTAR Y PRESERVAR EL GLAMOUR PARA EL DESPERTAR DE LOS HUMANOS, PUES BUSCAN REUNIR EL MUNDO MORTAL CON EL ENSUEÑO, PUESTO QUE PARA LAS HADAS LA VULGAR BANALIDAD ES EL ENEMIGO MÁS PELIGROSO.

< EL CÓDIGO LUMINOSO REZA >

*MUERTE ANTES QUE DESHONOR,
EL AMOR TODO LO PUEDE,
LA BELLEZA INTEMPORAL ES VIDA,
Y NUNCA OLVIDES UNA DEUDA.*

ÁLVAR ASTADO DEL PONTO

SU ORIGEN SE REMONTA AL MUNDO DE LOS MORTALES, DONDE NACIÓ EN CUNA HUMILDE RODEADO DE MISERIAS. NO OBSTANTE, EL JOVEN INFANTE FUE RESCATADO Y CRIADO POR LAS HADAS DE LA CORTE DE PRIMAVERA Y, JUNTO A ELLAS, APRENDIÓ ARTES CURATIVAS MÁGICAS Y MUNDANAS CENTRADAS EN AQUELLO QUE BRINDA LA NATURALEZA.

CON EL PASO DE LOS AÑOS, EL NIÑO TORNA EN FORNIDO HOMBRE DE BUEN VER Y GRAN CORAZÓN, Y LAS HADAS LO BAUTIZAN "ÁLVAR ASTADO DEL PONTO" POR SU SALVAJE ASPECTO Y POR SU AÑORANZA DE LA AMADA MAR. ESTO ÚLTIMO, OBRA QUE ÁLVAR DECIDA RETORNAR A SU NATAL PUEBLO COSTERO PARA AUXILIAR A SUS GENTES CON LOS DONES QUE AHORA BLANDE.

SIN EMBARGO, LA CORTE DE PRIMAVERA TIENE OTROS PLANES MÁS BÉLICOS PARA ÉL.

CHANGELING

VIVES UNA DOBLE VIDA, ALTERNANDO ENTRE LA REALIDAD Y LA FANTASÍA, ATRAPADO EN MEDIO DEL SUEÑO Y LA VIGILIA. NO ERES NI COMPLETAMENTE FEÉRICO NI MORTAL, PERO DEBES DE CUIDAR AMBOS ASPECTOS SI QUIERES HALLAR EQUILIBRIO Y FELICIDAD.

PROTECTOR

CUANDO ALGUIEN NECESITA AYUDA O CONSUELO SIEMPRE ESTÁS AHÍ. LA EMPATÍA CONSIGUE UN HUECO EN EL CORAZÓN DE MORTALES Y HADAS, Y LA GRATITUD ES EMBRIAGADORA.

HUMANISTA

LOS HUMANOS SON COMPLICADOS Y DEBEMOS COMPRENDERLOS, PUESTO QUE HAN OLVIDADO EL MUNDO FEY Y ES NUESTRO SINO EL RECORDARSELO.

ECOS

TU INFANCIA FUE MISERABLE HASTA QUE LAS HADAS TE ACOGIERON, POR ESO TE ATORMENTA LA RISA DE LOS NIÑOS Y EL TOCAR DE PALMAS.

JUGADOR: **CRÓNICA:**
 PERSONAJE: **ÁLBAR ASTADO DEL PONTO** NATURALEZA: **PROTECTOR**
 ORIGEN: **CHANGELING** MOTIVACIÓN: **HUMANISTA**
 CORTE: **LUMINOSA / PRIMAVERA** CONCEPTO: **CURANDERO**

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIALES	MENTALES
FUERZA <input type="checkbox"/>	APARIENCIA <input type="checkbox"/>	ASTUCIA <input type="checkbox"/>
DESTREZA <input type="checkbox"/>	CARISMA <input type="checkbox"/>	INTELIGENCIA <input type="checkbox"/>
RESISTENCIA <input type="checkbox"/>	MANIPULACIÓN <input type="checkbox"/>	PERCEPCIÓN <input type="checkbox"/>

HABILIDADES

TALENTOS	TÉCNICAS	CONOCIMIENTOS
ALERTA <input type="checkbox"/>	ARMAS - MELÉ <input type="checkbox"/>	ACADEMICISMO <input type="checkbox"/>
ATLETISMO <input type="checkbox"/>	ARMAS - FUEGO <input type="checkbox"/>	CIENCIAS <input type="checkbox"/>
CALLEJEO <input type="checkbox"/>	ARQUERÍA <input type="checkbox"/>	FINANZAS <input type="checkbox"/>
EMPATÍA <input type="checkbox"/>	ARTESANÍA <input type="checkbox"/>	GREMAYRE <input type="checkbox"/>
ESQUIVAR <input type="checkbox"/>	CONducIR <input type="checkbox"/>	INFORMÁTICA <input type="checkbox"/>
EXPRESIÓN <input type="checkbox"/>	EQUITACIÓN <input type="checkbox"/>	INVESTIGACIÓN <input type="checkbox"/>
INTIMIDACIÓN <input type="checkbox"/>	ETIQUETA <input type="checkbox"/>	LEYES <input type="checkbox"/>
LIDERAZGO <input type="checkbox"/>	INTERPRETACIÓN <input type="checkbox"/>	LINGÜÍSTICA <input type="checkbox"/>
PELEA <input type="checkbox"/>	LATROCINIO <input type="checkbox"/>	MEDICINA <input type="checkbox"/>
PRESTIDIGITACIÓN <input type="checkbox"/>	SIGILO <input type="checkbox"/>	OCULTISMO <input type="checkbox"/>
SAGACIDAD <input type="checkbox"/>	SUPERVIVENCIA <input type="checkbox"/>	POLÍTICA <input type="checkbox"/>
SUBTERFUGIO <input type="checkbox"/>	TRATO ANIMAL <input type="checkbox"/>	TECNOLOGÍA <input type="checkbox"/>

VENTAJAS

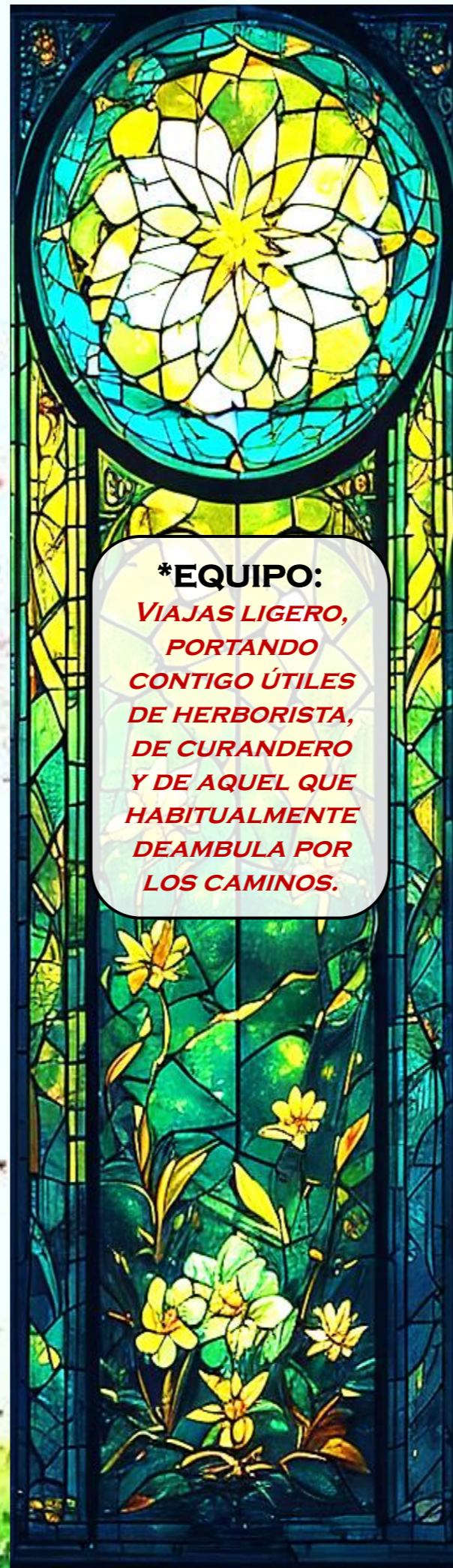
TRASFONDOS	EL ENSUEÑO	DOMINIOS MÁGICOS
ALIADOS <input type="checkbox"/>	TEJIDO <input type="checkbox"/>	ALBA <input type="checkbox"/> DÍA <input type="checkbox"/>
JURAMENTOS <input type="checkbox"/>	NIEBLAS <input type="checkbox"/>	OCASO <input type="checkbox"/> NOCHE <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	GLAMOUR <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	BANALIDAD <input type="checkbox"/>	

FUERZA DE VOLUNTAD

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<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"/>

PUNTOS TEMPORALES

SALUD	DAÑO
MAGULLADO 0 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LASTIMADO -1 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LESIONADO -2 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HERIDO -3 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MALHERIDO -4 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TULLIDO -5 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INCAPACITADO X <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



***EQUIPO:**
*VIAJAS LIGERO,
 PORTANDO
 CONTIGO ÚTILES
 DE HERBORISTA,
 DE CURANDERO
 Y DE AQUEL QUE
 HABITUALMENTE
 DEAMBULA POR
 LOS CAMINOS.*

- *RASGOS FEY: DOTE DE LA ESTACIÓN Y SEMBLANTE DE MONSTRUO.**
- TIENES RASGOS DE BESTIA VELLUDA SON NOBLES Y HERMOSOS COMO LOS DE UN MAJESTUOSO Y GENTIL CIERVO (**NO CAUSAS TERROR**).
 - CRÁNEO ENDURECIDO: ABSORCIÓN +3 (**AL GOLPEAR TU CABEZA**).
 - CORNAMENTA: ARMA NATURAL / FUERZA +2 / DAÑO LETAL.

COMPañEROS, QUIMERAS Y TESOROS (TRAMA ADAPTABLE)

- *ALIADOS:** CONOCES A (2) PERSONAS CON UN PODER MODERADO A NIVEL LOCAL Y CON ALGO DE INFLUENCIA EN EL CONDADO O REGIÓN.
- LOS ALIADOS SON MORTALES QUE APOYAN AL PERSONAJE (**FAMILIARES, AMIGOS, MIEMBROS DE UNA ORGANIZACIÓN, ETC.**). PRESTAN AYUDA, PERO NO SE ARRIESGARÁN A SUFRIR DAÑO FÍSICO O UN CASTIGO POR TI.
- *HOGAR:** LAS GENTES DE LA MAR DE TU PUEBLO NATAL TE BRINDARÁN REFUGIO Y AYUDA SI ASÍ LO PRECISAS, PUES ALLÍ ESTÁS MUY BIEN CONSIDERADO POR TU OFICIO E INTUICIÓN PARA LOCALIZAR TESOROS.

MAGIA DE ALBA

- < DIFICULTAD -1 AL USAR MAGIA DEL DOMINIO DE ALBA >**
- *MANTO Nv.2: ALBA + RESISTENCIA** / DIFICULTAD 5 / 3 ÉXITOS MÍNIMO
 - TE TRANSFORMAS EN UN ANIMAL O PLANTA LIGADO A TU DOMINIO (**CIERVO, CISNE, CONEJO, ARDILLA, CANARIO... / SAUCE, MADRESELVA, GLICINA...**).
 - NO PUEDES USAR PODERES O HABILIDADES FEY, SÓLO TU PERCEPCIÓN.
 - *PAN Y CERVEZA Nv.1: ALBA + RESISTENCIA** / DIFICULTAD 5 / 1 ÉXITO
 - SOBRE LA COMIDA O BEBIDA / LA ESCENA / 1 OBJETIVO / RESTA 2 A SU F.V.
 - *LÁGRIMAS INMORTALES Nv.2: ALBA + ASTUCIA** / DIFICULTAD 5 / 2 ÉXITOS
 - CURAS TODO TIPO DE HERIDAS / NECESITAS 2 ÉXITOS PARA CURAR 1 HERIDA.
 - *SOPOR Nv.2: ALBA + MANIPULACIÓN** / DIFICULTAD F.V. / 1 ÉXITO
 - AFECTA A (3) OBJETIVOS MORTALES / DORMIRÁN HASTA EL AMANECER.
 - *FERTILIDAD Nv.2: ALBA + ASTUCIA** / DIFICULTAD VARIADA (F.V. O ÉXITOS)
 - BRINDA JUVENTUD Y FERTILIDAD A UN OBJETIVO MORTAL, ANIMAL O PLANTA. CONTRARRESTA UNA PLAGA O UN EFECTO DEL DOMINIO DE NOCHE Nv. 1 Y 2.

MAGIA DE DÍA

- *HOJAS DE METAL Nv.1: DÍA + ASTUCIA** / DIFICULTAD 6 / 1 ÉXITO
- ILUSIÓN QUE TRANSFORMA CUALQUIER COSA VERDE QUE CREZCA EN ORO.
- DURACIÓN = HASTA EL MEDIODÍA / ÉXITOS ADICIONALES = MEJOR CALIDAD.
- *BÚSQUEDA DE TESOROS Nv.1: DÍA + PERCEPCIÓN** / DIFICULTAD 6 / 1 ÉXITO
- SIENTES Y LOCALIZAS LA PRESENCIA DE ORO EN UNA SALA O CLARO PEQUEÑO
- *DESCANSO DEL ALMA Nv.1: DÍA + EMPATÍA** / DIFICULTAD 6 / 1 ÉXITO
- RECONFORTA Y DA FUERZAS A UN OBJETIVO AFLIGIDO, CANSADO O ATERRADO
- DURACIÓN = CADA ÉXITO EQUIVALE A UN TURNO / PERMITE GASTAR "F.V."
- *RAYO DE SOL Nv.1: DÍA + ASTUCIA** / DIFICULTAD 6 / 1 ÉXITO = 1 MINUTO
- CONJURA UNA LLAMA FRÍA QUE NO QUEMA / ILUMINA COMO UNA ANTORCHA.
- *RECIBIMIENTO CORDIAL Nv.1: DÍA + CARISMA** / DIFICULTAD 6 / 1 ÉXITO
- ESCENA = DIFICULTAD -1 EN TIRADAS SOCIALES AL CONOCER GENTE NUEVA.

JURAMENTOS

- *UNA MADRE PREOCUPADA POR SU HIJO SOLDADO: (TRAMA ADAPTABLE)**
- CURARÉ LAS HERIDAS DE TU HIJO SOLDADO SIEMPRE QUE LO NECESITE. A CAMBIO, TU DESCENDENCIA Y LA DE TU HIJO NO VOLVERÁN A REÍR. DE INCUMPLIRSE ESTO, TU HIJO JAMÁS DESPERTARÁ DE UN SUEÑO ETERNO, Y SI ÉL MUERE A CAUSA DE SUS HERIDAS, YO SUFRIRÉ LAS HERIDAS Y MALES QUE TÚ Y LOS TUYOS PADEZCAN.