

LA CORTE OSCURA

LOS OSCUROS SE ASOCIAN CON LAS TINIEBLAS, LO INVERNAL Y LA NOCHE, Y SON CONOCIDOS POR BURLARSE Y ROMPER LAS ANTIGUAS TRADICIONES PARA INSTITUIR OTRAS NUEVAS EN SU BÚSQUEDA DEL CAMBIO CONSTANTE Y LA ACCIÓN IMPULSIVA.

PATROCINAN GUERRAS, LA LOCURA, EL EGOÍSMO, LA ENVIDIA, EL MIEDO, EL SUBTERFUGIO, LA MANIPULACIÓN, LA IRA Y LA VENGANZA. SI LA VIDA ES CRUEL, TAMBIÉN LO DEBERÍA SER LA NOCHE, EL INVIERNO Y LAS HADAS.

SON UNOS VISIONARIOS RADICALES QUE LLEVAN POR DOQUIER EL CAMBIO VITAL MEDIANTE CUALQUIER MEDIO, Y ESO INCLUYE LA VIOLENCIA. POR ESO, MENOSPRECIAN AL DÉBIL Y VALORAN LA LIBERTAD Y EL DESENFRENO POR ENCIMA DE CUALQUIER COSA.

< EL CÓDIGO OSCURO REZA >

EL CAMBIO ES BUENO, EL GLAMOUR ES LIBRE, EL HONOR UNA MENTIRA, Y EL PLACER VA ANTES QUE EL DEBER.

LUAR OCELO ASTRAL

LOS ORÍGENES DE LUAR SON TODO UN MISTERIO, Y LO ÚNICO QUE PODEMOS AVENTURAR, ES QUE NACIÓ BAJO LA LUNA PLATEADA DE DICIEMBRE. ALGUNAS HADAS, ENTRE SUSURROS, COMENTAN QUE FUE ACOGIDA Y DESPRECIADA POR LA CORTE DEL VERANO DEBIDO A SUS MAQUINACIONES E INTRIGAS. NO OBSTANTE, LA CORTE DEL INVIERNO SUPO APRECIAR ESTOS TALENTOS, Y LUAR APROVECHÓ LA OPORTUNIDAD PARA PULIR EL ARTE DEL SUFRIMIENTO, LA PENA Y LOS JURAMENTOS, SABOREANDO LA SANGRE EN EL PROCESO.

CON EL TIEMPO, LUAR DERROCÓ A SU MENTOR PARA OSTENTAR SU ESTATUS Y, DESDE ENTONCES, SE HA ENCARGADO DE INFORMAR A LAS ALTAS ESFERAS DE LA CORTE DEL INVIERNO PARA PARTICIPAR EN SUS PLANES DE AGITACIÓN Y GUERRA DESDE LAS SOMBRAS.

LUAR Y NIFL, UNA CAN URCO (PERRO DE MAR) DE PELAJE ALBINO QUE LOGRÓ DOMESTICAR, SE REFUGIAN EN LAGOS Y GRUTAS DEL BOSQUE, OFRECIENDO SUS SERVICIOS, CONJUROS Y POCIONES, A MORTALES Y ENTES SOBRENATURALES QUE BUSCAN CON EGOÍSMO VER CUMPLIDAS SUS AMBICIONES A CAMBIO DE OSCUROS FAVORES.

LA INTRIGA, EL MIEDO Y EL CELO SON TUS ARMAS MÁS PODEROSAS. OCULTA TU NOMBRE REAL TRAS MUCHOS NOMBRES Y HAZ DE LUAR.

PRIMONATO DE AGUA

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.

CELEBRANTE

EL PLACER Y EL GOZO QUE HALLAS EN TU CAUSA TE OTORGA LA FUERZA PARA RESISTIR LA ADVERSIDAD.

SI SE DA LA OCASIÓN, SATISFARÁS TU PASIÓN EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE.

MILITANTE

LEALTAD Y COMPROMISO A TU CORTE, SU CAUSA ES TU CAUSA Y LA GUERRA UN MAL NECESARIO. CREES EN FIRME EN ELLO, Y DEBERÍAIS DE GOBERNAR.

ECOS

LOS ESPEJOS EXPONEN TU DOLOR Y AQUELLO QUE OCULTAS. POR ESO LOS EVITAS Y ODIAS, Y BUSCAS TU IMAGEN EN AGUAS INQUIETAS QUE NO JUZGAN NI GUARDAN MEMORIA.

JUGADOR: **PERSONAJE: LUAR OCELO ASTRAL**
ORIGEN: PRIMONATO DE AGUA
CORTE: OSCURA / INVIERNO

CRÓNICA: **NATURALEZA: CELEBRANTE**
MOTIVACIÓN: MILITANTE
CONCEPTO: BRUJA DEL LAGO

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
ESTATUS <input type="checkbox"/>	TEJIDO <input type="checkbox"/>	ALBA <input type="checkbox"/>
JURAMENTOS <input type="checkbox"/>	NIEBLAS <input type="checkbox"/>	DÍA <input type="checkbox"/>
SPRIPE <input type="checkbox"/>	GLAMOUR <input type="checkbox"/>	OCASO <input type="checkbox"/>
	BANALIDAD <input type="checkbox"/>	NOCHE <input type="checkbox"/>

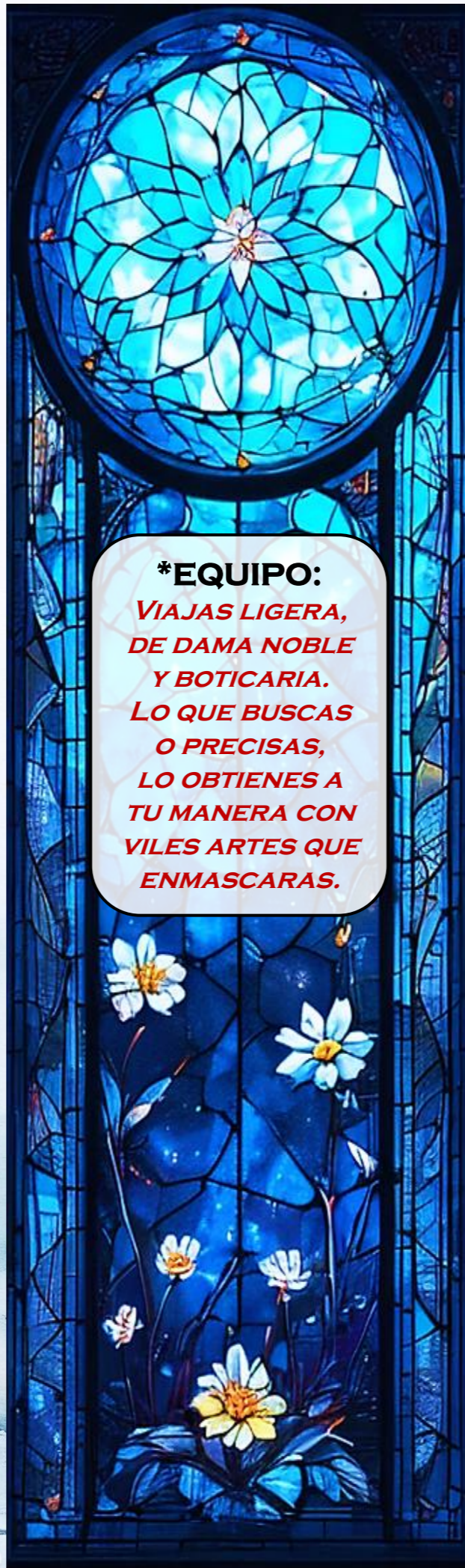
FUERZA DE VOLUNTAD

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"/>

C L A Q



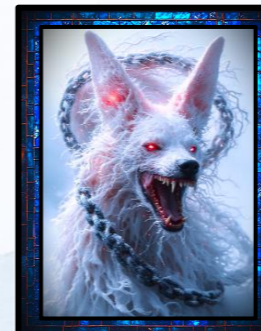
*EQUIPO:

*VIAJAS LIGERA,
 DE DAMA NOBLE
 Y BOTICARIA.
 LO QUE BUSCAS
 O PRECISAS,
 LO OBTIENES A
 TU MANERA CON
 VILES ARTES QUE
 ENMASCARAS.*

*RASGOS FEY: ROSTRO DE LA BESTIA Y SEMBLANTE DE MONSTRUO.

- TIENES EL ASPECTO DE UN TERRORÍFICO DEPREDADOR DEL BOSQUE.
- **GARRAS Y MORDISCO: FUERZA +1 / DAÑO AGRAVADO.**
- DIFICULTAD REDUCIDA:
- TRATO ANIMAL (-3) / INTIMIDACIÓN (-1) / SUPERVIVENCIA (-1)**

COMPañEROS, QUIMERAS Y TESOROS



- ***NIFL** (NIFLHEIM): UNA **SPRITE** URCO (***DEMONIO**).
- ASESINA, ESPÍA, MENSAJERA Y GUARDAESPALDAS.
- COMUNICACIÓN MENTAL ENTRE AMO Y SPRITE.
- INVISIBLE PARA TODOS EXCEPTO PARA LAS HADAS.
- PUEDE SER INVOCADA DE INMEDIATO JUNTO AL AMO.
- SIRVE DE ESCUDO CONTRA EL DAÑO Y PARA ATACAR.
- APORTA AL AMO PUNTOS DE NIEBLA = VALOR SPRITE.
- AÑADE SU VALOR COMO SPRITE A LOS JURAMENTOS.

***F.V. 4 / RABIA 2 / GNOSIS 4 / ESENCIA 10 / SALUD ESTÁNDAR.**

***DESTREZA 4 / FUERZA Y RESISTENCIA 2 / SOCIALES Y MENTALES 4.**

***HECHIZOS: HABLA - MATERIALIZARSE - OJOS DE BÚHO - BRANQUIAS.**

MAGIA DE NOCHE

< **DIFICULTAD -1 AL USAR MAGIA DEL DOMINIO DE NOCHE** >

***CAMPO MARCHITO Nv.2: NOCHE + ASTUCIA** / DIFICULTAD 5 / 1 ÉXITO
 120 METROS CUADRADOS / CADA ÉXITO ADICIONAL DOBLA EL ÁREA (X2).
 - CONGELA Y PUDRE LA VEGETACIÓN Y LAS COSAS QUE PROVENGAN DE ESTA.

***LENGUAJE DE SUEÑOS Nv.2: NOCHE + MANIPULACIÓN** / DIF. F.V.
 - DEBES POSEER ALGO DEL OBJETIVO PARA HABLAR Y DEJAR IMPRONTAS.

***PARANOIA Nv.1: NOCHE + SUBTERFUGIO** / DIF. F.V. / 1 DÍA POR CADA ÉXITO
 - SIEMBRAS LA SEMILLA DE LA DISCORDIA, LA DESCONFIANZA Y LA TRAICIÓN.

***QUIETUD Nv.2: NOCHE + INTIMIDACIÓN** / DIF. F.V. / 1 TURNO POR ÉXITO
 - PARALIZAS CON TU MIRADA (NO ES NECESARIO QUE LA VÍCTIMA TE MIRE).

MAGIA DE OCASO

***ESPEJO ROTO Nv.1: OCASO + MANIPULACIÓN** / DIF. F.V. / DURA 1 MES
 1 O 2 ÉXITOS = +1 DIF. DEL OBJETIVO / 3+ ÉXITOS = BORRA RECUERDOS
 - DEFORMA LA PERCEPCIÓN Y MEMORIA DEL OBJETIVO / OLVIDA QUIÉN ES.

***HÁLITO ROBADO Nv.1: OCASO + RESISTENCIA** / DIF. 6 / 3 OBJETIVOS (MÁX.)
 DAÑO CONTUNDENTE POR ÉXITO / VÍCTIMA TIRA RESISTENCIA PARA ACTUAR.
 - ESPECTROS Y SOMBRAS ASFIXIAN AL OBJETIVO CON SU GÉLIDA PRESENCIA.

***SUSURROS ESPECTRALES Nv.1: OCASO + ASTUCIA** / DIF. 6 / ESCENA
 - HABLAR CON FANTASMAS Y ESPÍRITUS (DEBES CONVENCERLO PRIMERO).

***SUSURROS DEL PASADO Nv.1: OCASO + ASTUCIA** / DIF. 6 / 3 ÉXITOS MÍNIMO
 - VISIONES DE LO SUCEDIDO EN EL PASADO A UNA PERSONA, OBJETO O LUGAR.

JURAMENTOS

***UNA ENVIDIOSA MUJER NOBLE DE AVANZADA EDAD: (TRAMA ADAPTABLE)**

HARÉ SUFRIR, HASTA HUMILLAR, A TODA JOVEN MÁS BELLA QUE TÚ QUE SE CRUCE EN MI CAMINO, PARA ASÍ RECUPERAR TUS AÑOS DE JUVENTUD Y DIGNIDAD. A CAMBIO, TÚ ME SERVIRÁS A MÍ EN TAREAS DE GENTES CUANDO LAS REQUIERA. DE INCUMPLIRSE LA PROMESA HECHA ACÁ, TU ROSTRO DE UVA PASA GOZARÁ, POR SIEMPRE JAMÁS, DE MI ETERNA BELLEZA FEY, Y LUAR SOLO TOMARÁ DE TI, TODA BELLEZA TERRENAL PARA SÍ.