

CHANGELING™

THE LOST
SECOND EDITION

NOMBRE:

AGUJA:

ASPECTO:

JUGADOR:

HILO:

ESTIRPE:

CRÓNICA:

CONCEPTO:

CORTE:

Atributos

PODER	Inteligencia	●0000	Fuerza	●0000	Presencia	●0000
PRECISIÓN	Astucia	●0000	Destreza	●0000	Manipulación	●0000
AGUANTE	Aplomo	●0000	Resistencia	●0000	Compostura	●0000

Habilidades

MENTALES

(-3 sin Habilidad)

Academicismo	00000
Ciencia	00000
Informática	00000
Investigación	00000
Medicina	00000
Ocultismo	00000
Pericias	00000
Política	00000

FÍSICAS

(-1 sin Habilidad)

Armamento	00000
Armas de Fuego	00000
Atletismo	00000
Conducir	00000
Fullerías	00000
Pelea	00000
Sigilo	00000
Supervivencia	00000

SOCIALES

(-1 sin Habilidad)

Callejeo	00000
Empatía	00000
Expresión	00000
Intimidación	00000
Persuasión	00000
Sociedad	00000
Subterfugio	00000
Trato con animales	00000

MÉRITOS

_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000

REGALIA FAVORITA

FRAGILIDADES

ASPIRACIONES

CONDICIONES

CLARIDAD

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____

Otros Rasgos

SALUD

0000000000000000
□□□□□□□□□□□□

VOLUNTAD

0000000000
□□□□□□□□□□

WYRD

●0000000000

GLAMOUR

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

CLARIDAD

000000000000
□□□□□□□□□□□□
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

PIEDRAS ANGULARES

_____	1
_____	2
_____	3
_____	4
_____	5
_____	6
_____	7
_____	8
_____	9
_____	10
_____	11

Tamaño: _____ Velocidad: _____

Defensa: _____ Armadura: _____

Iniciativa: _____

Hitos: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Experiencia: _____

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especialidades) • Aspecto: +1 a un Atributo Favorecido; anota Bendición, Maldición y Regalia Favorecida
• Estirpe: anota Bendición si se aplica • 1 Piedra Angular • Fragilidad menor si Wyrd 2 • Contratos: Segunda Regalia Favorecida, 4 Comunes (Regalia, Corte, o Goblin; 2 deben provenir de una Regalia Favorecida) + 2 Reales (Corte o Regalia Favorecida) • Méritos 10 + Manto 1 si se tiene Corte • Salud = Resistencia + Tamaño • Voluntad = Aplomo + Composura • Tamaño = 5 • Defensa = (Menor entre Destreza o Astucia) + Atletismo • Iniciativa = Destreza + Composura • Velocidad = Fuerza + Destreza + 5 • Claridad Máxima = Astucia + Composura
• Wyrd inicial = 1 • Glamour inicial = 10

CHANGELING™

THE LOST
SECOND EDITION

Contratos

NOMBRE	GOBLIN?	COSTE	RESERVA	ACCIÓN	DURACIÓN	LAGUNA	BENEFICIO
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						

Otros Rasgos

BENDICIÓN DE ASPECTO

MALDICIÓN DE ASPECTO

BENDICIÓN DE ESTIRPE

DEUDAS GOBLIN

NOTAS

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Compromisos

TIPO NOTAS

Méritos Expandidos

MONTURA FEÉRICA

MANTO

MADRIGUERA

PRENDA

Combate

ARMA/ATAQUE RESERVA DAÑO RANGO INICIATIVA TAMAÑO

Amelia y la viuda del pantano:

<https://www.youtube.com/watch?v=kNYc-443G6E>

Desde que contrajo matrimonio con Nicolas tanto Amelia como él buscaban tener su primer hijo hasta que descubrieron que, a pesar de ella haber elaborado cientos de los test de ranas de los centros de fertilidad en los que trabajó en el extranjero, su cuerpo era totalmente infértil. Nicolas pareció asumirlo con facilidad, pero observaría como Amelia probaría desesperada cada receta milagrosa que encontraba, aunque nunca sirvió de nada. El amargo olor de sus lágrimas viajó varios mundos hasta ser percibidos por la ansiosa viuda del pantano, que tentadoramente le concedería engendrarle un hijo humano si a cambio ella le ofrecía sus servicios una corta temporada, o eso creía recordar. Pero en aquel lugar los días eran meses y estos, lustros. Lustros donde consumiendo las almas de otros por órdenes de un cruel ser sin alma se consumía olvidándose a sí misma. Mas entre los matojos secos un viejo recuerdo canino, su querido Pretzel, un cachorro ahora envejecido, la encontró y, aunque convencida de que era mala idea, escapó junto a él.

Al volver dijeron que Nicolas se había mudado y olvidado de ella y que su madre Angelica, ahora inválida y dependiente, moría cada día un poco más en el centro donde sus malditos hijos, de los que Amelia pronto se vengaría, la habían encerrado. Su frustración y pena gestaron vida en un par de días en los que pensó ser finalmente recompensada con el hijo que tanto deseaba. Pero las pesadillas, incongruencias médicas y los extraños apetitos la hicieron aterrizarse tanto ante lo que traía que trataría de lastimarlo, aunque no encontró la fuerza para hacerlo. Una única semana después y miles de renacuajos fallecidos hijos de la viuda del pantano saldrían de su interior en la bañera en la que acabó pariendo de los cuales el último en salir, Aydin, sobreviviría de manera inexplicable ¿Sería aquello su hijo u otra pesadilla? Su alma ya ni ansía la respuesta, ahora solo el temor y las pastillas le ayudan a olvidar y guardar sus secretos.

