Changeling: The Lost Second Edition

Nombre: Pretty Penny
Jugador:
Crónica: Corazones a Prueba
Aguja: Dinamo
Hilo: Memoria
Concepto: Agente Implacable
Aspecto: Elemental
Estirpe: Dedos de Sanguijuela
Corte: Verano

Atributos

Poder	Inteligencia	●●○○○	Fuerza	●●○○○	Presencia	●●●○○
Precisión	Astucia	●●○○○	Destreza	●●●○○	Manipulación	●●●○○
Aguante	Aplomo	●●●●○	Resistencia	●●●○○	Compostura	●●○○○

Habilidades

Mentales
(-3 sin Habilidad)

Academicismo		○○○○○
Ciencia		○○○○○
Informática		○○○○○
Investigación	Escena del Crimen	●●●○○
Medicina		○○○○○
Ocultismo		○○○○○
Pericias	carpintería	●○○○○
Política		○○○○○

Físicas
(-1 sin Habilidad)

Armamento		●○○○○
Armas de Fuego		●●●●○
Atletismo		●●●○○
Conducir		●○○○○
Fullerías		○○○○○
Pelea		●●○○○
Sigilo		○○○○○
Supervivencia		○○○○○

Sociales
(-1 sin Habilidad)

Callejeo		○○○○○
Empatía		○○○○○
Expresión		○○○○○
Intimidación	interrogación	●●●○○
Persuasión		○○○○○
Sociedad		○○○○○
Subterfugio		●●●●○
Trato con animales		○○○○○

Otros Rasgos

Méritos

Manto de Verano	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Regalia Favorita
Joyas
Espada

Fragilidades
debe cumplir con la solicitud de un niño
si dice "por favor" (tabú menor)

Aspiraciones
Forzar o coaccionar información sobre alguien
ver que se hace justicia
meterse en problemas accidentalmente

Condiciones
Claridad
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

Salud
●●●●●●●●○○○○○○○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Voluntad
●●●●●●○○○○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Wyrd
●●○○○○○○○○

Glamour
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Claridad
○○○○○○○○○○○○○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
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: 5 Velocidad: 10
Defensa: 5 Armadura: 2
Iniciativa: 5
Hitos: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Experiencia:

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

Changeling The Lost Second Edition

Contratos

Nombre	Goblin?	Coste	Reserva	Acción	Duración	Laguna	Beneficio del aspecto
Sentido Siniestro (Común / 228)	☐	1G	Ast + Inti + Manto	enfrentada		objetivo grito en la escena	N/A
Danza de los Juguetes (Real / 202)	☐	2G	Man+Per+Wyrd	Inst		ver 201	N/A
Luz de Helios (Común / 229)	☐	1G	ningna	inst		oscuridad total	N/A
Venganza Roja (Real /221)	☐	3G	ninguna	inst		venganza de ser querido	+1 a pelea y armamento
Toque de Ira (Común/ 221)	☐	1G	Int + Per + Wyrd.	inst	inst	robo	doble daño a objetos materiales
Las Paredes tienen Orejas (Común/ 206)	☐	1-3 G	ninguna	inst		ver 206	N/A
	☐						
	☐						
	☐						

Otros Pagos

Bendición de aspecto

Si tocas o estás rodeado de madera, puedes usarla para realizar acciones mundanas hasta tres yardas/metros de distancia; cuesta 1 Glamour por acción si tienes menos de 3 puntos de Voluntad.

Maldición de aspecto

Una vez por escena, pierdes 1 de Voluntad cuando alguien te amedrenta, coacciona o te obliga a actuar en contra de tu voluntad.

Bendición de estirpe

Consigue un éxito excepcional a los tres aciertos cuando uses Medicina para medir la salud de alguien; gasta 1 punto d Glamour por turno completo de contacto físico con un objetivo para rebajar una de tus heridas en un nivel e infligir un daño contundente.

Deuda Goblin

Notas

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

☐ Habitante del seto

☐ Reina goblin

Prendas

Nombre	Nivel	Notas

Compromisos

Tipo	Notas

Combate

Arma/ataque	Reserva	Daño	Rango	Iniciativa	Tamaño
Bate	3	1L		-1	
Revólver	7	2L		-2	
Desarmado	0	C		-4	

Gebaudam

Requiem Nocte

Méritos Expandidos

Manto

obtienes +2 a las tiradas sociales dirigidas a los cortesanos de verano, a las tiradas mundanas para intimidar o acobardar a alguien y a los ataques mundanos cuando defiendas tu dominio contra las amenazas de los hados. Recupera 1 punto de Glamour cuando consigas un objetivo al manifestar tu ira.

Hada/Guardian

La Abuela, siniestra hada que esclaviza niños y los hace comportarse como una familia.

Posesiones

Equipo portado

Otro Equipo

Vehículos

Propiedades

Madriguera

Localización

Descripción

Historia

La abuela se llevó a Penny cuando tenía 25 años, una perra orgullosa de la moda que nunca se dejó avasallar por nadie. Durante sus años en Faerie, Penny sirvió como Muñeca de Madera inmóvil, con un perfecto pelo en forma de tirabuzón hecho de cinta y centavos por ojos, en la cabaña del profundo y oscuro bosque. Estaba hecha para minar la fuerza de los niños, para mantenerlos dóciles mientras ellos amaban y jugaban con ella, sin saberlo.

Los niños de su "familia" se turnaban para dormir abrazados a ella por la noche, o para jugar con ella al té, al doctor o a los disfraces cuando se aburrían. A veces la tiraban a un lado como si no fuera nada o la perdían bajo la cama durante semanas mientras ella esperaba con las ratas, las cucarachas y el polvo. A veces se peleaban por Penny, rasgando su vestido o rompiendo sus miembros, y su Guardián (o Ash) la reparaba una y otra vez. Penny estaba completamente a merced de sus caprichos y, sin embargo, no eran ellos a quienes su alma pedía a gritos que hicieran daño: era a Ella.

Una noche, Red se escapó, y los otros decidieron ir tras ella. Penny escuchó sus tramas, sentada y olvidada donde la habían dejado en el tocador, y la idea de quedarse sola rompió el dique que contenía la rabia en su interior. Abrió la boca de madera para exigirles que la llevaran con ellos, mientras su pintura se desconchaba y su cuerpo se astillaba con el esfuerzo de moverse de una forma para la que no estaba hecha. Escapó con ellos, haciendo retroceder a los malévolos árboles del bosque y a los espinos del seto hasta llegar al mundo humano, donde se unió a la Corte del Verano para concentrar su furia en algo que valiera la pena.

Objetivos

Descripción

Cumpleaños/Edad: _____
Edad aparente: _____
Fecha del Rapto: _____
Fecha del Regreso: _____
Pelo: _____
Ojos: _____
Raza: _____
Nacionalidad: _____
Altura: _____
Peso: _____
Sexo: _____

Ahora, Pretty Penny tiene 28 años. Lleva unos tacones de aguja y un vestido de infarto mientras interroga a los enemigos de la tierra, descubre a los espías e imparte justicia. Su pelo sigue cayendo en perfectos tirabuzones y sin su máscara, sus ojos siguen siendo de color blanco y su cuerpo sigue siendo de madera, pero ahora va donde le place y se repara a sí misma. Canaliza su ira para impedir que los Fae vuelvan a hacer a nadie lo que le hicieron a ella y a sus amigos.

Ilustraciones

Personaje