



EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO
CHANGELING
El Ensueño®

DIFÍCULTAD DE CANTRIPS

Dificultad del cantrip	Modificadores
Banalidad del objetivo > 7	+1
Banalidad del lugar actual > 7	+1
Usar el Reino Escena	+1
Usar el Reino Tiempo	+1
Tiene por objetivo a un changeling con mayor Título sin su consentimiento	+1
Reemplazar voluntariamente al menos 3 dados con dados de Pesadilla	-1
Cantrip realizado en un Feudo	-1
Cantrip realizado sobre un mortal Encantado o un Kinain	-1
Cantrip realizado con un Disparate	-1 a -5
Usar el Reino Afín del Linaje	-1

DIFÍCULTADES

- 3 Trivial (cocer pasta siguiendo las instrucciones).
- 4 Fácil (seguir un rastro de Glamour hasta una quimera poderosa).
- 5 Sencilla (seducir a un Sátiro).
- 6 Normal (enseñar a un perro que no sea un Pooka a sentarse).
- 7 Desafinante (seguir los protocolos de etiqueta en una corte desconocida).
- 8 Difícil (convencer a un combatiente enemigo de que desista).
- 9 Extremadamente difícil (hacer malabares con motosierras encendidas).

GRADOS DE ÉXITO

Un éxito	Marginal (escribir un artículo histórico usando la Wikipedia como única fuente).
Dos éxitos	Moderado (convencer a un perro de que se siente, aunque no se quedará así mucho tiempo).
Tres éxitos	Completo (erradicar un nido de alimañas en tu Feudo).
Cuatro éxitos	Excepcional (interpretar una obra tan bien que te piden varios bises).
Cinco éxitos	Fenomenal (crear un Tesoro que es una obra maestra, digno de aclamación)

pág. 224

CANTRIPS: PASO A PASO

PASO UNO: ARTE

El jugador decide usar un nivel específico de un Arte concreta.

PASO DOS: REINO(S)

El jugador determina los Reinos requeridos que necesita para usar el Arte deseada, incluyendo los Reinos modificadores (Tiempo y Escena).

PASO TRES: GASTAR GLAMOUR

El jugador gasta 1 punto de Glamour por cualquier cantrip de Fantasía y suma 1 punto adicional si usa más de un Reino o "imposta" alguno.

PASO CUATRO: DETERMINAR LA RESERVA DE DATOS

El jugador tira la puntuación del Arte del personaje más su puntuación en el Reino primario más bajo (Hada, Actor, Naturaleza, Objeto) usado en el cantrip. Tiempo y Escena nunca influyen en la reserva de datos. El jugador reemplaza un número de dados en la reserva igual a su puntuación actual de Pesadilla sin que exceda su reserva de dados.

PASO CINCO: DISPARATE

El jugador decide si el personaje realiza un Disparate o no, y entonces divide su reserva de dados o aplaza la tirada del cantrip hasta que las acciones necesarias para el Disparate se hayan resuelto.

PASO SEIS: DETERMINAR LA DIFÍCULTAD

El Narrador determina la dificultad (por defecto, 8) con los modificadores relevantes.

PASO SIETE: COMPLETAR EL CANTRIP

El jugador tira y consulta el Arte concreta usada para ver cómo interpretar los resultados de la tirada.

pág. 196

DESENCAÑANTES DE BANALIDAD

- ➊ Invocar el Otoño para resistir un cantrip o efecto químerico.
- ➋ Fallar a la hora de superar la Banalidad de un objetivo cuando se lo Encanta (esto no se aplica a Infantiles).
- ➌ Destruir voluntariamente un Tesoro u otro artefacto feérico irreemplazable.
- ➍ Matar al yo químerico de un changeling (en la mayoría de las circunstancias, los Rebeldes son inmunes a este desencadenante).
- ➎ Acabar con la vida mortal de un changeling.
- ➏ Matar a alguien Encantado, a un Soñador mortal o a un Kinain.
- ➐ Esgrimir hierro frío.
- ➑ Romper un juramento.

pág. 269

EJEMPLOS DE DISPARATES

PASO UNO: ARTE

Ejemplo de Disparate

Eructo fuerte

Modificador habitual

-1

PASO DOS: REINO(S)

Ejemplo de Disparate

Malabares con motosierras

Modificador habitual

-3

Ejemplo de Disparate

Monólogo espontáneo

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Colarse en una foto de grupo

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Lanzar cartas a un sombrero

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Quemar un billete de dólar

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Meterte toda una hamburguesa con queso en la boca

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Conjurar el cantrip al atardecer / amanecer

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Conjurar el cantrip exactamente a las 12:34

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Decir lo mismo que el objetivo a la vez (¡gafe!)

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Cortarse un dedo hasta que sangre

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Insultar a un extraño

Modificador habitual

-1

Ejemplo de Disparate

Empezar una pelea

Modificador habitual

-2

Ejemplo de Disparate

Insultar a un policía

Modificador habitual

-2

Ejemplo de Disparate

Correr desnudo por un campus atestado de gente

Modificador habitual

-2

Ejemplo de Disparate

Interpretar para una multitud

Modificador habitual

-2

Ejemplo de Disparate

Hacer cualquier cosa que provoque que la gente te grabe con su teléfono

Modificador habitual

-2

Ejemplo de Disparate

Destruir un objeto caro

Modificador habitual

-2

Ejemplo de Disparate

Movimiento sincronizado con uno o varios objetivos o compañeros

Modificador habitual

-2

Ejemplo de Disparate

Recrear un momento o escenario relevante de una película

Modificador habitual

-2

Ejemplo de Disparate

Usar una espada ceremonial en un ritual elaborado

Modificador habitual

-3

Ejemplo de Disparate

Ser entrevistado en el noticiero nocturno local

Modificador habitual

-3

Ejemplo de Disparate

Enseñar el culo en la pantalla gigante en un partido con el estadio lleno

Modificador habitual

-3

Ejemplo de Disparate

Caída libre sin paracaídas

Modificador habitual

-5

Ejemplo de Disparate

Recuperar un elaborado ritual en el mismo momento durante tres días

Modificador habitual

-4

Ejemplo de Disparate

Conjurar un cantrip justo cuando el cometa Halley pasa sobre tu cabeza

Modificador habitual

-4

Ejemplo de Disparate

Jugar a la ruleta rusa

Modificador habitual

-4

Ejemplo de Disparate

Dar un discurso televisado en todo el mundo

Modificador habitual

-4

Ejemplo de Disparate

Protagonizar un video viral con millones de visitas





EDICIÓN VIGÉSIMO ANIVERSARIO
CHANGELING
EL Ensueño®



DIFÍCULTAD DE CANTRIPS

Dificultad del cantrip	Modificadores
Banalidad del objetivo > 7	+1
Banalidad del lugar actual > 7	+1
Usar el Reino Escena	+1
Usar el Reino Tiempo	+1
Tiene por objetivo a un changeling con mayor Título sin su consentimiento	+1
Reemplazar voluntariamente al menos 3 dados con dados de Pesadilla	-1
Cantrip realizado en un Feudo	-1
Cantrip realizados sobre un mortal Encantado o un Kinain	-1
Cantrip realizado con un Disparate	-1 a -5
Usar el Reino Afín del Linaje	-1

pág. 194

DIFÍCULTADES

- 3 Trivial (cocer pasta siguiendo las instrucciones).
- 4 Fácil (seguir un rastro de Glamour hasta una quimera poderosa).
- 5 Sencilla (seducir a un Sátiro).
- 6 Normal (enseñar a un perro que no sea un Pooka a sentarse).
- 7 Desafiante (seguir los protocolos de etiqueta en una corte desconocida).
- 8 Difícil (convencer a un combatiente enemigo de que desista).
- 9 Extremadamente difícil (hacer malabares con motosierras encendidas).

GRADOS DE ÉXITO

Un éxito	Marginal (escribir un artículo histórico usando la Wikipedia como única fuente).
Dos éxitos	Moderado (convencer a un perro de que se siente, aunque no se quedará así mucho tiempo).
Tres éxitos	Completo (erradicar un nido de alimañas en tu Feudo).
Cuatro éxitos	Excepcional (interpretar una obra tan bien que te piden varios bises).
Cinco éxitos	Fenomenal (crear un Tesoro que es una obra maestra, digno de aclamación)

pág. 224

CANTRIPS: PASO A PASO

PASO UNO: ARTE

El jugador decide usar un nivel específico de un Arte concreta.

PASO DOS: REINO(S)

El jugador determina los Reinos requeridos que necesita para usar el Arte deseada, incluyendo los Reinos modificadores (Tiempo y Escena).

PASO TRES: GASTAR GLAMOUR

El jugador gasta 1 punto de Glamour por cualquier cantrip de Fantasía y suma 1 punto adicional si usa más de un Reino o "imposta" alguno.

PASO CUATRO: DETERMINAR LA RESERVA DE DADOS

El jugador tira la puntuación del Arte del personaje más su puntuación en el Reino primario más bajo (Hada, Actor, Naturaleza, Objeto) usado en el cantrip. Tiempo y Escena nunca influyen en la reserva de dados. El jugador reemplaza un número de dados en la reserva igual a su puntuación actual de Pesadilla sin que exceda su reserva de dados.

PASO CINCO: DISPARATE

El jugador decide si el personaje realiza un Disparate o no, y entonces divide su reserva de dados o aplaza la tirada del cantrip hasta que las acciones necesarias para el Disparate se hayan resuelto.

PASO SEIS: DETERMINAR LA DIFÍCULTAD

El Narrador determina la dificultad (por defecto, 8) con los modificadores relevantes.

PASO SIETE: COMPLETAR EL CANTRIP

El jugador tira y consulta el Arte concreta usada para ver cómo interpretar los resultados de la tirada.

pág. 196

DESENCAENANTES DE BANALIDAD

- Invocar el Otoño para resistir un cantrip o efecto químérico.
- Fallar a la hora de superar la Banalidad de un objetivo cuando se lo Encanta (esto no se aplica a Infantiles).
- Destruir voluntariamente un Tesoro u otro artefacto feérico irreemplazable.
- Matar al yo químérico de un changeling (en la mayoría de las circunstancias, los Rebeldes son inmunes a este desencadenante).
- Acabar con la vida mortal de un changeling.
- Matar a alguien Encantado, a un Soñador mortal o a un Kinain.
- Esgrimir hierro frío.
- Romper un juramento.

pág. 269



NOSOLOROL

Changeling: El En sueño © 2019 White Wolf Entertainment AB y Paradox Interactive AB. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal.

White Wolf, Mundo de Timelock y Changeling: El En sueño son marcas comerciales registradas de White Wolf Entertainment AB y Paradox Interactive AB.

Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de White Wolf Entertainment AB y Paradox Interactive AB.

Visita White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>. Visita la Onyx Path online en <http://www.onyxpath.com>.

Visita la Biblioteca Oscura online en <http://www.bibliotecaoscura.com>. Visita la Nosolorol online en <http://www.nosolorol.com>.

Ejemplos de Disparates

Ejemplo de Disparate	Modificador habitual	Ejemplo de Disparate	Modificador habitual
Eructo fuerte	-1	Malabares con motosierras	-3
Monólogo espontáneo	-1	Hacerse (o hacer) un tatuaje	-3
Colarse en una foto de grupo	-1	Quemar un querido recuerdo	-3
Lanzar cartas a un sombrero	-1	Correr por una calle llena de gente	-3
Quemar un billete de dólar	-1	Contar un oscuro secreto a un amante	-3
Meterte toda una hamburguesa con queso en la boca	-1	Lanzar miles de dólares a una multitud	-4
Conjurar el cantrip al atardecer / amanecer	-1	Hacer que tu foto aparezca en la primera plana del periódico	-4
Conjurar el cantrip exactamente a las 12:34	-1	Quemar tu casa	-4
Decir lo mismo que el objetivo a la vez (<i>jajaja!</i>)	-1	Repetir un elaborado ritual en el mismo momento durante tres días	-4
Cortarse un dedo hasta que sangre	-1	Conjurar un cantrip justo cuando el cometa Halley pasa sobre tu cabeza	-4
Insultar a un extraño	-1	Jugar a la ruleta rusa	-4
Empezar una pelea	-2	Dar un discurso televisado en todo el mundo	-4
Insultar a un policía	-2	Protagonizar un video viral con millones de visitas	-4
Correr desnudo por un campus atestado de gente	-2	Dibujar un bigote en un cuadro famoso	-5
Interpretar para una multitud	-2	Arrojar una gema de valor incalculable al océano	-5
Hacer cualquier cosa que provoque que la gente te grabe con su teléfono	-2	Matar a un hijo en el aniversario de la muerte de su padre	-5
Destruir un objeto caro	-2	Permanecer en frente de un coche que está acelerando	-5
Movimiento sincronizado con uno o varios objetivos o compañeros	-2	Participar en un duelo con armas mortales	-5
Recrear un momento o escena relevante de una película	-2	Líder de un ejército a la guerra	-5
Usar una espada ceremonial en un ritual elaborado	-3	Caída libre sin paracaídas	-5
Ser entrevistado en el noticiero nocturno local	-3		
Enseñar el culo en la pantalla gigante en un partido con el estadio lleno	-3		

pág. 195

Costes de puntos de Experiencia

Rasgo	Coste
Atributo	Puntuación actual × 4
Habilidad	Puntuación actual × 2
Nueva Habilidad	3
Arte	Puntuación actual × 4
Nueva Arte	7
Reino	Puntuación actual × 3
Nuevo Reino	5
Fuerza de Voluntad	Puntuación actual × 2
Glamour	Puntuación actual × 3

pág. 176

Costes de puntos gratuitos

Rasgo	Coste
Artes	5 por punto.
Atributos	5 por punto.
Fuerza de Voluntad	1 por punto.
Glamour	3 por punto.
Habilidades	2 por punto.
Méritos	El valor del Mérito en puntos.
Reinos	2 por punto.
Trasfondos	1 por punto.

pág. 144

Tabla de creación de personajes, pág. 148-149; Tabla de conducción, pág. 252; Tabla de escalada, pág. 253; Tabla de Proezas de fuerza, pág. 254; Tabla de reparación, pág. 254; Umbrales de Inspiración, pág. 261; Umbrales de Saqueo, pág. 263; Tabla de Nieblas, pág. 269; Características de las maniobras de combate, pág. 277; Tabla de resumen de combate, pág. 283; Maniobras de combate a distancia, pág. 284; Tabla de Maniobras defensivas, pág. 285; Armaduras y escudos, pág. 285; Escudos, pág. 285; Armas de combate cuerpo a cuerpo, pág. 286;

MANIOBRAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Maniobra	Rasgos	Dificultad	Daño	Notas
Agarre	Fuerza + Pelea	(6)	Ninguno	(S, I)
Ataque con arma	Destreza + Pelea con Armas	(6)	Daño del arma; C o L	
Barrido	Destreza + Pelea o Pelea con Armas	(8)	Fuerza; C	(D)
Cegar	Destreza + Subterfugio	(9)	Especial	(C)
Cortar tendón	Destreza + Pelea con Armas	(9)	Daño del arma; L	(E)
Culatazo	Destreza + Pelea con Armas	(7)	Fuerza + 2; L	(E)
Desarmar	Destreza + Pelea con Armas	+1	Ninguno	(E)
Enredar	Destreza + Pelea con Armas	+1	Ninguno	(E)
Garrazo	Destreza + Pelea	(6)	Fuerza + 1; L	
Patada	Destreza + Pelea	(7)	Fuerza + 1; C	
Presa	Fuerza + Pelea	(6)	Fuerza; C	(S)
Proyección	Destreza + Pelea	(7)	Fuerza; C	(D)
Puñetazo	Destreza + Pelea	(6)	Fuerza; C	
Puñetazo directo	Destreza + Pelea	(7)	Fuerza + 2; C	(D)
Romper articulación	Destreza + Pelea	(9)	Fuerza; L	(E)

Notas:

- (C): La maniobra ciega temporalmente al objetivo.
- (D): La maniobra produce un derribo.
- (E): Causa un daño o efecto especial.
- (I): La maniobra inmoviliza parcialmente al objetivo.
- (S): La maniobra continúa en turnos sucesivos.

pág. 284

LAS NIEBLAS

Puntuación de Banalidad	Duración	Efecto
0	Un minuto	Recuerdo perfecto.
1	Una hora	Claridad.
2	Seis horas	Memoria parcial.
3	Doce horas	Desorientación.
4	Un día	Memoria incierta.
5	Tres días	Memoria borrosa.
6	Una semana	Recapitulaciones vívidas.
7	Dos semanas	Recuerdos como de un sueño.
8	Un mes	Sueño distante.
9	Cuatro meses	Negación.
10	N/A	Completamente en blanco.

pág. 269

TIEMPOS DE CURACIÓN FÍSICA

Nivel	Contundente	Letal
Magullado	Una hora	Un día.
Lastimado	Una hora	Tres días.
Lesionado	Una hora	Una semana.
Herido	Una hora	Un mes.
Malherido	Tres horas	Tres meses.
Tullido	Seis horas	Tres meses.
Incapacitado	Doce horas	Cinco meses.

TIEMPOS DE CURACIÓN QUÍMÉRICA

Nivel	Contundente	Letal
Magullado	Treinta minutos	Seis horas.
Lastimado	Treinta minutos	Doce horas.
Lesionado	Una hora	Un día.
Herido	Una hora	Tres días.
Malherido	Una hora	Cinco días.
Tullido	Tres horas	Una semana.
Incapacitado	Seis horas	Tres semanas.

pág. 291

Armas a distancia, pág. 287; Armas arrojadizas, pág. 288; Dificultad para armas a distancia, pág. 288;

Toxicidad de venenos y enfermedades, pág. 292; Daño por fuego, pág. 293; Asfixia y ahogamiento, pág. 293; Peligros eléctricos, pág. 294;

Entrar en el Ensueño, pág. 303; Abandonar el Ensueño, pág. 304; Crear objetos químéricos, pág. 317;

Modificadores de habilidad espiritual por Linaje, pág. 419; Tabla de Celosía, pág. 420; Tabla de sangre Feérica, pág. 461