



EL IMPERIO LENTO

SUS DIVERSAS CORTES, CONFORMAN UN IMPERIO QUE DEJA DE LADO LA POLÍTICA PARA PODER CENTRARSE EN LA SIMETRÍA DEL CUERPO MÍSTICO DEL PROPIO ENSUEÑO Y LO ELEMENTAL.

AL IGUAL QUE SUS HERMANOS FEY, LOS INANIMAE SON ENTES DUALES, PERO NO SE RIGEN POR EL DOGMA DE LA CORTE LUMINOSA O LA OSCURA.

CADA UNA DE LAS SEIS NACIONES, CIELOS, PIEDRAS, SEMILLAS, LLAMAS, LÁGRIMAS Y MUÑECAS, HA PACTADO UNA FRÁGIL TREGUA Y SOMETERSE AL UNÍSONO A LOS CUATRO PRECEPTOS, MALEABLES EN SU INTERPRETACIÓN, DEL CODIX PRIMEVAL O PRIMIGENIO.

< EL CÓDIGO PRIMIGENIO REZA >

*EL ANCLA ES VIDA Y NO SE DESTRUYE.
LOS ETERNOS NO DEBEN INTERFERIR
EN LOS ASUNTOS DE LOS MORTALES.
JUSTICIA COMO OBJETIVO Y NUNCA
COMO HERRAMIENTA DE VENGANZA.
HONRA Y SIRVE A TU IMPERIO.*

VIATOR AVELLA ERRÁTIL

SIN SER CONSCIENTE DE ELLO, UN HOMBRE SE ASENTÓ CERCA DE LA LINDE DE UN REINO FEÉRICO. ALLÍ, ALZÓ UN HOGAR Y TRABAJÓ LA TIERRA, CULTIVANDO CON AHÍNCO Y PASIÓN UN GENEROSO CAMPO DE BELLOS AVELLANOS.

VIATOR NACIÓ DE UNO DE ESOS AVELLANOS, Y ANTES DE DAR SU PRIMER PASO, CONTEMPLÓ CURIOSO COMO EL HOMBRE TORNABA EN ANCIANO SIN DEJAR DE PRESTAR CUIDADOS AL CAMPO. SOBRE TODO, COMO ESTE, EN SUS RATOS DE OCIO, TALLABA LA MADERA DEL SUELO CON EL SOL DEL OCASO.

EL DÍA QUE NO VIÑO A TRABAJAR EL CAMPO AQUEL HOMBRE, ENTENDIÓ QUE EL INVIERNO YA LO HABÍA ALCANZADO, Y QUE ERA LA HORA DE PARTIR Y PRESENTARSE ANTE LAS CORTES.

VIATOR FUE ACOGIDO POR LA PRIMAVERA, PERO SU FASCINACIÓN POR LOS MORTALES LO CONDUJO HASTA LA CORTE DE OTOÑO Y LA INCERTIDUMBRE DE LAS SENDAS.

AHORA, ES UN ARTESANO Y COMERCIANTE CON UN CARROMATO, Y VENDE SUS PRODUCTOS CON RELATOS.

INANIMAE KUBERAS

TU ORIGEN ES UN SECRETO ANTIGUO Y DIFIERE AL DE TUS HERMANOS FEY, PUES TE HAS CREADO A TI MISMO EN TORNO A UN ESPÍRITU ELEMENTAL.

COMO KUBERAS, ERES UN HADA DE LAS FLORES, PLANJAS Y ÁRBOLES, LIGADO CON LA PROSPERIDAD Y LAS RIQUEZAS MATERIALES.

PEDAGOGO

TU DEBER ES EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA DE LAS REALIDADES DEL MUNDO. HALLANDO UN GRAN PLACER AL CORREGIR EL ERROR DE OTRO SIN IMPORTAR SI LO APRECIAN O NO.

CONSTANTINOS

HADAS QUE BUSCAN ENTENDER LOS DETALLES DE LA FE HUMANA Y SUS RELIGIONES Y JERARQUÍAS DE PODER. DESPERTANDO EN ELLAS EMOCIONES DE RESPETO, CELOS O REPULSIÓN.

ECOS

POR IGUAL, TE VES INTERESADO Y AL MISMO TIEMPO REPELIDO POR REZOS Y OBJETOS DE ÍNDOLE RELIGIOSA.

JUGADOR: **PERSONAJE: VIATOR AVELLA ERRÁTIL** **CRÓNICA: NATURALEZA: PEDAGOGO**
ORIGEN: INANIMAE KUBERAS **MOTIVACIÓN: CONSTANTINOS**
CORTE: LUMINOSA / OTOÑO **CONCEPTO: COMERCIANTE**

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
JURAMENTOS <input type="checkbox"/>	TEJIDO <input type="checkbox"/>	ALBA <input type="checkbox"/> DÍA <input type="checkbox"/>
TESORO <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"/>	

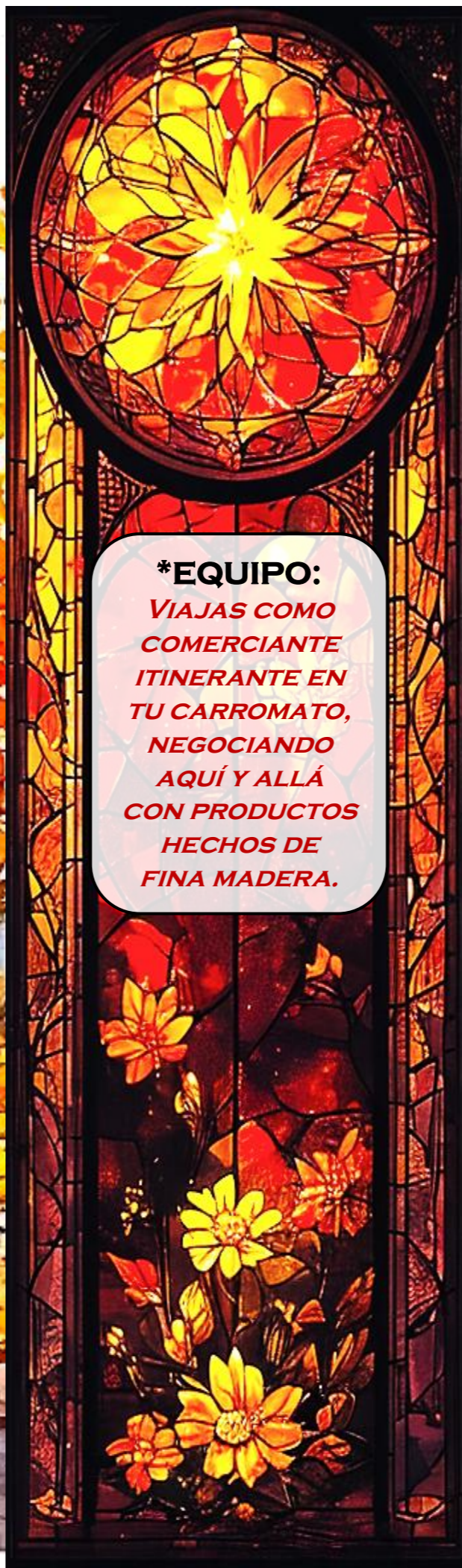
FUERZA DE VOLUNTAD

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

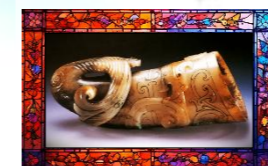
C L A Q



***EQUIPO:**
VIAJAS COMO
COMERCIANTE
ITINERANTE EN
TU CARROMATO,
NEGOCIANDO
AQUÍ Y ALLÁ
CON PRODUCTOS
HECHOS DE
FINA MADERA.

***RASGOS FEY: AROMA, BENDICIÓN Y FORMA DE ELEMENTAL.**
 - EMANAS SIEMPRE UN AGRADABLE AROMA A AVELLANAS FRESCAS.
 - DE CUANDO EN CUANDO, BROTRAN Y CAEN AVELLANAS DEL CABELLO.
 - LA FORMA ARBÓREA SE NUTRE DEL SOL Y TE BRINDA ESTOS EFECTOS:
***CON 1 HORA** = YA NO NECESITAS ALIMENTOS DURANTE TODO ESE DÍA.
***CON 2 HORAS** = RECUPERAS LOS PUNTOS DE NIEBLAS (1 USO AL DÍA)

COMPAÑEROS, QUIMERAS Y TESOROS



***CRISOL DE CUERNO DE UNICORNIO MARINO:**
 TODO LÍQUIDO BEBIDO DIRECTAMENTE DE ESTE CRISOL, TORNA EN POTABLE Y QUEDA LIBRE DE CUALQUIER PONZOÑA, EMBRUJO Y VENENO QUE LO AFECTE.



***CARROMATO:** UN SENCILLO CARROMATO QUE SIRVE COMO TALLER DE ARTESANO, TIENDA AMBULANTE Y DE VIVIENDA, CON UN ÚNICO ANIMAL DE TIRO A ESCOGER:
 - **BUEY / MULA / CABALLO (TRAMA ADAPTABLE).**

MAGIA DE OCASO

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

***CAMINO DIRECTO Nv.3 (Ocaso Nv.1):** OCASO + PERCEPCIÓN / DIF. 6
 CADA ÉXITO REDUCE A LA MITAD LA DISTANCIA ENTRE LAS DOS UBICACIONES.
 - DEBES ESPECIFICAR UN LUGAR Y CONOCER SU EXISTENCIA O HABER ESTADO.
 - LOS INVOLUCRADOS SE SENTIRÁN CANSADOS Y HAMBRIENTOS AL LLEGAR.
***ESTUDIO SUPERFICIAL Nv.1:** OCASO + PERCEPCIÓN / DIF. F.V. OBJETIVO
 - INVADY Y OBSERVA LOS PENSAMIENTOS Y PREOCUPACIONES SUPERFICIALES.
 - NO PUEDE REVELAR SECRETOS / FALLAR PONE EN ALERTA AL OBJETIVO.
***PALABRAS Nv.1:** OCASO + LINGÜÍSTICA / DIF. 5 / 1 ÉXITO = 1 HORA.
 - PUEDES COMPRENDER UN IDIOMA MORTAL / NO INCLUYE EL DE CORTES FEY.
***SOMBRA CREPUSCULAR Nv.1:** OCASO + DESTREZA / DIF. 5 / 1 ÉXITO = 3M
 - TU SOMBRA SE ALARGA Y PUEDE COGER O DEPOSITAR OBJETOS / **NO ATACA.**
***VIAJERO DETENIDO Nv.2:** OCASO + ASTUCIA / DIF. F.V. OBJETIVO / 1 ÉXITO
 - EL MORTAL DEAMBULARÁ DESORIENTADO, DANDO VUELTAS EN CÍRCULO SIN EXPONERSE VOLUNTARIAMENTE A PELIGROS HASTA EL SIGUIENTE OCASO.
 - AFECTA A UN OBJETIVO POR ÉXITO HASTA UN MÁXIMO DE SEIS (6) OBJETIVOS.

MAGIA DE ALBA

***ABSOLUCIÓN DEL ALBA Nv.2:** ALBA + INTELIGENCIA / DIF. 6 / 1 ÉXITO
 - UN MORTAL OLVIDA LO SUCEDIDO ESA NOCHE Y SANA TODO DAÑO SUFRIDO.
 - ÚTIL PARA TRAVESURAS NOCTURNAS / NO RESUCITA / PUEDE EMBARAZAR.
***CURSO DE LA TIERRA Nv.2:** ALBA + INTELIGENCIA / DIFICULTAD 6 / 1 ÉXITO
 - SIRVE PARA RASTREAR ALGO O A ALGUIEN / IDEA GENERAL DE LO BUSCADO.
***LENGUA DE BESTIAS Nv.1:** ALBA + CARISMA / DIF. 6 / 1 ÉXITO / ESCENA
 - HABLAR CON ANIMALES E INSECTOS / FALLO: LA CRIATURA TORNA HOSTIL.
***REVELACIÓN Nv.1:** ALBA + PERCEPCIÓN / DIF. 6 / 1 ÉXITO / ESCENA
 - PERCIBE A LAS PERSONAS Y COSAS COMO SON EN REALIDAD, VIENDO A TRAVÉS DE ENMASCARAMIENTOS, ILUSIONES E INVISIBILIDAD DE NIVEL 1 AL 3
***TRIPLE FORTUNA Nv.1:** ALBA + ASTUCIA / DIF. 6 / 3 ÉXITOS / 1 OBJETIVO
 - EL MASTER DA TRES PREDICCIONES SOBRE UNA PERSONA, OBJETO O LUGAR.

JURAMENTOS

***UN ARTESANO DE LA MADERA DE RELATIVA FAMA: (TRAMA ADAPTABLE)**
 ACABARÉ CON LA VIDA DE AQUEL ARTESANO QUE NO SEA DIGNO DE SU LABOR (EJEMPLOS: GRITA A LOS CLIENTES, RECHAZA DESAFÍOS, DESPERDICIA LA MADERA...) EN BENEFICIO DE VUESTRO NEGOCIO FAMILIAR. A CAMBIO DE ESTAS VIDAS SEGADAS, TÚ Y TUS HIJOS PLANTARÉIS Y CUIDARÉIS DE AVELLANOS PARA PODER YO VIAJAR. DE INCUMPLIRSE ESTO, QUE EL PECADOR PIERDA LAS MANOS (A VIATOR LE BROTRAN).