



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.*

LEODEGUNDIA

SIR DE MUSTALLAR

ENTRE REGIOS MUROS, DE SUBLIMES PALACIOS EN LOS REINOS FEÉRICOS DE LOS CIELOS, NACE EN EL SENO DE NOBLE CASA UN HADA CUYO DESTINO SERÁ OBRAR CABALLERESCAS PROEZAS.

TIEMPO Y ADIESTRAMIENTO FRAGUAN A UN PORTENTO DE ORGULLO MARCIAL PARA LUCHAR EN LA GUERRA DE LAS ESTACIONES, MAS ÉL, ANHELA NOBLES CAUSAS.

FAMILIA Y CORTE DEJA TRÁS DE SÍ EN POS DE OTROS MUNDOS.

ARTERO INFANZÓN

LA HUMANIDAD LO FASCINA Y ENTRE ELLOS ADQUIERE FAMA, TÍTULOS, FORTUNA Y TIERRAS EN LA SIERRA DE ANCARES, LUGAR DONDE ERIGE UN BALUARTE EN EL ALTO PICO DE MUSTALLAR.

TRAS LIBERAR A LA JOVEN FARAH, Y TOMARLA COMO ESCUDERO Y AMANTE, OPTA POR PACÍFICO RETIRO EN SU FEÉRICO HOGAR A UN PASO DEL AÑORADO CIELO.

EL TIEMPO LES ES AJENO, EL MUNDO GIRA, OLVIDA, Y ELLOS RETORNAN.

PRIMONATO DE AIRE

HADAS QUE SURGEN DE LAS NIEBLAS CUANDO HORROR Y ASOMBRO TOMAN CUERPO PARA VAGAR POR EL MUNDO.

ENTES DE MAGIA PURA AFINES A UN ELEMENTO DE LA NATURALEZA: AIRE, AGUA, FUEGO, TIERRA Y MADERA.

AUTÓCRATA

AQUEL QUE EJERCE POR SÍ SOLO, LA AUTORIDAD SUPREMA Y EL PODER ABSOLUTO PARA TRAER ORDEN AL CAOS. CONFÍA EN SU EXPERIENCIA Y JUICIO PARA GUIAR A OTROS HACIA LOGROS MUCHO MÁS SIGNIFICATIVOS.

PORTADOR DE LA TREGUA

HADAS QUE PERSIGUEN EL FIN DE LA GUERRA DE LAS ESTACIONES, YA SEA AMPLIANDO DE FORMA INDEFINIDA LA ACTUAL TREGUA DEL JURAMENTO, O FORJANDO UNO NUEVO Y DURADERO EN FAVOR DE LA PAZ.

ECOS

CUANDO RECHAZAN FORMALMENTE SU SINCERA HOSPITALIDAD.

JUGADOR:

CRÓNICA:

PERSONAJE: **SIR LEODEGUNDIA**

NATURALEZA: **AUTÓCRATA**

ORIGEN: **PRIMONATO DE AIRE**

MOTIVACIÓN: **PORTAR LA TREGUA**

CORTE: **LUMINOSA / VERANO**

CONCEPTO: **CABALLERO HIDALGO**

ATRIBUTOS

FÍSICOS

FUERZA

DESTREZA

RESISTENCIA

SOCIALES

APARIENCIA

CARISMA

MANIPULACIÓN

MENTALES

ASTUCIA

INTELIGENCIA

PERCEPCIÓN

HABILIDADES

TALENTOS

ALERTA

ATLETISMO

CALLEJEO

EMPATÍA

ESQUIVAR

EXPRESIÓN

INTIMIDACIÓN

LIDERAZGO

PELEA

PRESTIDIGITACIÓN

SAGACIDAD

SUBTERFUGIO

TÉCNICAS

ARMAS - MELÉ

ARMAS - FUEGO

ARQUERÍA

ARTESANÍA

CONducIR

EQUITACIÓN

ETIQUETA

INTERPRETACIÓN

LATROCINIO

SIGILO

SUPERVIVENCIA

TRATO ANIMAL

CONOCIMIENTOS

ACADEMICISMO

CIENCIAS

FINANZAS

GREMAYRE

INFORMÁTICA

INVESTIGACIÓN

LEYES

LINGÜÍSTICA

MEDICINA

OCULTISMO

POLÍTICA

TECNOLOGÍA

VENTAJAS

TRASFONDOS

BALUARTE

RECURSOS

SEGUIDORES

EL ENSUEÑO

TEJIDO

NIEBLAS

GLAMOUR

BANALIDAD

DOMINIOS MÁGICOS

ALBA DÍA

OCASO NOCHE

SALUD

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

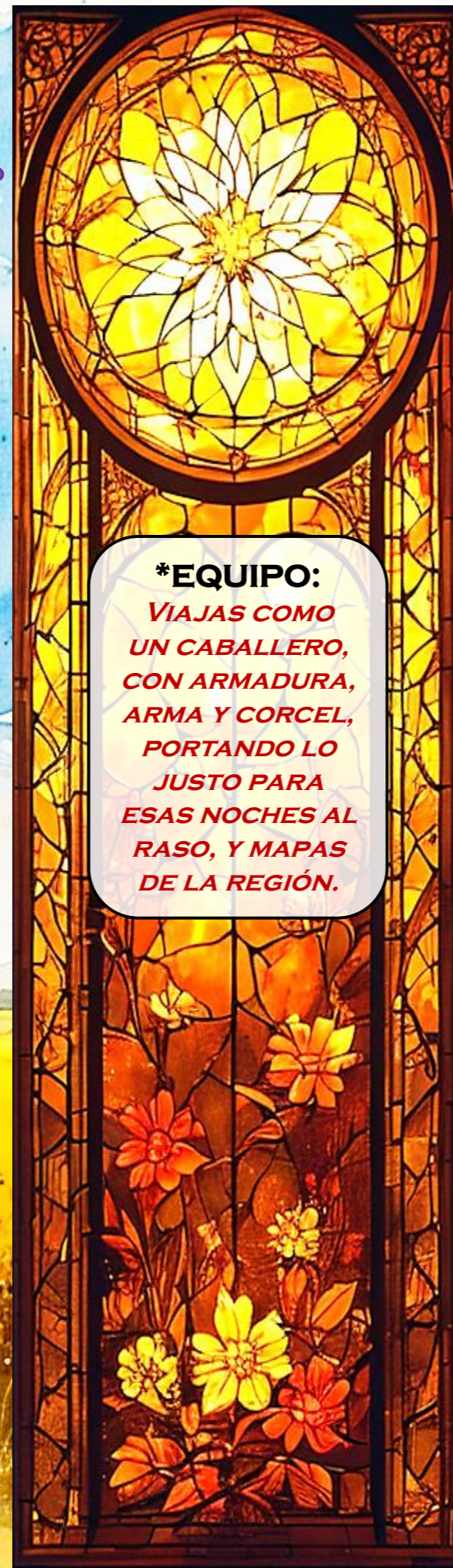
DAÑO

FUERZA DE VOLUNTAD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PUNTOS TEMPORALES

C L A Q



***EQUIPO:**
VIAJAS COMO UN CABALLERO, CON ARMADURA, ARMA Y CORCEL, PORTANDO LO JUSTO PARA ESAS NOCHES AL RASO, Y MAPAS DE LA REGIÓN.

***RASGOS FEY:** **OJOS DE LAS NIEBLAS, DOTE DE LA ESTACIÓN Y ESTATURA FEY.**
 - ERES UNA FIGURA CARISMÁTICA, CON UN PORTE Y ANDAR NOBLE.
 - PUEDES ALTERAR TU ESTATURA EN **15CM HACIA ARRIBA O ABAJO.**
 - **MIRADA AUTORITARIA:** CUALQUIERA QUE CRUCE SU MIRADA CONTIGO DEBE SUPERAR UNA TIRADA DE **F.V. DIF. 6+** PARA NO SENTIR CIERTA LEALTAD HACIA TI DURANTE LA ESCENA. Y TODA ACCIÓN CONTRA TI AUMENTA SU DIFICULTAD EN +1 DURANTE ESA MISMA ESCENA.

COMPañEROS, QUIMERAS Y TESOROS (TRAMA ADAPTABLE)

***BALUARTE:** TIENES UNA FORTALEZA CAMUFLADA POR EL TERRENO, CAPAZ DE CAMBIAR CUANDO UN INTRUSO INTENTA IRRUMPIR EN ELLA. EL REFUGIO ALBERGA **AGUA Y 10 HABITACIONES**, Y **REGENERA AL DÍA 1 PUNTO DE TEJIDO** A TODA CRIATURA FEÉRICA QUE SE ALOJE.
***RECURSOS:** DISPONES DE BIENES MODERADOS (**CRÉDITO Y DINERO**) PARA DESARROLLAR Y MANTENER TU ESTATUS, INFLUENCIA Y OTROS TRASFONDOS, JUNTO A UN NIVEL DE VIDA RELATIVAMENTE SOLVENTE.



***FARAH:** VENDIDA DESDE NIÑA AL HARÉN DE UN VIL MORO, ESTA MORTAL SÓLO CONOCIÓ EL SUFRIMIENTO HASTA SER RESCATADA Y ACOGIDA POR LEODEGUNDIA. A SU LADO, SE FORMÓ COMO ESCUDERO, GUERRERA Y ESPÍA, Y SIRVE A SU DIOS AMANTE Y SEÑOR CON GRAN DEVOCIÓN, FIEREZA Y EXTREMA LEALTAD.
***OBLIGARLA A TRAICIONAR A SU SEÑOR: F.V. DIF. 10**
 - FARAH SUFRIRÍA **DAÑO AGRAVADO** = NIEBLAS (4)
 - FARAH JAMÁS HARÍA DAÑO FÍSICO A LEODEGUNDIA.

MAGIA DE DÍA

< DIFICULTAD -1 AL USAR MAGIA DEL DOMINIO DE DÍA >

***DECRETO Nv.1: DÍA + MANIPULACIÓN** / DIF. F.V. DEL OBJETIVO / 1 ÉXITO DAS UNA ORDEN SENCILLA A UN SÓLO OBJETIVO (**DEBE OÍRTE Y ENTENDERTE**).
 - DURACIÓN = 24 HORAS / NO PUEDE AUTOINFLIGIRSE DAÑO.
***LUZ DE SINCERIDAD Nv.1: DÍA + PERCEPCIÓN** / DIF. 5 / 1 ÉXITO / ESCENA VES UNA LUZ DORADA EN AQUELLOS QUE TE RESPONDEN CON HONESTIDAD.
***ATONTAMIENTO Nv.2: DÍA + MANIPULACIÓN** / DIF. F.V. OBJETIVO / 1 ÉXITO CONFUNDE / ORDEN DE TAREA REPETITIVA (**DEBE OÍRTE Y ENTENDERTE**).
 - DURACIÓN = HASTA EL MEDIODÍA / NO PUEDE AUTOINFLIGIRSE DAÑO.
***MURO DE FUEGO Nv.2: DÍA + FUERZA** / DIF. 5 / **DAÑO AGRAVADO** = DÍA
 - DIMENSIONES: ANCHO = 1,5M - ALTO = 2M / DURACIÓN = 1 TURNO X ÉXITO.

MAGIA DE NOCHE

***SILENCIO Nv.1: NOCHE + MANIPULACIÓN** / DIFICULTAD 6 / 1 ÉXITO ESTE TRUCO SÓLO AFECTA A LOS ANIMALES. / DURACIÓN = 1 HORA X ÉXITO.
***OJOS DE BÚHO Nv.1: NOCHE + PERCEPCIÓN** / DIFICULTAD 6 / 1 ÉXITO VES EN LA OSCURIDAD, PERO TUS OJOS BRILLAN / DURACIÓN = ESCENA.
***CALMA DE LA NOCHE Nv.1: NOCHE + ASTUCIA** / DIFICULTAD 6 / 1 ÉXITO PERMITE MOVERSE EN COMPLETO SILENCIO SIN HACER RUIDO. HABLAR ALTO O ATACAR A ALGUIEN LO FINALIZA DE INMEDIATO. / DURACIÓN = ESCENA.
***CANSANCIO Nv.1: NOCHE + MANIPULACIÓN** / DIFICULTAD 3 + RESISTENCIA
 - EL OBJETIVO SE SIENTE AGOTADO / DIFICULTAD +1 A TODAS SUS ACCIONES.
 - CON 5 ÉXITOS REDUCES TAMBIÉN SU F.V. EN 1 / DURACIÓN = ESCENA.

JURAMENTOS

TRAS RETORNAR DE TU RETIRO, DESCUBRES QUE LOS MORTALES CON LOS QUE PACTASTE YA NO ESTÁN ENTRE LOS VIVOS.