



PERSONAJE

Nombre: Naturaleza: Aspecto:
Jugador: Corte: Linaje:
Crónica: Locación: Cuadrilla:

GENERAL

Nombre Mortal:
Edad:
Sexo:
Sexualidad:
Nacionalidad:
Identidad Mortal:

Nombre Feérico:
Sexo:
Senda:
Tiempo Despierto:
Identidad Feérica:

FUNDAMENTAL

Efecto al Desatar:

Legado:
Concepto:
Búsqueda:
Prohibición:

Legado:
Concepto:
Búsqueda:
Prohibición:

Legado:
Concepto:
Búsqueda:
Prohibición:

Notas:

PRIVILEGIOS

FLAQUEZAS

UMBRAL DE INSPIRACIÓN

ANTÍTESIS

DELEITE

EXPERIENCIA





ATRIBUTOS

FÍSICOS

Fuerza	○○○○○○○○○○
Destreza	○○○○○○○○○○
Resistencia	○○○○○○○○○○

SOCIALES

Carisma	○○○○○○○○○○○○
Manipulación	○○○○○○○○○○○○
Apariencia	○○○○○○○○○○○○

MENTALES

Percepción _____ ○○○○○○○○○○
 Inteligencia _____ ○○○○○○○○○○
 Astucia _____ ○○○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

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

TÉCNICAS

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

CONOCIMIENTOS

Academicismo	○○○○○○○○○○○○
Ciencias	○○○○○○○○○○○○
Enigmas	○○○○○○○○○○○○
Greymayre	○○○○○○○○○○○○
Informática	○○○○○○○○○○○○
Investigación	○○○○○○○○○○○○
Leyes	○○○○○○○○○○○○
Medicina	○○○○○○○○○○○○
Política	○○○○○○○○○○○○
Tecnología	○○○○○○○○○○○○
	○○○○○○○○○○○○
	○○○○○○○○○○○○

ESPECIALIDADES

VENTAJAS

 **GLAMOUR** 

FUERZA DE VOLUNTAD

 SALUD REAL [illegible]

SALUD OQUIMÉRICA

[illegible]

BANALIDAD


PESADILLA
[illegible]
DESEQUILIBRIO

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

NOTAS



ARTES

Adivinación	○○○○○○○○	Oniromancia	○○○○○○○○	Verano	○○○○○○○○
Contrato	○○○○○○○○	Otoño	○○○○○○○○	Viaje	○○○○○○○○
Cronos	○○○○○○○○	Piréticas	○○○○○○○○	Infusión	○○○○○○○○
Embustes	○○○○○○○○	Prestidigitación	○○○○○○○○	Artesanía de Cuentos	○○○○○○○○
Invierno	○○○○○○○○	Primal	○○○○○○○○	Ruina	○○○○○○○○
Ira del Dragón	○○○○○○○○	Primavera	○○○○○○○○		○○○○○○○○
Metamorfosis	○○○○○○○○	Soberanía	○○○○○○○○		○○○○○○○○
Nombrar	○○○○○○○○	Tejer Cielos	○○○○○○○○		○○○○○○○○

REINOS

ACTOR

- ☐ Amigo Verdadero
- ☐ Contacto Personal
- ☐ Cara Familiar
- ☐ Terrible Enemigo
- ☐ Completo Extraño

HADA

- ☐ Afable Plebeyo
- ☐ Elevado Noble
- ☐ Quimera Mayor
- ☐ Gallain Elusivo
- ☐ Portador de Glamour

TIEMPO

- ☐ Tres Veces
- ☐ Arenas Suspendidas
- ☐ Desencadenante Funesto
- ☐ Ecos Brillantes
- ☐ Gloriosa Renovación

NATURALEZA

- ☐ Elemento Básico
- ☐ Materia Prima
- ☐ Bosque Verde
- ☐ Animal Salvaje
- ☐ Fenómeno Natural

OBJETO

- ☐ Prenda Ornada
- ☐ Herramienta Artesana
- ☐ Aparato Mecánico
- ☐ Máquina Compleja
- ☐ Artefacto Arcano

ESCENA

- ☐ Cámara
- ☐ Cabaña
- ☐ Calle Solitaria
- ☐ Cañada
- ☐ Castillo

OTROS

○○○○○○○○○○○○			
○○○○○○○○○○○○			
○○○○○○○○○○○○			
○○○○○○○○○○○○			
○○○○○○○○○○○○			
○○○○○○○○○○○○			
○○○○○○○○○○○○			
○○○○○○○○○○○○			
○○○○○○○○○○○○			

NOTAS



CANTRIPS

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:

Arte:
 Cantrip:
 Nivel ○○○○○ Tipo:
 Descripción:





TRASFONDOS

[illegible]

MÉRITOS Y DEFECTOS

[illegible]
Lycian

CASA

Nombre:

Apodo:

Corte:

Escudo:

Favor:

Defecto:

Contactos:

Notas:

Miembros Destacables:

SOCIEDADES SECRETAS

Nombre:

Objetivo:

Nivel de Misterio:

Favor:

Información:

Defecto:

Nombre:

Objetivo:

Nivel de Misterio:

Favor:

Información:

Defecto:





EQUIPO

EQUIPO TRANSPORTADO

EQUIPO EN CASA

--	--

ARMAS CUERPO A CUERPO	DIF.	DAÑO	FUERZA MIN.	NOTAS

ARMAS A DISTANCIA	DIF.	DAÑO	CAD.	FUERZA MIN.	ALCANCE

PROTECCIÓN REAL	PROTECCIÓN MOVIMIENTO	FUERZA MIN.	NOTAS

PROTECCIÓN QUIMÉRICA	PROTECCIÓN MOVIMIENTO	FUERZA MIN.	NOTAS

DINERO

PROPIEDADES

BARCIA

--	--	--

TESOROS

TESORO	NIVEL	ARTE IMBUIDO	DESCRIPCIÓN





QUIMERAS

Nombre: Naturaleza:
Concepto: Conciencia:

FÍSICOS	SOCIALES	MENTALES
Fuerza <input type="text"/>	Carisma <input type="text"/>	Percepción <input type="text"/>
Destreza <input type="text"/>	Manipulación <input type="text"/>	Inteligencia <input type="text"/>
Resistencia <input type="text"/>	Apariencia <input type="text"/>	Astucia <input type="text"/>

TALENTOS	TÉCNICAS	CONOCIMIENTOS
Alerta <input type="text"/>	Armas de Fuego <input type="text"/>	Academicismo <input type="text"/>
Atletismo <input type="text"/>	Artesanía <input type="text"/>	Ciencias <input type="text"/>
Callejeo <input type="text"/>	Conducir <input type="text"/>	Enigmas <input type="text"/>
Empatía <input type="text"/>	Etiqueta <input type="text"/>	Gremayre <input type="text"/>
Expresión <input type="text"/>	Interpretación <input type="text"/>	Informática <input type="text"/>
Intimidación <input type="text"/>	Latrocinio <input type="text"/>	Investigación <input type="text"/>
Liderazgo <input type="text"/>	Pelea con Armas <input type="text"/>	Leyes <input type="text"/>
Pelea <input type="text"/>	Sigilo <input type="text"/>	Medicina <input type="text"/>
Sagacidad <input type="text"/>	Supervivencia <input type="text"/>	Política <input type="text"/>
Subterfugio <input type="text"/>	Trato con Animales <input type="text"/>	Tecnología <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

REDES	COSTE DE USO	DESCRIPCIÓN
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DESCRIPCIÓN	NIVEL	SALUD QUIMÉRICA
<input type="text"/>	<input type="text"/>	Magullado <input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	





JURAMENTOS

JURAMENTO

INVOLUCRADOS

CONDICIONES

NOTAS

--

VIDAS PASADAS

VIDA ANTERIOR

Nombre:
Fecha de Nacimiento:
Fecha de Muerte:
Sexo:
Sexualidad:
Nacionalidad:
Profesión:

Artes:
Apuntes y Recuerdos:

VIDA ANTERIOR

Nombre:
Fecha de Nacimiento:
Fecha de Muerte:
Sexo:
Sexualidad:
Nacionalidad:
Profesión:

Artes:
Apuntes y Recuerdos:

VIDA ANTERIOR

Nombre:
Fecha de Nacimiento:
Fecha de Muerte:
Sexo:
Sexualidad:
Nacionalidad:
Profesión:

Artes:
Apuntes y Recuerdos:



FEUDO

Nombre:

Arquetipo:

Dominio: ○○○○○○○○○○

Tamaño: ○○○○○○○○○○

Santuario: ○○○○○○○○○○

Recursos: ○○○○○○○○○○

Accesos: ○○○○○○○○○○

ASPECTO

ADQUISICIÓN

BENEFICIOS

PECULIARIDADES

POLÍTICA

HOGUERA

○ ○ ○ ○ ○

OTROS FUEGOS

PODERES

COSTE

MIEMBROS

JERARQUÍA

NOTAS

LUGARES DE INTERÉS

CLAROS

PASOS

RATH

PORTALES SALVAJES

LUGARES EXTRAÑOS

LUGARES MUNDANOS



CONTACTOS

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:

Nombre:

Apuntes y Recuerdos:





HISTORIA

RETRATO

Blank space for the character's portrait.

HISTORIA

Blank space for the character's history.

PERSONALIDAD

Blank space for the character's personality.

MOTIVACIONES

Blank space for the character's motivations.

METAS

Blank space for the character's goals.

MIEDOS

Blank space for the character's fears.



CHANGELING

The Dreaming

OTROS APUNTES



GUÍA RÁPIDA

USAR GLAMOUR

- 1: Gasta 1 punto de Glamour para invocar un cantrip.
- 2: Gasta 1 punto de Glamour para invocar fantasía.
- 3: Encantar a un Mortal temporal o permanentemente.
- 4: Sellar un Juramento

USAR CANTRIPS

- PASO 1:** Elegir el arte.
- PASO 2:** Elegir el reino.
- PASO 3:** Gasta un punto de glamour.
- PASO 4:** Determinar la reserva de dados: Arte + Reino (no se incluyen tiempo y escena).
- PASO 5:** Definir un disparate.
- PASO 6:** El narrador declara la dificultad, la base es 8.
- PASO 7:** Lanzar dados e interpretar el resultado.

DESATAR

- PASO 1:** Elegir el arte.
- PASO 2:** Expresa tu objetivo en una oración corta y sencilla.
- PASO 3:** Gasta 2 puntos de Glamour y suma 1 punto de Pesadilla.
- PASO 4:** Lanza Glamour + Pesadilla.
- PASO 5:** Comparar el resultado con la puntuación en el Arte.

RESULTADOS DEL DESATAR:

Superar la tirada con éxitos igual o menor al Arte: Hace presente su semblante feérico y puede controlar el arte.

Superar la tirada con más éxitos que Artes: El arte se sale de control y el personaje gana 1 punto de Pesadilla.

De fallar la tirada: El Ensueño se desborda causando caos en la escena por 1 turno, obtienes 1 punto de Desequilibrio en la escena y no puedes volver a usar glamour en el resto de la escena.

BANALIDAD

- 1: Se puede invocar para resistir un Arte o Efecto Quimérico.
- 2: Fallar al intentar encantar a un mortal.
- 3: Destruir voluntariamente un Tesoro o Artefacto Quimérico valioso.
- 4: Matar al Yo quimérico de un Changeling.
- 5: Matar a la vida mortal de un Changeling.
- 6: Matar un encantado, soñador mortal o un Kinain.
- 7: Esgrimir Hierro Frío.
- 8: Romper un Juramento.

PRESTAR JURAMENTO

- 1: Los implicados deben reunirse en un lugar.
- 2: Deben elaborar el juramento y recitarlo con las palabras apropiadas.
- 3: Los implicados invocan al Ensueño y gastar al menos 1 de Glamour.

TIRADAS COMUNES

- INICIATIVA:** 1d10 + puntuación de Astucia y Destreza
- ATAQUE FÍSICO:** Destreza + Pelea
- DAÑO FÍSICO:** Fuerza + Modificador de Daño
- SEDUCIR:** Manipulación + Subterfugio o Apariencia + Subterfugio
- MOTIVAR:** Carisma + Liderazgo
- ROBAR:** Destreza + Latrocinio.
- CARRERA A FONDO:** Resistencia + Atletismo
- ROBAR:** Destreza + Latrocinio.
- OPERAR UN VEHÍCULO:** Destreza + Conducir
- ANALIZAR EL ENTORNO:** Percepción + Alerta
- PRIMEROS AUXILIOS:** Destreza + Medicina
- DIAGNOSTICAR UN MAL O ENFERMEDAD:** Inteligencia + Medicina
- INTIMIDAR:** Apariencia+ Intimidación o Carisma+ Intimidación
- ENTENDER ALGO FEÉRICO:** Inteligencia + Gremayre
- DESCIFRAR UN ACERTIJO:** Astucia + Enigmas
- LEVANTAR UN OBJETO PESADO:** Fuerza + Atletismo

PESADILLA

- 1: Pesadilla aumenta al fracasar tiradas de Glamour o Cantrips
- 2: Pueden reducir la dificultad en cantrips sumando 3 dados de pesadilla.
- 3: Cuando un Dado de pesadilla saca 10 se aumenta 1 punto en Pesadilla.
- 4: Cuando Pesadilla llega a 10, este vuelve a 0 y suma 1 en Desequilibrio.

INVOCAR FANTASÍA

Gasta 1 Glamour + 1 Fuerza de Voluntad y lanza Glamour vs. la Banalidad del ambiente u objetivo

- 1: Puedes gastar 1 Glamour y repetir una tirada.
- 2: Se pueden volver a tirar los 10 todas las veces que salgan.
- 3: Todo el Velo y Quimeras del personaje se manifiestan en el mundo.
- 4: Al invocar fantasía puedes absorber daño letal.
- 5: Realizar cantrips no cuesta Glamour.

EPIFANÍAS

SAQUEO: Lanza Banalidad (dificultad 6) y gana 1 de Glamour por éxito (con 5 éxitos rellena al máximo).

ÉXTASIS: Lanza Percepción + Sagacidad para determinar el tiempo y una tirada adecuada a la actividad. La dificultad es Banalidad - Glamour + 6 Gana 1 de Glamour por éxito (con 5 éxitos rellena al máximo).

ENSOÑACIÓN: Es igual que con Saqueo pero sin puntos permanentes.

DELEITE: Varía según cada Linaje, realiza una escena para esta práctica máximo una vez por historia. Rellena todos los puntos de Glamour.

RAPSODIA: Las hadas invierten entre 1 a 5 de Glamour (puede ser en equipo) y el Narrador lanza Manipulación + Expresión + Puntos de Glamour invertidos (Dificultad 7) Con cada éxito se consiguen 2 puntos de Glamour.