

CUADERNO de HOJAS de PERSONAJE

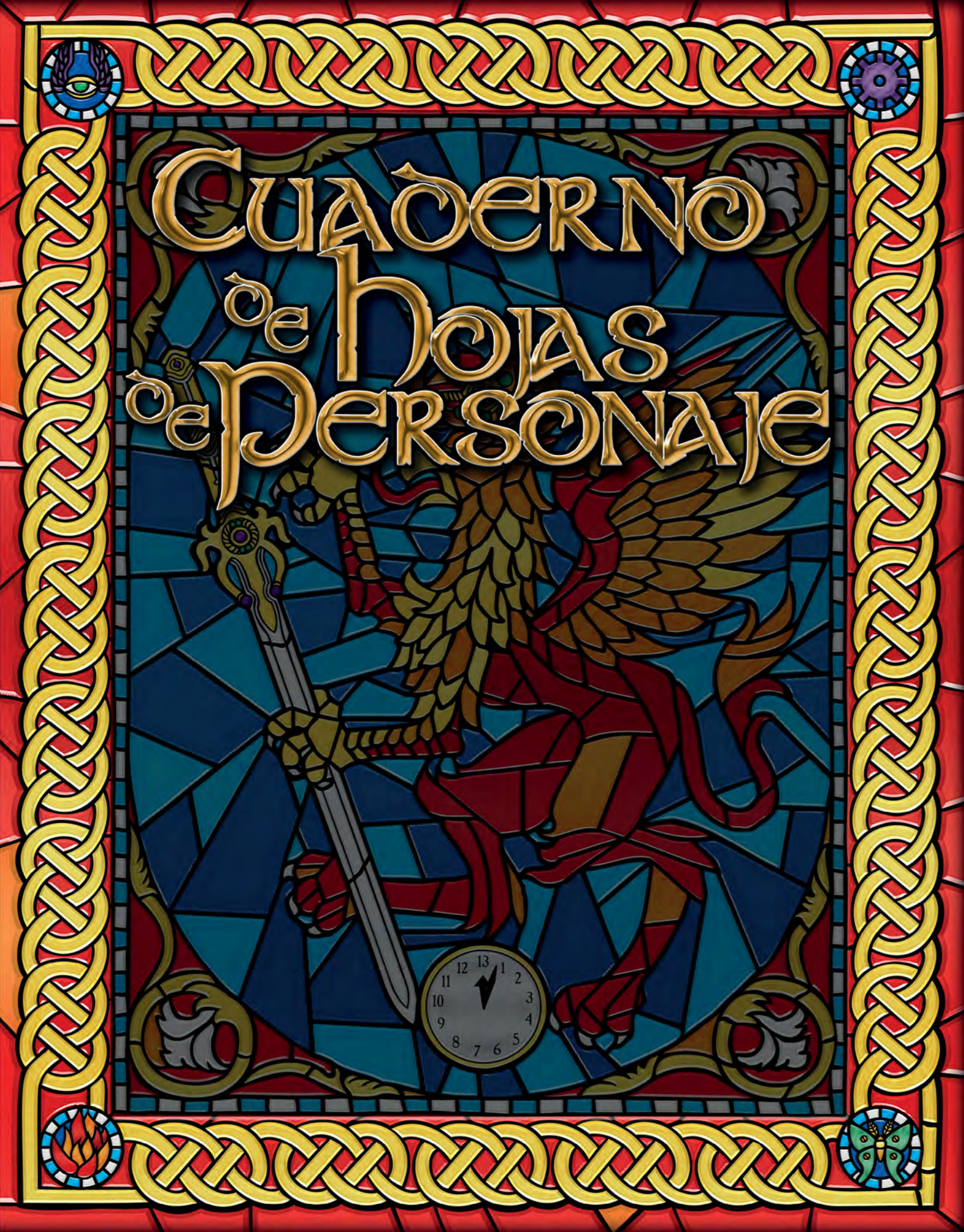


Tabla de creación de personajes

Proceso de creación de personajes

Paso Uno: Concepto

Escoge Concepto, Linaje, Corte, Legado, Aspecto, Casa (si corresponde).

Paso Dos: Rasgos

Prioriza las tres categorías de Atributos: Físicos, Sociales, Mentales (7/5/3).

Escoge los Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.

Escoge los Rasgos Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia.

Escoge los Rasgos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia.

Prioriza las tres categorías de Habilidades: Talentos, Técnicas, Conocimientos (13/9/5).

Escoge Talentos: Alerta, Atletismo, Callejeo, Empatía, Expresión, Intimidación, Liderazgo, Pelea, Sagacidad, Subterfugio, Talento Afición.

Escoge Técnicas: Armas de Fuego, Artesanía, Conducir, Etiqueta, Interpretación, Latrocinio, Pelea con Armas, Sigilo, Supervivencia, Trato con Animales, Técnica Profesional.

Escoge Conocimientos: Academicismo, Enigmas, Ciencias, Gremaje, Informática, Investigación, Leyes, Medicina, Política, Tecnología, Conocimiento Experto.

Paso Tres: Ventajas

Escoge Trasfondos (5), Artes (3) y Reinos (5).

Paso Cuatro: Temples

Anota Fuerza de Voluntad (4), Glamour (4) y Banalidad (3) iniciales. Ajusta las puntuaciones de los Temples según el Aspecto.

Paso Cinco: Privilegios y Flaquezas

Anota los ajustes de los Rasgos y los sistemas especiales de Privilegios y Flaquezas.

Pasos Seis: Puntos Gratuitos

Gasta los puntos gratuitos (15).

Opcional: Escoge Méritos y Defectos.

Paso Siete: Especialidades

Anota las Especialidades de los Atributos y Habilidades con puntuación 4 o superior.

Paso Ocho: Umbrales y Antítesis

Escoge un Umbral de Inspiración / Saqueo o déjalo en blanco por ahora.

Inspiración: Inspirar Creatividad, Crear Esperanza, Crear Amor, Crear Calma, Promover la Confianza, Ayudar a los Necesitados, Promover los Sueños.

Saqueo: Agotar Creatividad, Destruir Esperanza, Destruir Amor, Crear Ira, Traicionar Confianza, Explotar Dependencia, Destruir Ilusiones.

Escoge una Antítesis (ver pág. 174).

Paso Nueve: La chispa de la vida

Describe la historia, la motivación, la apariencia y la identidad del personaje.

Legados

Ver también Legados en las pág. 156-160.

Legados Luminosos

- ☉ **Aldeano:** El sentido común y el trato directo son lo tuyo.
- ☉ **Artesano:** Construir algo de lo que te sientas orgulloso inflama tu corazón.
- ☉ **Cortesano:** Te excita el torbellino de la política y las intrigas.
- ☉ **Dandi:** Te encanta marcar tendencias y llamar la atención.
- ☉ **Ermitaño:** En el fondo eres un solitario y prefieres que te dejen a solas.
- ☉ **Escudero:** Eres un compinche por naturaleza, la mano derecha ideal.
- ☉ **Indulgente:** Hacer felices a los demás te proporciona alegría.
- ☉ **Orquídea:** La pureza y la delicadeza son bellas en sí mismas.
- ☉ **Paladín:** Vives por el desafío de demostrar tus habilidades.
- ☉ **Regente:** Algunos han nacido para gobernar y tú siempre asumes el mando.
- ☉ **Sabio:** La sabiduría es buena, pero es mejor cuando se comparte.
- ☉ **Santo:** Buscas aliviar el sufrimiento de los demás, incluso cuando te supone un coste.
- ☉ **Trovador:** La vida es una forma de arte y el amor es su práctica.
- ☉ **Viajero:** ¿Por qué quedarse en un lugar cuando hay tanto por ver?

Legados Oscuros

- ☉ **Acertijo:** La sabiduría que se obtiene con facilidad no vale nada, por lo que te burlas de los demás y los pones a prueba.
- ☉ **Bestia:** Nadie te desobedece dos veces.
- ☉ **Bribón:** Llevas las cosas al límite, te encanta ver lo lejos que pueden llegar los demás.
- ☉ **Bufón:** No te tomas la vida muy en serio, sin importar las consecuencias.
- ☉ **Cabecilla:** Eres el jefe y te aseguras de que todos lo sepan.
- ☉ **Desgraciado:** Encuentras cierto consuelo al saber que eres lo más bajo de lo más bajo.
- ☉ **Fatalista:** Nada importa: ¿por qué nadie más puede verlo?
- ☉ **Grotesco:** Te encanta la emoción de conmocionar y horrorizar a los demás.
- ☉ **Libertino:** Nunca saciarás tus apetitos, pero te encanta intentarlo.
- ☉ **Pandora:** Vives para descubrir secretos, incluso si hacerlo es peligroso.
- ☉ **Pavo Real:** Mientras todos sepan que eres el mejor, todo irá bien.
- ☉ **Pícaro:** El caos es tu melodía favorita y te encanta tocarla.
- ☉ **Proscrito:** Las reglas son sólo un estorbo para obtener lo que quieres.
- ☉ **Salvaje:** El orden natural revela quién vale la pena realmente.

Aspecto

Ver también Aspectos en las pág. 83-87.

- ☉ **Infantil:** Ves el mundo con la ilusión de un niño y rebosas de nuevas ideas y entusiasmo.
Modificación de Temple: +1 Glamour.
- ☉ **Rebelde:** Nunca paras quieto, constantemente te enfrentas al peligro y buscas nuevas aventuras y horizontes que explorar.
Modificación de Temple: +1 Glamour o +1 Fuerza de Voluntad (a elegir).
- ☉ **Gruñón:** Miras a largo plazo, construyendo y buscando sustento de un modo que vaya a perdurar.
Modificación de Temple: +1 Fuerza de Voluntad.

Nombre:
 Jugador:
 Crónica:

Corte:
 Legados:
 Casa:

Aspecto:
 Linaje:
 Cuadrilla:

Atributos

Físicos

Fuerza ●0000
 Destreza ●0000
 Resistencia ●0000

Sociales

Carisma ●0000
 Manipulación ●0000
 Apariencia ●0000

Mentales

Percepción ●0000
 Inteligencia ●0000
 Astucia ●0000

Habilidades

Talentos

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

Conocimientos

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

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Antítesis

Experiencia

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

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

beggans

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

Clarichan

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Corte:
Legado Luminoso:
Legado Oscuro:

Aspecto:
Casa:
Cuadrilla:

Atributos

Físicos

Fuerza ●0000
Destreza ●0000
Resistencia ●0000

Sociales

Carisma ●0000
Manipulación ●0000
Apariencia ●0000

Mentales

Percepción ●0000
Inteligencia ●0000
Astucia ●0000

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

Un Abrir y Cerrar de Ojos, Palabras de Pelea
/ Afesorar

Glamour

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

Salud

	Real	Quimérica
Magullado	☐	☐
Lastimado	-1 ☐	☐
Lesionado	-1 ☐	☐
Herido	-2 ☐	☐
Malherido	-2 ☐	☐
Tullido	-5 ☐	☐
Incapacitado	☐	☐

Fuerza de Voluntad

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

Pesadilla

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Antítesis

Umbral de Inspiración / Saqueo

Experiencia

Banalidad

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

clurichatun

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

Eshu

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Corte:
Legado Luminoso:
Legado Oscuro:

Aspecto:
Casa:
Cuadrilla:

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 ○○○○○
Gremayre ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Medicina ○○○○○
Política ○○○○○
Tecnología ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Artes

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Reinos

Actor ○○○○○
Escena ○○○○○
Hada ○○○○○
Naturaleza ○○○○○
Objeto ○○○○○
Tiempo ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Serendipia, Narración / Temeridad

Glamour

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Antítesis

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiencia

Salud

	Real	Quimérica
Magullado	□	□
Lastimado	-1 □	□
Lesionado	-1 □	□
Herido	-2 □	□
Malherido	-2 □	□
Tullido	-5 □	□
Incapacitado	□	□

Umbral de Inspiración / Saqueo

*Los Eshu nunca pueden fracasar en tiradas con éstas Habilidades.

Eshu

hoja de historia del personaje

Nombre mortal: _____

Quimera / Compañeros / Tesoros: _____

Nombre feérico: _____

Edad mortal: _____

Profesión mortal (si tiene): _____

descripción

Mortal: _____

Changeling: _____

personalidad

Peculiaridades: _____

identidad

Mortal: _____

Changeling: _____

equipo

círculo de juramento

OTRAS NOTAS

ROCKERS

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Corte:
Legado Luminoso:
Legado Oscuro:

Aspecto:
Casa:
Cuadrilla:

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 ○○○○○
Gremayre ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Medicina ○○○○○
Política ○○○○○
Tecnología ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Artes

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Reinos

Actor ○○○○○
Escena ○○○○○
Hada ○○○○○
Naturaleza ○○○○○
Objeto ○○○○○
Tiempo ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Hazlo Funcionar, Reparar /
Lo Perfecto es el Enemigo de lo Hecho

Glamour

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Antítesis

Experiencia

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

	Real	Quimérica
Magullado	□	□
Lastimado	-1 □	□
Lesionado	-1 □	□
Herido	-2 □	□
Malherido	-2 □	□
Tullido	-5 □	□
Incapacitado	□	□

Umbral de Inspiración / Saqueo

ROCKERS

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

PISKIES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Corte:
Legado Luminoso:
Legado Oscuro:

Aspecto:
Casa:
Cuadrilla:

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 ○○○○○
Gremayre ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Medicina ○○○○○
Política ○○○○○
Tecnología ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Artes

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Reinos

Actor ○○○○○
Escena ○○○○○
Hada ○○○○○
Naturaleza ○○○○○
Objeto ○○○○○
Tiempo ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Aqil, Integrarse / _____
Dedos Largos _____

Glamour

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Antítesis

Experiencia

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

	Real	Quimérica
Magullado	□	□
Lastimado	-1 □	□
Lesionado	-1 □	□
Herido	-2 □	□
Malherido	-2 □	□
Tullido	-5 □	□
Incapacitado	□	□

Umbral de Inspiración / Saqueo

PISKIES

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

pooka

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

REDCAPS

Nombre:
 Jugador:
 Crónica:

Corte:
 Legado Luminoso:
 Legado Oscuro:

Aspecto:
 Casa:
 Cuadrilla:

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 ○○○○○
 Gremayre ○○○○○
 Informática ○○○○○
 Investigación ○○○○○
 Leyes ○○○○○
 Medicina ○○○○○
 Política ○○○○○
 Tecnología ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○

Artes

____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○

Reinos

Actor ○○○○○
 Escena ○○○○○
 Hada ○○○○○
 Naturaleza ○○○○○
 Objeto ○○○○○
 Tiempo ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Apetito Oscuro, Acobardar /
Mala Actitud

Glamour

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Pesadilla

Antítesis

Experiencia

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

REDCAPS

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

SÁTIROS

hoja de historia del personaje

Nombre mortal: _____

Quimera / Compañeros / Tesoros: _____

Nombre feérico: _____

Edad mortal: _____

Profesión mortal (si tiene): _____

descripción

Mortal: _____

Changeling: _____

personalidad

Peculiaridades: _____

identidad

Mortal: _____

Changeling: _____

equipo

círculo de juramento

OTRAS NOTAS

SELKIES

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Corte:
Legado Luminoso:
Legado Oscuro:

Aspecto:
Casa:
Cuadrilla:

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 ○○○○○
Gremayre ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Medicina ○○○○○
Política ○○○○○
Tecnología ○○○○○

VENTAJAS

Trasfondos

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Artes

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Reinos

Actor ○○○○○
Escena ○○○○○
Hada ○○○○○
Naturaleza ○○○○○
Objeto ○○○○○
Tiempo ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Forma de Foca, Gracia del Océano /
Abrigo de Foca

Glamour

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Antítesis

Experiencia

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

	Real	Quimérica
Magullado	□	□
Lastimado	-1 □	□
Lesionado	-1 □	□
Herido	-2 □	□
Malherido	-2 □	□
Tullido	-5 □	□
Incapacitado	□	□

Umbral de Inspiración / Saqueo

SELKIES

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

SIDHE

Nombre:
 Jugador:
 Crónica:

Corte:
 Legado Luminoso:
 Legado Oscuro:

Aspecto:
 Casa:
 Mesnada:

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 ○○○○○
 Gremayre ○○○○○
 Informática ○○○○○
 Investigación ○○○○○
 Leyes ○○○○○
 Medicina ○○○○○
 Política ○○○○○
 Tecnología ○○○○○

VENTAJAS

Trasfondos

____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○

Artes

____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○
 ____ ○○○○○

Reinos

Actor ○○○○○
 Escena ○○○○○
 Hada ○○○○○
 Naturaleza ○○○○○
 Objeto ○○○○○
 Tiempo ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Belleza Sobrenatural, Porte Noble /
Maldición de la Banalidad

Glamour

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Pesadilla

Antítesis

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Experiencia

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

*Los Sidhe nunca pueden fracasar en tiradas con ésta Habilidad.

SIDHE

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

SIDHE

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Corte:
Legado Luminoso:
Legado Oscuro:

Aspecto:
Casa:
Mesnada:

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 ○○○○○
Gremayre ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Medicina ○○○○○
Política ○○○○○
Tecnología ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Artes

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Reinos

Actor ○○○○○
Escena ○○○○○
Hada ○○○○○
Naturaleza ○○○○○
Objeto ○○○○○
Tiempo ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Belleza Sobrenatural, Porte Noble / Adoración

Glamour

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Antítesis

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiencia

Salud

	Real	Quimérica
Magullado	□	□
Lastimado -1	□	□
Lesionado -1	□	□
Herido -2	□	□
Malherido -2	□	□
Tullido -5	□	□
Incapacitado	□	□

Umbral de Inspiración / Saqueo

*Los Sidhe nunca pueden fracasar en tiradas con ésta Habilidad.

SIDHE

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: _____

SLUGH

Nombre:
Jugador:
Crónica:

Corte:
Legado Luminoso:
Legado Oscuro:

Aspecto:
Casa:
Cuadrilla:

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 ○○○○○
Gremayre ○○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Medicina ○○○○○
Política ○○○○○
Tecnología ○○○○○

VENTAJAS

Trasfondos

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Artes

____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○
____ ○○○○○

Reinos

Actor ○○○○○
Escena ○○○○○
Hada ○○○○○
Naturaleza ○○○○○
Objeto ○○○○○
Tiempo ○○○○○

Privilegios / Flaqueza

Escurrirse, Sentidos Agudizados / Maldición del Silencio

Glamour

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Antítesis

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiencia

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

*Los Slugh nunca pueden fracasar en tiradas con éstas Habilidades.

SLINGER

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

TROLLS

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

EDICIÓN VIGESIMO ANIVERSARIO
CHANGELING
 EL ENSUEÑO[®]

Nombre:
 Jugador:
 Crónica:

Corte:
 Legado Luminoso:
 Legado Oscuro:

Aspecto:
 Linaje:
 Cuadrilla:

Atributos

Físicos

Fuerza ●0000
 Destreza ●0000
 Resistencia ●0000

Sociales

Carisma ●0000
 Manipulación ●0000
 Apariencia ●0000

Mentales

Percepción ●0000
 Inteligencia ●0000
 Astucia ●0000

Habilidades

Talentos

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

Conocimientos

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

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Antítesis

Experiencia

Banalidad

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

	Real	Quimérica
Magullado	□	□
Lastimado	-1 □	□
Lesionado	-1 □	□
Herido	-2 □	□
Malherido	-2 □	□
Tullido	-5 □	□
Incapacitado	□	□

Umbral de Inspiración / Saqueo

trasfondo expandido

Contactos

Mentor

Dominios

Juramentos Prestados

Soñadores

Vasallos

Título

Séquito

posesiones

Equipo (portado)

Equipo (poseído)

Tesoros

Compañeros Quiméricos

feudos

Ubicación

Descripción

hoja de historia del personaje

Nombre mortal: _____
Nombre feérico: _____
Edad mortal: _____
Profesión mortal (si tiene): _____

Quimera / Compañeros / Tesoros: _____

descripción

Mortal: _____

Changeling: _____

personalidad

Peculiaridades: _____

Motivaciones y metas: _____

identidad

Mortal: _____

Changeling: _____

visuales

VÍNCULOS DE JURAMENTO

BOCETO DE PERSONAJE



Imaje

Ver también *Linajes* en las [pág. 88-113](#).

- ☉ **Boggan:** Hadas diligentes y sensatas que son trabajadores eficientes y chismosos incorregibles.
- ☉ **Clurichaun:** Hadas escandalosas cuyas legendarias juergas enmascaran una lealtad feroz.
- ☉ **Eshu:** Cuentacuentos, exploradores y aventureros que siempre parecen aparecer justo cuando se les necesita.
- ☉ **Nocker:** Inventores excéntricos y malhablados que pueden confeccionar cualquier cosa que imaginen.
- ☉ **Piskey:** Hadas amistosas y amables, aunque con los dedos largos, que tienen debilidad por los mortales.
- ☉ **Pooka:** Cambiaformas animales y timadores que nunca dicen toda la verdad.
- ☉ **Redcap:** Luchadores amenazantes y violentos que pueden devorar literalmente cualquier cosa.
- ☉ **Sátiro:** Hedonistas de espíritu libre que disfrutan una buena fiesta tanto como una buena discusión.
- ☉ **Selkie:** Hermosos y encantadores cambiaformas foca que están estrechamente vinculados a las aguas.
- ☉ **Sidhe (Arcadiano):** Regias hadas recién llegadas de Arcadia que llevan consigo la comprensión y la autoridad del Ensueño pero que tienen dificultades con el Mundo de Otoño.
- ☉ **Sidhe (de Otoño):** Líderes naturales que se quedaron atrás cuando sus primos huyeron y ahora ocupan un lugar incómodo entre los plebeyos y sus parientes Arcadianos.
- ☉ **Sluagh:** Inquietantes hadas susurrantes que hablan con los muertos y adoran aprender secretos.
- ☉ **Troll:** Corpulentos guerreros y protectores incansables capaces de soportar lo que sea por aquéllos a quienes aman.

Casas

Ver también *Casas* en las [pág. 119-137](#).

Casas luminosas

- ☉ **Beaumayn:** Embrujados videntes y cazadores de monstruos perseguidos por un viejo crimen.
- ☉ **Dougal:** Estoicos inventores y artesanos cuyos cuerpos se hacen uno con sus creaciones.
- ☉ **Eiluned:** Dotados hechiceros e investigadores cuya curiosidad a menudo causa problemas.
- ☉ **Fiona:** Aventureros impávidos y románticos con vidas personales notablemente tormentosas.
- ☉ **Gwydion:** Renombrados líderes con un don para detectar mentiras pero poseídos por un temperamento terrible.
- ☉ **Liam:** Marginados políticos determinados a alzar la voz por los plebeyos y los mortales.
- ☉ **Scathach:** Misteriosos guerreros que evitan la política y se asocian con los Pródigos.

Casas Oscuras

- ☉ **Aesin:** Dominantes señores de las tierras salvajes que gobiernan a los mortales como los nobles de antaño.
- ☉ **Ailil:** Maestros políticos y manipuladores, si bien a veces demasiado astutos para su propio bien.
- ☉ **Balor:** Guerreros despiadados e implacables enemigos marcados por la extraña sangre Fomoriana.

- ☉ **Daireann:** Anfitriones consumados y renombrados envenenadores, proclives a hacer alardes inoportunos.
- ☉ **Danaan:** Caminantes del Ensueño que han regresado recientemente para proclamar un gran cambio.
- ☉ **Leanhaun:** Artistas y mecenas sin igual con un hambre vampírica por el Glamour de los mortales.
- ☉ **Varich:** Estrategas fríos y calculadores que lo apostarán todo si el riesgo es adecuado.

Trasfondos

Ver también *Trasfondos* en las [pág. 168-172](#).

- ☉ **Contactos:** Confidentes que te proporcionan información por un precio.
- ☉ **Dominio:** Feudo feérico que reclamas como propio.
- ☉ **Mentor:** Otro changeling que te enseña y aconseja.
- ☉ **Quimera:** Objetos o compañeros que sólo existen en el mundo quimérico.
- ☉ **Recuerdo:** Tu vínculo intuitivo con el Ensueño y con el conocimiento colectivo poseído por todas las hadas, quizás incluso de tus propias vidas pasadas.
- ☉ **Recursos:** Riquezas y posesiones mundanas, además de ingresos.
- ☉ **Séquito:** Mortales Encantados que te ayudan en tus empeños.
- ☉ **Soñadores:** Mortales inspirados a quienes frecuentas para obtener Glamour.
- ☉ **Tesoro:** Un objeto que tiene propiedades mágicas propias.
- ☉ **Título:** Tu rango entre la nobleza Kithain.

Artes

Ver también *Artes* en las [pág. 197-232](#).

- ☉ **Adivinación:** Clarividencia, profecía y destino.
- ☉ **Contrato:** Juramentos, acuerdos y tratos feéricos.
- ☉ **Cronos:** Tiempo, historia y control temporal.
- ☉ **Embustes:** Percepción, memoria y engaños.
- ☉ **Invierno:** Frío, hielo y muerte emocional.
- ☉ **Ira del Dragón:** Hazañas sobrehumanas de fortaleza física.
- ☉ **Metamorfosis:** Cambio de forma y transformación.
- ☉ **Nombrar:** Dominio sobre la esencia fundamental de las cosas.
- ☉ **Oniromancia:** Sueños y duermevelas.
- ☉ **Otoño:** Miedo, sombras y deterioro.
- ☉ **Piréticas:** Fuego, calor y purificación.
- ☉ **Prestidigitación:** Ilusiones, juegos de manos y telequinesis.
- ☉ **Primal:** Dominio sobre los elementos y el mundo natural.
- ☉ **Primavera:** Crecimiento, vida y protección.
- ☉ **Soberanía:** Liderazgo, mando y obediencia.
- ☉ **Tejer Cielos:** Manipulación y control del clima.
- ☉ **Verano:** Energía, pasión y luz.
- ☉ **Viaje:** Movimiento, libertad y travesías.

Reinos

Ver también *Reinos* en las [pág. 232-236](#).

- ☉ **Actor:** Afectar a mortales, Kinain y Pródigos.
- ☉ **Escena:** Afectar a áreas amplias u objetivos múltiples a la vez.
- ☉ **Hada:** Afectar a changelings, quimeras y todo lo hecho con Glamour.
- ☉ **Naturaleza:** Afectar a animales, plantas y fenómenos naturales.
- ☉ **Objeto:** Afectar a artilugios y demás objetos manufacturados.
- ☉ **Tiempo:** Afectar a la duración o el desencadenamiento de cantrips.

CUADERNO de HOJAS de PERSONAJE

EL CUADERNO DE HOJAS DE PERSONAJE INCLUYE:

- ☺ Un resumen del proceso de creación de personajes extraído del C20.
- ☺ Una reproducción de la Hoja de Personaje genérica de dos páginas del C20.
- ☺ Trece Hojas de Personaje de dos páginas diseñadas para cada uno de los Linajes.
- ☺ Una Hoja de Personaje de cuatro páginas de lujo diseñada especialmente para el mecenazgo de C20 en español.



NOSOLO.ROL