



ESTIRPES

Las Estirpes son una subcategoría de un Aspecto (que es el que determina las Estirpes disponibles). Cada Estirpe representa afinidades más específicas de su Aspecto (como los distintos elementos, o animales, por ejemplo). Para representar ello, cada Estirpe ofrece una bendición adicional individualizada.

No todos los Changelings tienen que pertenecer necesariamente a una Estirpe, pero lo más habitual es que así sea.

AGRACIADOS

Dracónico – Changelings que llevan dentro suyo la sangre de dragones o de otras Grandes bestias de Arcadia, incluyendo tanto los burócratas celestiales como los tributarios de Satán.

Altaneros y poseedores de un físico robusto, los Hermosos Dracónicos tienen el secreto de la **Garra del Dragón**: un changeling Dracónico obtiene una especialidad gratuita de Armamento. Su jugador también puede gastar un punto de Glamour para volver a realizar una tirada fallida de Armamento, una vez por escena.

Luminoso – Changelings que vinieron de la luz; Fuegos Fatuos, elfos brillantes, Damas Blancas, y otros seres de luz y fuego y hielo de todo el mundo.

Su bendición es la **Iluminación Duende**: El jugador puede gastar un punto de Glamour para iluminar un área del tamaño de una habitación pequeña (de unos 4.5m x 4.5m x 3m) con una luz suave y pálida durante el resto de la escena. Aunque la luz se centre en la mano izquierda del changeling, no lo tiene como origen, proviniendo aparentemente del aire mismo. La luz no se mueve. Si el changeling abandona el radio de luz, la deja atrás.

Musa – Su belleza inspira las artes. Ya sea una belleza de Rubens, una formal y delicada hija del Ministerio celestial, un grotescamente hermoso enmascarado ataviado de jirones amarillos, o una Dama Oscura que conduce a su amado a la destrucción, la Musa inspira la creación de cosas de belleza y horror y amor y odio y miedo. El crecimiento de la confianza puede precipitar una caída en picado al desastre, y la Musa sabe cómo hacer que suceda.

El talento de la Musa es la **Tiranía de las Ideas**: la presencia del changeling puede darle a un humano la confianza y el talento para hacer cosas que de otro modo no podría hacer. Por cada punto de Glamour que gasta el changeling, el sujeto humano (y debe ser humano; no puede ser otro changeling u otro ser sobrenatural) gana un +2 en una reserva de dados que incluya Expresión, Persuasión, Socializar o Subterfugio.



BESTIAS

Aladeviento – Changelings que están confinados a la tierra, con sus corazones en los cielos, obteniendo afinidad de pájaros, mariposas y murciélagos.

El Aladeviento porta el **Don del Cielo**: aunque no pueden volar, el aire los sostiene. Un Ala de Viento sufre sólo un punto de daño contundente por cada 5 metros de caída, y sólo empieza a sufrir daño letal si cae de una altura superior a los 50 metros.

Corazóncazador – A menudo, pero no siempre, las Bestias que hay algo de depredador en ellos: lobos, osos, gatos, cocodrilos, serpientes, y aves de presa, pero también los que encarnan al cazador de un modo más conceptual.

La bendición del Corazóncazador es **Diente y Garra**: el changeling puede infligir daño letal en lugar de contundente al luchar sin armas.

EspaldanCHA – Bestias en sintonía con animales conocidos por su resistencia o su terquedad, como camellos, elefantes, caballos, mulas, cabras, y otros por el estilo.

Su bendición en la **Paciencia Estoica**: el jugador del changeling puede gastar un punto de Glamour para añadir dos a todas las reservas de dados que incluyan Resistencia durante el resto de la escena.

Meroscurridizo – Los changelings que tienen una afinidad con moscas, arañas, escarabajos, ciempiés y demás bichos desagradables.

El Meroscurridizo tiene **Contrapeso Imposible**: al igual que un insecto, su sentido temporal y de reacción no tienen igual. Al esquivar, el personaje triplica su Rasgo de Defensa en lugar de doblarlo.

Pieldenador – Bestias que establecen afinidades con criaturas anfibias o acuáticas: focas, nutrias, patos, salmones y similares; sirenas, también.

Un Pieldenador es un **Nadador Natural**. Puede aguantar la respiración durante treinta minutos bajo el agua, como si tuviera una Resistencia de 7. No puede, sin embargo, aguantar la respiración más de lo que le permitiría su Resistencia mientras esté fuera del agua. Puede también nadar al máximo de su Velocidad, como si estuviera corriendo.



Elementales

Corazónfuego— Elementales marcados por el fuego, calor o electricidad.

Su bendición es **Perspicacia Parpadeante**: como una llama, las facultades de los Corazónfuego son brillantes y están en constante movimiento. El jugador puede gastar puntos de Glamour para sumar a la reserva de dados basada en Astucia, en una base de uno a uno.

Maniquí — Changelings que tienen el carácter de objetos hechos por el hombre, como cariátides, maniqués, y otras cosas extrañas, como seres encantados impulsados por un mecanismo mecánico, vapor o cuerpos vivientes hechos de mercurio o vidrio.

El talento de los maniqués es el **Encantamiento del Artífice**: el Maniquí puede aprender Contratos de Artificio por (nuevo círculo x5 puntos de experiencia) en lugar del coste usual. El Maniquí también puede hacer tiradas de Reparaciones sin puntuación con una señalización de -1 en lugar de -3.

Nacidodelagua — Changelings que están imbuidos con la naturaleza de las aguas, suaves y brutales, gentiles y poderosos: ondinas, ninfas, devoradores de hombre de río, bebes de agua y damas del lago.

Su bendición es **El Don del Agua**: el jugador puede gastar un punto de Glamour para permitir al changeling respirar bajo el agua y nadar a una velocidad asombrosa (igual al doble de la puntuación de Velocidad del personaje) por el resto de la escena. El problema es que el changeling no puede salir del agua o respirar aire hasta que el poder se acaba. El changeling debe retener la respiración si saca la cabeza del agua. Si el changeling es forzado fuera del agua completamente antes de que la escena se acabe, comienza a ahogarse, automáticamente recibiendo un punto de daño letal cada turno hasta que sea regresado al agua o muera.

Tocadoporelaira — Los Elementales de viento, nube, humo y cielo, que pueden ser tan saludables como una fresca brisa o tan pestilentes como el hedor que rodea la muerte.

Su bendición es **Velocidad del Céforo**: el jugador puede gastar un punto de Glamour para añadir la puntuación de Hado a su Velocidad o Iniciativa (a elección del jugador) por el resto de la escena.



Marchitos

Cerveceros — Changelings que han pasado su estancia en Faerie aprendiendo a crear el licor más potente conocido por hombres o Hadas.

Los Cerveceros conocen la receta para el **Elixir Embriagador**: una vez por escena, el changeling puede instantáneamente fermentar una pinta de cualquier bebida con Glamour, convirtiéndolo en una cerveza poderosamente intoxicante. El changeling necesita poder tocar el contenedor del líquido para hacer esto. El jugador del changeling gasta un punto de Glamour y tira Astucia + Artes. Si la tirada es exitosa, la bebida gana una puntuación de Potencia igual a la puntuación de Sino del Changeling, más el número de éxitos que el jugador consiguió. Si la Potencia de la Cerveza es mayor que la Salud de la persona que la toma, esta persona se pone muy borracha y en cinco turnos caerá inconsciente. Si la Potencia no excede la Salud del bebedor, éste sólo deberá tirar Resistencia + Resolución, o sufrir los efectos de haber bebido más de un trago sobre su Resistencia. El efecto de la cerveza dura hasta el fin de la escena.

Castellanos – Preternaturalmente hábiles sirvientes, organizadores y cuidadores del hogar.

El talento del Castellano es el **Perfecto Protocolo**: El Changeling gana el beneficio de la regla del 9-de nuevo en todas las tiradas de Habilidades Sociales que dependen de modales, etiqueta o de práctica social apropiada (como un baile formal, una reunión de negocios o una Corte changeling), incluso usando Presencia. Además, el jugador puede gastar un punto de Glamour para ganar una bonificación de +2 a las reservas de Manipulación y Presencia por el resto de la escena.

Oráculo — Changelings que, como muchos diablillos y duendes, pueden, en una forma limitada, ver el futuro.

La bendición del Oráculo es **Panomancia**: El changeling puede, una vez por capítulo, decir fortunas usando el método que quiera - hojas de té, cartas, huesos, bola de cristal, etc. El efecto funciona igual que el Mérito: Sentido Común (aunque el personaje puede comprar ese Mérito también, si el jugador lo desea).

Herrero — Changelings que fueron forzados a trabajar bajo la vigilancia de los más implacables herreros hadas, chapuceros y hacedores de herramientas.

Su bendición es la **Maestría del Acero**: el changeling puede usar su habilidad sobrenatural con la metalurgia para alterar objetos de metal, mejorándolos, incluso si mejorarlos sería normalmente imposible. El jugador gasta un punto de Glamour y hace una tirada extendida de Destreza + Artes, con cada tirada se representa media hora de labrar, pulir y martillar. Si el changeling consigue reunir cuatro éxitos, puede alterar una herramienta para darle una bonificación de equipamiento de +1. El objeto debe estar hecho en su mayoría de metal. La magia se desvanece después de un día. Ningún objeto puede ser mejorado de esta forma más de tres veces. Si el Changeling intenta alterar el objeto una cuarta vez, destruirá la herramienta y no podrá ser usada de nuevo.



OGROS

Caminalejos — Los changelings que se asemejan al abominable hombre del misterio, las quizás salvajes criaturas hirsutas cuya existencia tiene un pie en el folclore y el otro en la criptozoología: el Sasquatch, el Yeti, el Alma de Rusia, el Yowie de Australia y docenas de otros hombres salvajes.

Los Caminalejos tienen el **Don Elusivo**: el personaje puede repetir los nueve en las reservas de dados de Sigilo. Además, el personaje puede gastar un punto de Glamour para repetir una tirada de Sigilo fallida.

Masticacartilago — Devoradores de hombres y glotones, siguiendo el ejemplo de los Black Annis ingleses, los Red-Caps escoceses, o los Rakshas de la India, pero también a menudo pareciéndose más a Ogros modernos, como los imparables lunáticos de las películas de terror.

Cada Masticacartilago tiene **Dientes Terribles** en sus terribles quijadas: el mordisco del personaje es un ataque de Fuerza +1.

Huesodepiedra — Changelings que se asemejan a los gigantes rocosos del folclore, los trolls nórdicos, los espíritus de las montañas de los nativos americanos y similares.

Los Huesodepiedra están bendecidos con **Piel Inflexible**: una vez al día, el jugador puede gastar un punto de Glamour para endurecer la piel de su personaje, haciéndola como de roca. El personaje usa su Hado como arma durante el resto de la escena. El exterior rocoso del personaje significa, sin embargo, que el personaje ya no es tan flexible como antes: el changeling sufre una penalización de -1 a todas las reservas de dados basadas en Destreza mientras este poder esté activo.

Habita-aguas — Changelings que recuerdan a los legendarios demonios acuáticos de muchas culturas, desde los espíritus ansiosos de vidas de los ríos a los trolls de las cuevas costeras y las sombras de debajo de los puentes.

El Habita-aguas puede **Yacer bajo las Olas**: el personaje puede aguantar la respiración durante treinta minutos, como si su Resistencia fuera de 7 (Ver **Mundo de Tinieblas**, p. 49)



SOMBRÍOS

Anticuarios — Los Sombríos que se rodean de polvorientos volúmenes de saber y de los artefactos de tierras y gentes largo tiempo muertas.

Polvorientos, calmados y diligentes, tienen las **Llaves del Conocimiento**: los Anticuarios saben dónde encontrar conocimiento antiguo y moderno, y tienen una memoria casi infalible para los hechos, triviales y no tan triviales. Cada Anticuario recibe el beneficio de repetir los 9 en reservas de dados que incluyan Academicismo e Investigación. También pueden gastar un punto de Glamour para ganar los beneficios del Mérito Conocimiento Enciclopédico para una pregunta. Si el Anticuario ya posee este Mérito, puede gastar el punto de Glamour para añadir tres dados a la tirada.

Rodatumbas — Sombríos de piel fría que obtienen solaz relacionándose con los muertos, tanto los sin descanso como los que están en reposo.

Los Rondatumbas poseen la **Visión del Matadero**: el changeling puede ver los muertos sin reposo. Gastando un punto de Glamour, el changeling puede ver fantasmas durante el resto de la escena. El poder no se extiende a cualesquiera otros seres invisibles que puedan o no estar presentes, y no le permite tocar al fantasma o obligarle a responder nada a no ser que el fantasma así decida hacerlo.

Pielespejo — Sombríos que se esconden a simple vista de los ojos de la humanidad. Sus huesos son maleables, sus rostros como mercurio fluido.

La bendición de los Pielespejos es la **Apariencia Mercuréa**: pueden alterar el aspecto de sus rasgos para asemejarse (si no completamente imitar) a cualquiera que hayan conocido. El jugador debe gastar un punto de Glamour, ganando una bonificación de +3 en los intentos de Astucia + Subterfugio para disfrazarse.

Escarbatúneles — Aquéllas de entre las hadas Sombrías que se escurren y se deslizan por túneles y desagües y chimeneas, para hacer terribles cosas por la noche.

Los Escarbatúneles tienen la habilidad de **Deslizarse y Torcerse**: son todo resbalar y deslizarse y agitarse por lugares estrechos y fuera de esposas y otras ataduras. El jugador gasta un punto de Glamour. El changeling puede pasar por sitios que serían demasiado estrechos como para que pudiera pasar por ellos, sitios que de otro modo lo habrían dejado trabado. El changeling tiene que tirar Destreza + Atletismo para deshacerse de unas cuerdas o unas esposas. Si es una distancia larga, como una chimenea o un desagüe, el jugador debe hacer una tirada extendida, obteniendo al menos tres éxitos, quizás más, dependiendo de la longitud del túnel. Un fallo dramático supone que el personaje se queda trabado y no puede salir por sí mismo ni intentar usar de nuevo este talento (si el changeling se ve atrapado en medio de un túnel, esto podría ser desastroso, pues no puede salir por sí mismo).

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Loke Ithil, Ylmir
(con la colaboración de 942 y Alya)

Digitalización:
Uxas

Un Documento de:
Requiem Nocte