

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
