

FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuéntacuentos

Personaje

Nombre *Juan Antonio Martínez de los Casos*

Tipo *Sabio*

Equipo *Revólver Colt de bolsillo (calibre .31 fO +2, 5 disparos, alcance 5m)*

Munición (30 balas calibre .31, cápsula y bala)

Atributos

Fuerza *Normal*

Salud *Normal*

Destreza *Normal*

Razonamiento *Bueno*

Coraje *Bueno*

Inocencia *Buena*

Riqueza *Burgués*

Puntos Fudge *3*

Dones y defectos

Concentración en el detalle

Perspicaz

"Quiero creer" (gratis)

6 niveles de habilidad

Mala vista (tanto de cerca como de lejos, aunque se puede corregir con el uso de unas gafas, cuenta como defecto completo)

Distraído

Gotilla

Heridas

1-2

OOO

Rasguño

3-4

O

Herido

5-6

O

Herido grave

7-8

O

Incapacitado

9+

O

Casi muerto

Manías

Profesión (hacer caricaturas) Normal

Profesión (escribir historias) Normal

Historial

Sabio especializado en conocimientos imaginarios, Juan Antonio es un periodista español con residencia en Madrid, especializado en la convulsa crónica política del siglo XIX. Carece de experiencia directa con lo imaginario, pero a través de viejos escritos y documentos empezó a introducirse demasiado en un mundo más grande de lo que esperaba. Contactado por la Sociedad en este punto, se unió a la misma llevado principalmente por la curiosidad.

Discipulo de Washington Irving, Sabio escritor asignado a la sede de la Sociedad en Madrid.

Habilidades

Arma corta Normal

Atletismo Mediocre

Buscar información Buena

Cabalgar Normal

Conocimiento de criaturas imaginarias Grande

Conocimiento imaginario Grande

Empatía Mediocre

Escuchar Mediocre

Esquivar Buena

Etiqueta Mediocre

Humanidades Buena

Idioma (alemán) Normal

Moverse en silencio Normal

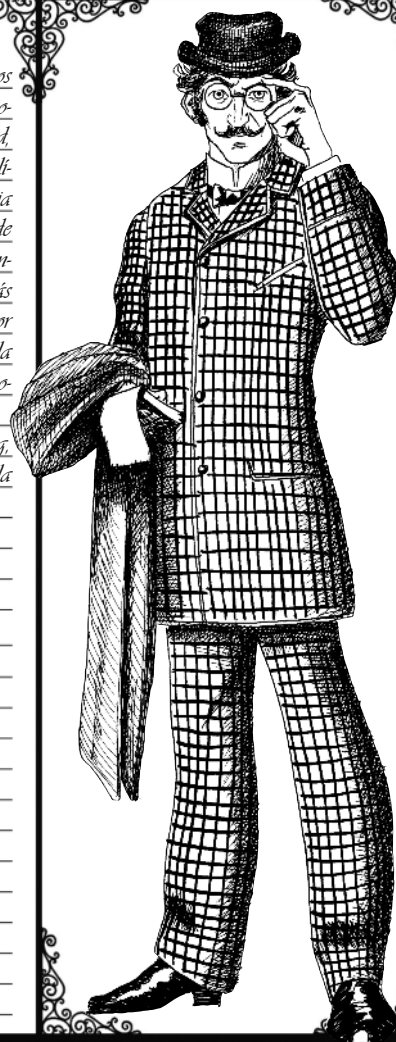
Otear Mediocre

Relea Mediocre

Profesional (periodista político) Buena

Timar Normal

Teoría mágica Normal



FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Personaje

Nombre *Jeremiah Fischer*

Tipo *Cazador*

Equipo *Folt dragoon del .44 (al-*

cance 15m, FO +4, 6 balas)

Munición (30 balas calibre .44, cápsula y bala)

Fuchillo

Atributos

Fuerza *Buena*

Salud *Buena*

Destreza *Mediocre*

Razonamiento *Normal*

Coraje *Bueno*

Inocencia *Buena*

Riqueza *Proletario*

Puntos Fudge *3*

Dones y defectos

Duro de pelar

Grande (escala +1)

Resistencia al dolor

"Quiero creer" (gratis)

Feco

Leal a los compañeros

Impulsivo

Heridas

1-2

OOO

Rasguño

3-4

O

Herido

5-6

O

Herido grave

7-8

O

Incapacitado

9+

O

Casi muerto

Manías

Citar las escrituras (conocimientos bibli-
cos) Mediocre

Usar humor negro (oratoria ingeniosa)

Mediocre

Interesado en ritos funerarios históricos

(Humanidades) Mediocre

Historial

Cazador norteamericano de ascendencia
alemana, de profesión enterrador en su país.

Su introducción al mundo imaginario
fue un poco traumática, al descubrir una
noche a criaturas sobrenaturales rondando
por su lugar de trabajo. Obviamente nadie
tomó en serio sus historias y el tiroteo que or-
ganizó en el cementerio unas noches más
tarde le costó varios días en la cárcel.

A partir de ahí fue contactado por la
Sociedad de Cuentacuentos de Bos-
ton que consiguió encauzar su mala impre-
sión inicial a una actitud más acorde con
los objetivos de aquellos.

Jeremiah es propenso a citar las escrituras
de forma un tanto melodramática y a usar
humor negro aunque se toma su trabajo
muy en serio. Es de elevada estatura para
la época (1,80 m)

En la misión aquí descrita Jeremiah
tiene un interés personal en vigilar a los es-
tados germánicos puesto que sus abuelos ori-
ginalmente eran alemanes.

Habilidades

Arma corta Grande

Cabalar Buena

Gallegear Mediocre

Conocimiento de criaturas imaginarias

Normal

Conocimiento imaginario Normal

Fuchillo Bueno

Escuchar Normal

Esquivar Buena

Idioma (alemán) Bueno

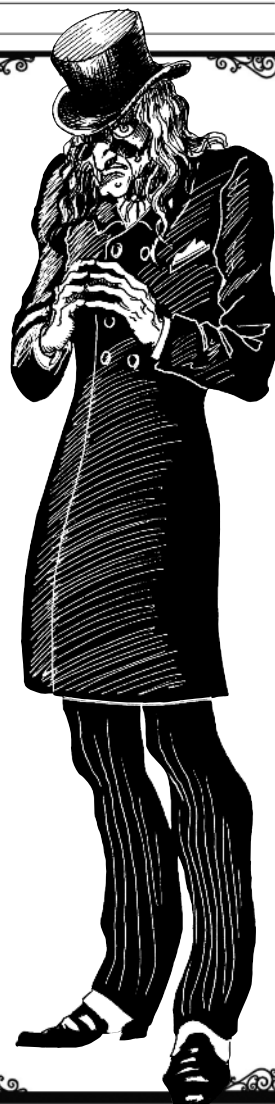
Intimidar Normal

Moverse en silencio Normal

Otear Bueno

Pelea Buena

Profesión (enterrador) Buena



FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Personaje

Nombre *Louise Marie Fourier*

Tipo *Sabia*

Equipo *Escopeta Beretta de cañones recortados (alcance 3m, 2 cartuchos), Escopeta Beretta (alcance 9m, 2 cartuchos), Munición (40 cartuchos del calibre 12), Equipo de alquimia básico (camuflado como útiles de maquillaje) 3 pociones de curación (requieren Inocencia buena+), Corsé (+D+1 para ataque dirigidos al cuerpo, pero estorba bastante en acciones físicas o atléticas)*

Atributos

Fuerza *Mediocre*

Salud *Buena*

Destreza *Normal*

Razonamiento *Bueno*

Coraje *Bueno*

Inocencia *Buena*

Riqueza *Burgués*

Puntos Fudge *3*

Dones y defectos

Atractiva

Dura de pelar

"Quiero creer" (gratis)

Mala reputación (viuda negra)

Tímida

Heridas

1-2

OOO

Rasguño

3-4

O

Herido

5-6

O

Herido grave

7-8

O

Incapacitado

9+

O

Casi muerto

Manías

Cocina francesa Normal

Jugar a las cartas Normal

Historial

Sabia experta en alquimia imaginaria. Louise Marie es una de las pocas mujeres que trabajan en profesiones científicas en esta época, en concreto en el campo de la Química. Súbdita francesa, tiene una mala reputación como viuda negra que se ha extendido entre la gente que la conoce, su primer marido murió por una intoxicación alimentaria y su segundo marido al dispararse accidentalmente cuando limpiaba una escopeta de caza (actividad a la que tanto él como Louise eran grandes aficionados). Louise se introdujo en el mundo irreal cuando encontró unos viejos manuscritos que trataban sobre experimentos alquímicos que como científica intentó reproducir por curiosidad. Cuando estos tuvieron éxito y casi provocaron un desastre en el laboratorio, la Sociedad de Cuentacuentos, que había seguido en la sombra su progreso intervino para evitar investigaciones autodidactas tan peligrosas y asimismo reclutar a alguien tan dotado para la alquimia. Su reputación como viuda negra y su habilidad con habilidades químicas y alquímicas ha generado, entre algunos compañeros suyos de la Sociedad de Cuentacuentos, el apodo de "Madame Furare".

Habilidades

Alquimia imaginaria Buena

Arma larga Buena

Atletismo Mediocre

Bailar Mediocre

Gallegar Normal

Ciencias exactas Buena

Ciencias exactas (química) Grande

Ciencias naturales Buena

Conocimiento de criaturas imaginarias Normal

Conocimiento imaginario Normal

Esquivar Buena

Etiqueta Mediocre

Idioma (alemán) Normal

Otear Mediocre

Teoría mágica Normal



FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Personaje

Nombre *Johann Zumwald*

Tipo *Cazador*

Equipo *Cable (FO+3)*

Distola de pimentera Apache de 12mm
(FO +3, alcance 9m, 6 balas)

30 balas de percutor

Atributos

Fuerza *Normal*

Salud *Normal*

Destreza *Normal*

Razonamiento *Normal*

Coraje *Excelente*

Inocencia *Buena*

Riqueza *Proletario*

Puntos Fudge *3*

Dones y defectos

Tesoro (collar con un colgante de un ojo rodeado de dibujos celtas; otorga a su portador el don Perspicacia Imaginaria si pasa una tirada Buena+ de Inocencia)
"Quiero creer" (gratis)

1 nivel de atributo y 3 niveles de habilidad
Sobarde
Voto (enfrentarse a situaciones peligrosas para dominar su miedo)

Heridas

1-2

OOO

Rasguño

3-4

O

Herido

5-6

O

Herido grave

7-8

O

Incapacitado

9+

O

Casi muerto

Manías

Obsesionado con bestias imaginarias
(Zoología) Normal

Historial

Joven de origen alemán, que tras la terrible experiencia con lo Imaginario descrita en el módulo Gesundheit, fue rescatado por la Sociedad de un sanatorio donde estaba retenido tras haber sufrido una seria crisis nerviosa.

Tras entender en parte experiencia, su ánimo se ha templado un poco, pero debido al trauma del ataque no puede evitar sufrir mucho más miedo de lo normal en situaciones peliagudas. No obstante, ha hecho de tripas corazón ("¿miedo? Mucho, pero yo el primero") y se esfuerza siempre que puede para dominar su pánico, por ello siempre que puede ponerse en peligro lo hace, para de esa forma conseguir ganar en autocontrol.

Johann vivía en otro pueblo a unos 30 kilómetros de Gesundheit, y en una salida al bosque para cazar fue descubierto por la bestia y perseguido casi hasta la muerte. Al unirse a la Sociedad el mentor que tuvo en el Club de Caza le regaló un viejo tesoro. Un viejo colgante con poderes mágicos que había ayudado a su mentor en sus numerosas misiones de juventud, sería ahora de utilidad al nuevo cazador.

Habilidades

Arma corta Normal

Atletismo Bueno

Cabalgata Normal

Conocimiento del área Normal

Conocimiento de criaturas imaginarias

Mediocre

Conocimiento imaginario Mediocre

Fuchillo Normal

Desenfundar rápido Mediocre

Escondarse Buena

Escuchar Buena

Esgrima Grande

Esquivar Grande

Idioma (alemán) Normal

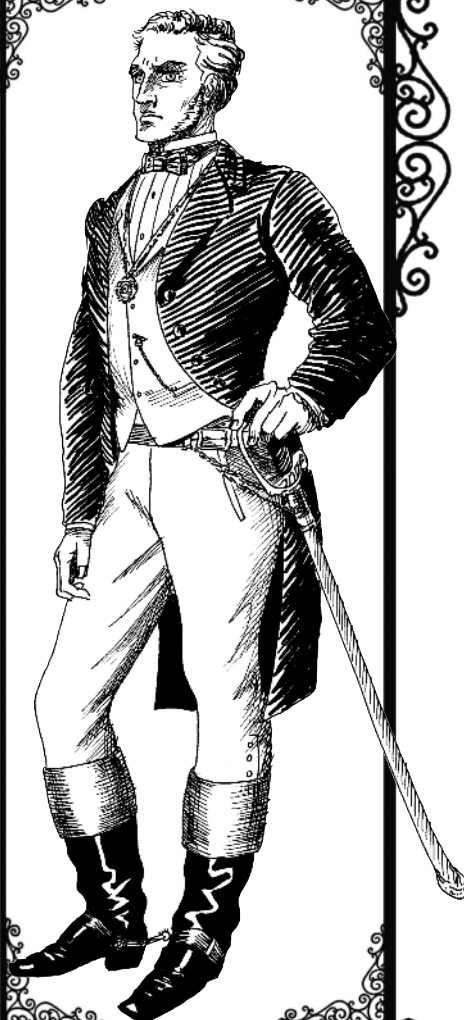
Moverse en silencio Buena

Orientación Normal

Otear Normal

Rastrear Normal

Supervivencia en bosques Normal



FABULAS

Historias de la Sociedad de Cuentacuentos

Personaje

Nombre *Jeff Carpenter*
Tipo *Cazador (¿imaginario?)*
Equipo *Cable (FO +3)*
Revólver Lefauchex (FO +3, cal. 11mm, alcance 13,5m, 7 balas)
30 balas de percutor de 11mm

Atributos

Fuerza *Buena*
Salud *Normal*
Destreza *Buena*
Razonamiento *Normal*
Coraje *Buena*
Inocencia *Normal*
Riqueza *Proletario*

Dones y defectos

"Quiero creer" (gratis)
Duro de pelar
Resistencia al dolor
Buena
Curioso
Idealista
Incógnito

Puntos Fudge *3*

Heridas

1-2	3-4	5-6	7-8	9+
OOO	O	O	O	O
Rasguño	Herido	Herido grave	Incapacitado	Casi muerto

Manías

Interés por la historia, mitos y leyendas (Humanidades) Mediocre
Interés por entornos naturales (Sobrevivencia en bosques) Normal

Historial

Jeff es un ciudadano de origen británico que desde joven ha tenido una especial relación con lo imaginario. Fue abandonado en un orfanato por lo que nunca supo sus verdaderos orígenes. Durante toda su vida ha sido perseguido por sueños extraños y experiencias de deja vu en las cuales se revela como otra persona... o ser. No obstante, los recuerdos son nebulosos y nunca ha conseguido retenerlos en la memoria lo suficiente como para poder investigarlos. Gracias a esa relación especial, Jeff se ha sentido atraído como una polilla a la luz a situaciones con actividad imaginaria hasta que su presencia recurrente fue detectada por los agentes de la Sociedad. Estos, presintiendo una fuerte presencia imaginaria en Jeff, consiguieron atraerlo hacia la Sociedad apelando a sus deseos de averiguar más de si mismo. No obstante ni siquiera sus compañeros saben nada acerca del pasado de Jeff, y los rituales de Adivinación no han revelado nada concreto, podría fácilmente ser un Caperuza Roja... ¿o algo más?

Habilidades

Armas arrojadizas Normal
Arma corta Mediocre
Atletismo Bueno
Cabalgar Normal
Callejar Mediocre
Conocimiento de criaturas imaginarias Mediocre
Conocimiento imaginario Mediocre
Cuchillo Normal
Desenfundar rápido Mediocre
Esconderse Bueno
Esgrima Grande
Esquivar Grande
Idiomas (alemán) Normal
Moverse en silencio Normal
Parada Grande
Pelea Buena

