

Nombre:  
 Jugador:  
 Crónica:

Corte:  
 Legados:  
 Casa:

Aspecto:  
 Linaje:  
 Cuadrilla:

## atributos

### Físicos

Fuerza 00000  
 Destreza 00000  
 Resistencia 00000

### Sociales

Carisma 00000  
 Manipulación 00000  
 Apariencia 00000

### Mentales

Percepción 00000  
 Inteligencia 00000  
 Astucia 00000

## habilidades

### Talentos

Alerta 00000  
 Atletismo 00000  
 Callejeo 00000  
 Empatía 00000  
 Expresión 00000  
 Intimidación 00000  
 Liderazgo 00000  
 Pelea 00000  
 Sagacidad 00000  
 Subterfugio 00000

### Técnicas

Armas de Fuego 00000  
 Artesanía 00000  
 Conducir 00000  
 Etiqueta 00000  
 Interpretación 00000  
 Latrocinio 00000  
 Pelea con Armas 00000  
 Sigilo 00000  
 Supervivencia 00000  
 Trato con Animales 00000

### Conocimientos

Academicismo 00000  
 Ciencias 00000  
 Enigmas 00000  
 Gremayre 00000  
 Informática 00000  
 Investigación 00000  
 Leyes 00000  
 Medicina 00000  
 Política 00000  
 Tecnología 00000

## ventajas

### Trasfondos

00000  
 00000  
 00000  
 00000  
 00000  
 00000

### Artes

00000  
 00000  
 00000  
 00000  
 00000  
 00000

### Reinos

Actor 00000  
 Escena 00000  
 Hada 00000  
 Naturaleza 00000  
 Objeto 00000  
 Tiempo 00000

### Privilegios / Flaqueza

### Glamour

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### Fuerza de Voluntad

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### Pesadilla

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### Antítesis

### Experiencia

### Banalidad

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0  
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

### Salud

	Real	Quimérica
Magullado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lastimado -1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lesionado -1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Herido -2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Malherido -2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tullido -5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Umbral de Inspiración / Saqueo

## hoja de historia del personaje

Nombre mortal:

Quimera / Compañeros / Tesoros:

Nombre feérico:

Edad mortal:

Profesión mortal (si tiene):

## descripción

Mortal:

Changeling:

## personalidad

Peculiaridades:

Motivaciones y metas:

## identidad

Mortal:

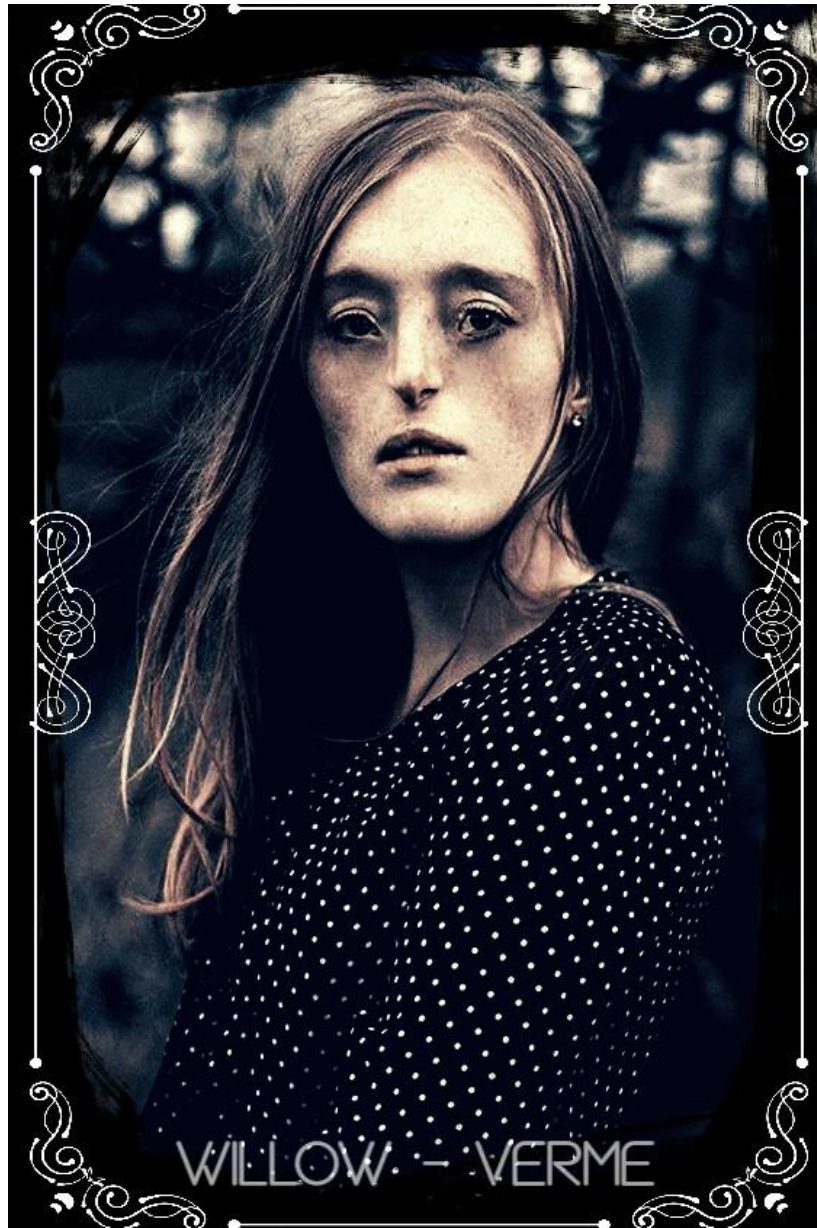
Changeling:

## equipo

## círculo de juramento

## otras notas





### **Vida Mortal:**

Willow Swansey nació en 1932 en Londres, hija de un matrimonio de Anticuarios de Oxford Street. Desde muy pequeña se interesó por más por las historias que guardaban los objetos del anticuario que por su valor comercial. Estimulaban su imaginación, esto produjo en ella la fervorosa pasión de escribir.

Cuando entro en la universidad y tuvo que alejarse de sus padres entro en una fuerte depresión, no tenía amigos y se pasaba todo el tiempo que no estaba en clases en su cuarto, fantaseando historias en eras pasadas, una noche mientras se encontraba escribiendo una idea que se le había pasado por la mente su yo feérico despertó, dándose cuenta de que estaba escribiendo sobre sus vidas pasadas. Logro utilizar sus nuevos conocimientos y habilidades para mejorar su vida mortal. Se volvió más competitiva a la par que huraña, se hizo de una fuerte competencia en cuanto a desempeño académico con otra de sus compañeras, fue la relación más cercana a una amistad que tuvo en su vida escolar (Años más tarde esa relación trascendería la vida terrenal). Una vez graduada intento publicar varios manuscritos, algunos rechazados por ser una autora desconocida y demasiado joven, otras por mero sexismo, logro publicar alguno con un seudónimo masculino pero al parecer los humanos no apreciaban su arte. Cansada y frustrada se dedicó a desentrañar secretos ajenos y exponerlos en su nuevo trabajo, columnista de una revista Magazine, donde actualmente trabaja usando su nombre de pila pero nunca revelando realmente quien es. Aun sueña con inspirarse para poder escribir la novela del siglo, un manuscrito tan apreciado que cada ser humano se vea obligado a leerlo al menos una vez en su vida

para poder decir “disfrute plenamente de mi existencia”. Por desgracia Willow no tiene talento para las novelas, pero nunca se daría el lujo de admitirlo.



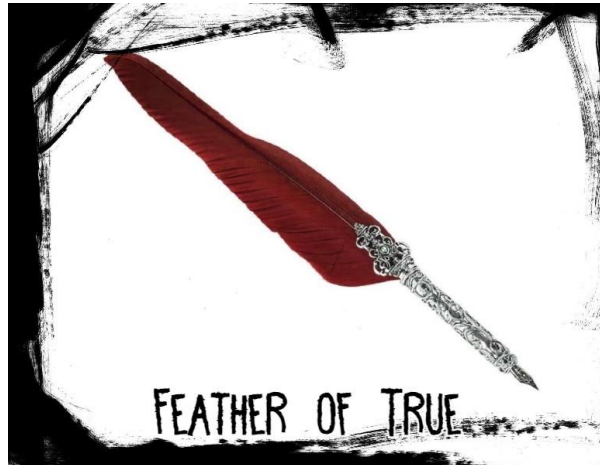
### **Vida de Fae**

En sus vidas pasadas Verme siempre fue una plebeya, se vio muy inclinada en vivir su vida mortal que a los asuntos de las cortes y a escalar en la sociedad changeling, solo se relacionó con otros miembros de su Estirpe pero nada más allá de ello. Aun así siempre se vio abierta a servir a sus señores siendo una vasalla fiel para quien le brindara una vida con las comodidades y tranquilidad suficientes, conocida por ser muy humilde y de pocas aspiraciones Verme era utilizada como maestra de secretos y susurros, una espía que podía servir al señor de turno con eficiencia.



Aliada Fantasma:

Mireia era una escritora nata, su pluma era filosa, sus escritos llenos de sentimientos, a pesar de ser aguerrida era una persona muy frágil emocionalmente, un desamor la llevo a cometer suicidio a la tierna edad de 18 años. Willow la encontró rondando por la biblioteca donde solían encontrarse “casualmente” cuando se encontraban investigando para sus estudios o escritos.



Tesoro Pluma de los Secretos:

Abalorio mágico que Willow encontró en la tienda Anticuario de sus padres, apenas pudo sentir su poder se la quedo, la utiliza para recolectar información de la mente de las personas para su columna en la revista Magazine.

Funcionamiento: La punta de la pluma debe estar impregnada con algún fluido orgánico del afectado. Al activarse escribirá lo que el afectado esté pensando en tiempo real, la caligrafía será idéntica a la del afectado. Para que funcione además del fluido necesita una superficie donde se pueda escribir (De preferencia papel) y espacio necesario para moverse además de no estar a la vista de ningún mortal no encantado.

## Sistemas

Privilegio:

Sentidos Agudizados: La dificultad de todas las tiradas de Percepción se reduce en 1 para los Sluagh. También pueden ver a través de la magia ilusoria; esto requiere gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad y superar una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7. Los Sluagh son capaces de ver a los fantasmas. Esto requiere que el jugador supere una tirada de Percepción + Sagacidad a dificultad 7. Si gasta 1 punto de Glamour, el Sluagh también puede conversar con estos espíritus (ver pág. 352 para más información sobre los wraiths)

Flaqueza:

Maldición del Silencio: No importa cuánto lo intenten, los Sluagh no pueden hablar más alto que un susurro. Incluso sus gritos sólo resultan en un suave suspiro. Se sienten muy incómodos en las situaciones sociales y suman 2 a la dificultad de cualquier tirada Social cuando interactúan con cualquiera que no sea un Sluagh.

Cronos 1

¶ Mirada Atrás Para empezar, el estudiante de la magia temporal aprende a mirar atrás en el tiempo. Aunque se considera un uso rudimentario de Cronos, este cantrip hace que hasta los novicios sean muy deseados en Feudos y cuadrillas. Un Sidhe que investigue la desaparición de su vasallo mira a través del pasado del lugar donde fue visto por última vez. Sospechando de su amante, un Troll escudriña su día y ve un encuentro con su querido. Sistema: El Reino

determina el objetivo de la retrocognición, mientras que el número de éxitos determina lo lejos en el tiempo que el changeling puede mirar. El jugador puede especificar un tiempo o evento en el que concentrarse, pero si el evento que busca está fuera del marco temporal permitido por el número de éxitos obtenidos, el cantrip falla. Capítulo Cuatro: Artes y Reinos 203 1 éxito Hasta una hora. 2 éxitos Hasta un día. 3 éxitos Hasta una semana. 4 éxitos Hasta un mes. 5 éxitos Hasta un año.

Tipo: Quimérico.

Primal:

¶ Susurro de Sauce En las horas previas al amanecer, un Pooka trepa sigiloso para preguntar a los adoquines del pasaje del duque quién le visitó esa noche. Mientras investiga un atraco en el parque, un investigador privado Boggan interroga a los árboles y descubre tramas más oscuras de lo que había previsto. Esta útil pizca de magia permite al changeling hablar con el mundo y oír sus respuestas. Puede usar Susurro de Sauce para hablar con cualquier planta, animal, objeto o rasgo natural: cualquier piedra, cualquier anillo con joyas, cualquier espada brillante, cualquier bestia que normalmente carece de habla. Susurro de Sauce tiene dos restricciones. Primero, el changeling debe hablar en susurros y a cambio oye todas las respuestas como susurros. Este cantrip es inútil en cualquier carrera de coches o concierto de rock. Segundo, no importa cuánto lo intente, el changeling nunca podrá oír la voz del hierro frío. Sistema: El Reino determina de qué puede hablar el changeling con el mundo. Actor y Hada le permitirían preguntar a un árbol si cierta persona ha pasado por ahí y qué estaba haciendo. 222 Changeling: El Ensueño Objeto y Naturaleza permiten indagar sobre objetos y fenómenos naturales. El changeling puede hacer una pregunta por éxito.

Tipo: Quimérico.

¶¶ El elemento Ultramundano Este cantrip permite conjurar manifestaciones de los elementos tierra, agua, madera, fuego o aire. Éstos aparecen de la forma más natural posible: el agua cae del cielo como lluvia o surge de la tierra como un pequeño manantial, por ejemplo. Las rocas ascienden del suelo con estruendo. Las plantas crecen del suelo a una velocidad antinatural. Aun así, estas manifestaciones pueden ocurrir en lugares evidentemente antinaturales, como que llueva dentro de un edificio o que crezcan ramas florecientes de la cabeza de un furioso profesor de matemáticas como si fueran una hermosa cornamenta. Sistema: El Reino usado determina dónde se manifiesta el elemento. Actor y Hada podrían provocar que lloviera sobre alguien, que sus bolsillos se llenasen de piedras, que brotasen plantas de ellos o incluso que esa persona se prendiese en llamas (infligiendo daño igual a los éxitos obtenidos). Naturaleza sencillamente permite la aparición de los elementos en el mundo natural, mientras que Objeto podría causar que vientos aullantes resonasen desde el aire acondicionado de un viejo Buick o que su maletero se llenase de tierra fértil. Cuantos más éxitos se obtengan, mayor es la manifestación del elemento. Un único éxito sería suficiente para conjurar unas pocas flores, un vaso de agua, unas pocas rocas o el fuego de una antorcha. Tres éxitos podrían producir media hora de lluvia, un viento lo bastante fuerte para imponer 2 dados de penalización para avanzar en su contra, el fuego de una hoguera o una maraña de vides espinosas. Cinco éxitos podrían invocar del suelo rocas lo bastante grandes para volcar un coche, un pequeño infierno, suficiente agua para llenar la piscina de un jardín trasero o un árbol joven.

Tipo: De Fantasía.

Nombrar:

¶ Entre Líneas Discernir es la primera lección de las magias de Nombrar. Hasta que el changeling pueda comprender el mensaje real en cualquier cosa dicha o escrita, no puede entender el conocimiento íntimo oculto en los Nombres Verdaderos. Engañosamente poderosa, Entre Líneas da poder al Kithain para entender cualquier lengua o el significado de cualquier cosa que pueda ver u oír. Un Eshu descifra el aviso ancestral de la maldición de un guardián escrito fuera de una cueva antes de viajar a su interior. Un Clurichaun comprende una solicitud de ayuda en una lengua que nunca había oído antes. Un Sidhe resuelve sin esfuerzo una caja puzle que contiene una pista del paradero del rey perdido. Sistema: El Reino dicta la fuente del mensaje. El changeling usaría Objeto para leer un libro en clave, Actor para entender a alguien que habla una lengua extranjera, Naturaleza para entender el mensaje de los pájaros cantores o Hada para

desentrañar los acertijos en boca de una quimera ancestral. Simplemente por tener éxito, el changeling puede entender un código escrito o una lengua extranjera, pero cada éxito añade un dado adicional a cualquier reserva de dados de acciones enfrentadas para revelar la verdad o ver a través de las mentiras durante la escena actual.

Tipo: Quimérico.

¶¶ Apodo Antes de que el changeling desarrolle el talento y el discernimiento necesarios para descubrir Nombres Verdaderos, aprende a aplicar una etiqueta más superficial a algo o alguien. El efecto desaparece con el tiempo, pero la identidad del objetivo se comba y pliega al apodo proporcionado por el changeling. Mientras el efecto del cantrip perdure, todo el mundo en torno al objetivo del mismo lo ve a través de la lente del Apodo. Un Nocker comienza a llamar a su suegra “jabalí verrugoso” y la pobre mujer comienza a bufar cuando ríe. Después de que un arrogante Sidhe le robe la novia, el abandonado Piskey apoda a su ex “Zancos”, lo que hace que la gente vea sus largas y bonitas piernas demasiado largas y cómicas. Sistema: El Reino determina a qué puede dársele un Apodo. Mientras dure el cantrip, la gente (incluso los extraños) se refiere inconscientemente al objetivo por el apelativo. Si el objetivo es un objeto inanimado, se amolda al espíritu del apodo. Un coche apodado “chatarra” no arranca de forma fiable y chisporrotea carretera abajo. Un impresionante revólver Magnum apodado “cerbatana” dispara balas que apenas perforan la piel. Apodar a una calle “calle del Asesinato” atraerá súbitamente a quienes hacen tratos ilícitos y buscan confrontaciones violentas. Si se aplica a un changeling, mortal u otra criatura consciente, el objetivo no puede recuperar Fuerza de Voluntad a menos que actúe de acuerdo a su Apodo.

El número de éxitos determina la duración:

1 éxito Una escena.

2 éxitos Un día. 3 éxitos

Una semana.

4 éxitos Un mes.

5 éxitos Un año.

Tipo: De Fantasía

## Méritos y Defectos:

Corazón de Poeta (Mérito de 2 puntos)

Tienes en tu interior un alma realmente inspirada y tu Glamour repele los asaltos de la Banalidad. Puedes hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a tu Banalidad permanente) para evitar obtener 1 punto temporal de Banalidad una vez por historia.

Cualidad Extraña

(Defecto de 2 puntos)

Los mortales encuentran en ti algo perturbadoramente fascinante. En momentos inapropiados, los mortales te miran fijamente y entablan conversación esperando conocerte mejor. Aún peor, los mortales con naturalezas menos agradables te escogerán por encima de otros posibles objetivos para cometer sus actos ilícitos

Disparates:

Consejos: sombras chinescas, alimañas muertas, leche agria o pan con bichos, rimas, historietas, moralejas o reflexiones muy breves, dichos, frases hechas o dichos relacionados con la muerte, plumas, tinta, relojes, objetos antiguos, hielo, protocolos antiguos nobles, lámparas viejas, enfermedades, fluidos.