

FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Personaje

Nombre Alexander Foxxx

Tipo imaginario (copiano zorro), cazador

Historial Alexander dice ser (con la conciencia del implicado, o tal vez lo sea) el sobrino del señor Reynard, administrador de la sede de la Sociedad en Londres. Se unió recientemente a la Sociedad sin que se sepa claramente qué pretende. Su servicio hasta el momento ha sido intachable, por lo que aparenta ser un trabajador racional como en el caso de su "tío". Aunque claro, intentar medir a un imaginario por patrones humanos... es cuando menos arriesgado!

Atributos

Fuerza Buena

Salud Buena

Destreza Buena

Razonamiento Normal

Coraje Bueno

Irrealidad Normal

Riqueza Proletario

Puntos Fudge 3

Dones y defectos

"Quiero creer" (gratis)

Rasgos nacidos (gratis): olfato y oído agudos

Perpicaz

6 niveles de habilidad

Curioso

Fobia (a los perros)

Heridas

1-2

OOO

Rasguño

3-4

O

Herido

5-6

O

Herido grave

7-8

O

Incapacitado

9+

O

Casi muerto

Manías

Afición a la buena mesa y los platos exóticos (Etiqueta Mediocre, Profesión (cocinero) Mediocre)

Afición a la fotografía (Profesión (daguerrotipos) Mediocre)

Poderes

Mascarada (poder gratis)

Puración acelerada

Dureza

Segunda magnitud

Habilidades

Abrir cerraduras Mediocre (coste 1)

Armas cortas Normal (coste 2)

Atletismo Mediocre (1)

Cabalgar Normal (coste 2)

Conocimiento de las criaturas imaginarias Bueno (coste 3)

Conocimiento Imaginario Normal (coste 2)

Empatía Normal (coste 2)

Escuchar Buena (coste 3)

Esgrima Grande (coste 4)

Esquivar Grande (coste 4)

Mascarada Grande (coste 4)

Moverse en silencio Bueno (coste 3)

Olfato Bueno (coste 3)

Rapada Buena (coste 3)

Relea Normal (coste 2)

Timar Buena (coste 3)

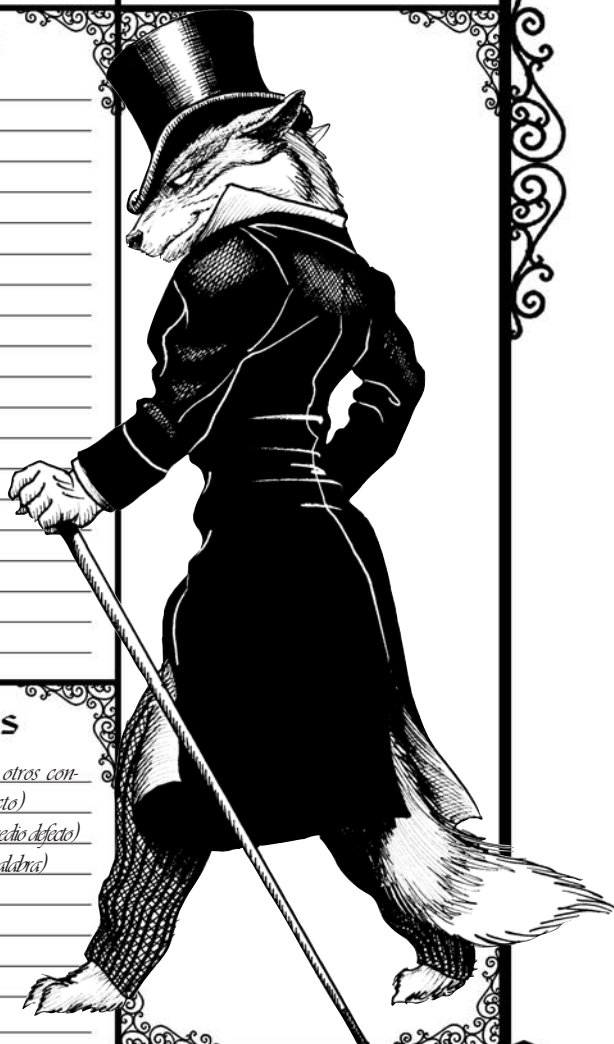
Debilidades

Exiliado (no puede llevar a otros consigo) (cuenta como medio defecto)

Sin forma animal (cuenta como medio defecto)

Juramento (no puede faltar a su palabra)

Sueño pesado



FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Personaje

Nombre *Gisela Eisenkopf*

Tipo *Capareza Roja, Cazadora*

Historial *Esta joven prusiana fue secuestrada por faélicos y retenida contra su voluntad en una insula durante al menos 3 años (de tiempo real, en la insula el tiempo no transcurrió a la misma velocidad). Salvada en extremis de terminar en un sanatorio para enfermos mentales por intervención de la Sociedad, se incorporó a ella en un intento de entender su terrible experiencia... y poder devolver los golpes, si es posible.*

Atributos

Fuerza *Normal*

Salud *Normal*

Destreza *Normal*

Razonamiento *Normal*

Coraje *Grande*

Inocencia *Buena*

Riqueza *Proletario*

Puntos Fudge *3*

Dones y defectos

"Quiero creer" (gratis)

Dura de pelar

Voluntad de Hierro

Sobria a los faélicos

Ineptia Social (aún no se ha habituado a las multitudes, tras sus malas experiencias)

Leal a los compañeros (nunca dejará a un compañero atrás!)

Heridas

1-2

OOO

Rasguño

3-4

O

Herido

5-6

O

Herido grave

7-8

O

Incapacitado

9+

O

Casi muerto

Manías

Cocina alemana (Profesión (cocinero) Normal)

Poderes

Perspicacia Imaginaria

Toque curativo (poder adquirido durante su secuestro)

Habilidades

Arma corta Grande (4)

Atletismo Buena (3)

Cabalgar Normal (2)

Cuchillo Normal (2)

Desenfundar rápido Normal (2)

Esconderse Buena (3)

Egrima Buena (3)

Esquivar Grande (4)

Idioma (inglés) Normal (2)

Moverse en silencio Buena (3)

Oír Normal (2)

Pelea Normal (1)

Supervivencia (bosques) Normal (2)

Toque curativo Bueno (3)

Debilidades

Juramento (por su exposición a los faélicos, no puede faltar a su palabra)



FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Personaje

Nombre *Graham Fraquier*

Tipo *Sabio*

Historial *Graham es un estudioso británico, un verdadero ratón de biblioteca que sin saberlo estuvo en contacto con imaginarios durante muchos años. Cuando al final la gota cobró el vaso, su mundo racional estuvo a punto de desmoronarse aunque afortunadamente la Sociedad apareció a tiempo para ofrecer a este científico la posibilidad de ampliar sus estudios a este mundo sin límites.*

Atributos

Fuerza *Medioce*

Salud *Medioce*

Destreza *Medioce*

Razonamiento *Grande*

Coraje *Grande*

Inocencia *Grande*

Riqueza *Burgués*

Puntos Fudge *3*

Dones y defectos

"Quiero creer" (gratis)

6 niveles de habilidad

Presentir el peligro

Resistencia al dolor

Sentido común

Distraído

Snepto social

Mala vista

Mandíbula de cristal

Heridas

1-2

OOO

Rasguño

3-4

O

Herido

5-6

O

Herido grave

7-8

O

Incapacitado

9+

O

Casi muerto

Manías

Coleccionar sellos (Profesión (filatelia) Normal)

Serrioso (quiere hacerlo todo rápidamente. Atletismo (Forer) Normal)

Poderes

Habilidades

Alquimia Imaginaria Grande (4)

Armas de fuego (armas cortas) Medioce (1)

Buscar información Grande (4)

Ciencias exactas Bueno (4)

Ciencias naturales Buena (4)

Concentración Buena (3)

Conocimiento de los cielos imaginarios Grande (4)

Conocimiento Imaginario Grande (4)

Esquivar Buena (3)

Humanidades Bueno (4)

Oratoria Buena (3)

Teoría mágica Grande (4)

Debilidades



FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Personaje

Nombre *Inspector Leonard Lentrade*

Tipo *cazador/sabio*

Historial *Inspector de Scotland Yard que a lo largo de los años ha entrevistado demasiadas cosas raras como para no sospechar una imagen más grande subyacente. Contactado por la Sociedad cuando intentó averiguar más cosas por su cuenta, se le ofreció la posibilidad de entender más al tiempo que ayudaba a la misma a cumplir sus objetivos.*

Atributos

Fuerza *Mediocre*

Salud *Normal*

Destreza *Normal*

Razonamiento *Bueno*

Coraje *Grande*

Inocencia *Buena*

Riqueza *Burgués*

Puntos Fudge *3*

Dones y defectos

"Quiero creer" (gratis)

6 niveles de habilidad

Rango (inspector de policía)

Adicto al tabaco

Deber (para con la ley)

Heridas

1-2

3-4

5-6

7-8

9+

OOO

O

O

O

O

Rasguño

Herido

Herido grave

Incapacitado

Casi muerto

Manías

Aficionado al tabaco (Profesión (comerciante de tabaco) Normal). entiende bastante de marcas y variedades.

Aficionado a las armas de fuego (Profesión (armero) Normal). entiende bastante de los modelos de armas nuevas, sus municiones y sus fabricantes.

Poderes

Habilidades

Abrir cerraduras Normal (2)

Armas de fuego (armas cortas) Bueno (3)

Atletismo Mediocre (1)

Buscar información Buena (3)

Gallegear Buena (3)

Conocimiento de los cielos imaginarios Normal (2)

Conocimiento Imaginario Normal (2)

Empatía Buena (3)

Esconderse Normal (2)

Escuchar Normal (2)

Esquivar Buena (3)

Etiqueta Normal (2)

Intimidar Buena (3)

Liderazgo Buena (3)

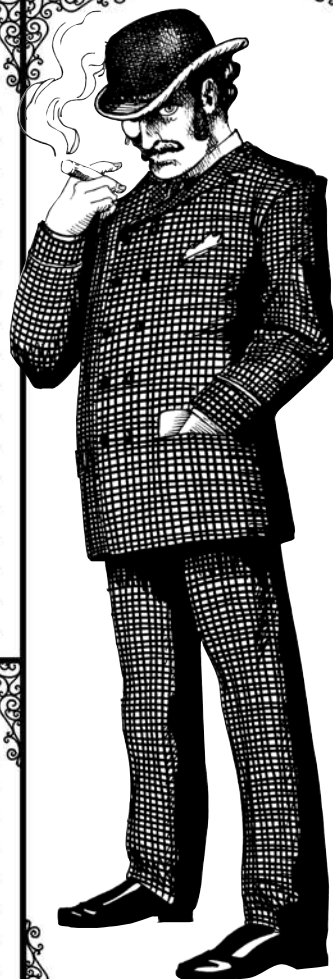
Moverse en silencio Normal (2)

Negociar Normal (2)

Otear Normal (2)

Pelear Normal (2)

Debilidades



FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Personaje

Nombre *William Crawford*

Tipo *Cazador*

Historial *Se trata de un ex-soldado británico que ha visto mucho mundo y entre sus experiencias se encontró con cierta actividad imaginaria que lo fascinó y dejó marcado su camino de forma irremediable. Asimismo moldeó su forma de enfrentarse a la misma en plan heroico, intentando emular a los Cazadores de la Sociedad de mayor éxito del pasado (que en su mayor parte murieron muy heroicamente).*

Atributos

Fuerza *Buena*

Salud *Buena*

Destreza *Buena*

Razonamiento *Mediocre*

Coraje *Buena*

Inocencia *Grande*

Riqueza *Proletario*

Puntos Fudge *3*

Dones y defectos

"Quiero creer" (gratis)

2 niveles de Atributo

6 niveles de habilidad

Duro de pelar

Reflejos rápidos

Altruista: para él la recompensa es ayudar y defender a los otros

Código de honor: se toma su trabajo de cazador muy en serio

Curioso: este defecto en contacto con lo imaginario puede ser muy peligroso

Quijotesco: a veces, todos esos defectos pueden hacer a un personaje un tanto idealista, y poco centrado en la realidad.

Heridas

1-2

OOO

Rasguño

3-4

O

Herido

5-6

O

Herido grave

7-8

O

Incapacitado

9+

O

Casi muerto

Manías

Flirtear con jorencitas (Seducción: Normal)

Poderes

Habilidades

Armas arrojadizas Buena (3)

Armas de fuego (armas cortas) Buena (3)

Atletismo Buena (3)

Conocimiento del sobrenatural Mediocre (1)

Conocimiento Imaginario Mediocre (1)

Desenfundar rápido Buena (3)

Escapismo Normal (2)

Escuchar Normal (2)

Esgrima Buena (3)

Esquivar Grande (4)

Etiqueta Normal (2)

Leer oponente Normal (2)

Moverse en silencio Buena (3)

Otear Normal (2)

Parada Buena (3)

Pelea Buena (3)

Recargar rápido Normal (2)

Debilidad

