

Thallain:

Ogre

Changeling: The Dreaming

Name:
Player:
Chronicle:

Court:
Legacies:
House:

Seeming:
Household/Motley:
Concept:

Physical

Strength f e e e e e e e
Dexterity f e e e e
Stamina f e e e e

Social

Charisma f e e e e
Manipulation f e e e e
Appearance f e e e e

Mental

Perception f e e e e
Intelligence f e e e e
Wits f e e e e

Talents

Alertness e e e e e
Athletics e e e e e
Brawl e e e e e
Dodge e e e e e
Empathy e e e e e
Expression e e e e e
Intimidation e e e e e
Kenning e e e e e
Streetwise e e e e e
Subterfuge e e e e e

Skills

Crafts e e e e e
Drive e e e e e
Etiquette e e e e e
Firearms e e e e e
Melee e e e e e
Leadership e e e e e
Performance e e e e e
Security e e e e e
Stealth e e e e e
Survival e e e e e

Knowledges

Computer e e e e e
Enigmas e e e e e
Investigation e e e e e
Gremayre e e e e e
Law e e e e e
Linguistics e e e e e
Lore e e e e e
Medicine e e e e e
Politics e e e e e
Science e e e e e

Backgrounds

\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e

Arts

\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e

Realms

\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e

Other Traits

\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e
\_\_\_\_\_ e e e e e

Glamour

e e e e e e e e e e
y y y y y y y y y y

Banality

e e e e e e e e e e
y y y y y y y y y y

Willpower

e e e e e e e e e e
y y y y y y y y y y

Experience \_\_\_\_\_

Health

Chimerical Real
Bruised y y
Hurt -1 y y
Injured -1 y y
Wounded -2 y y
Mauled -2 y y
Crippled -5 y y
Incapacitated y y

Birthrights and Frailties:

Smells Like Chicken!: Can detect Thallain and tell the difference between Seelie and Unseelie kithain by scent; may make a Perception + Kenning roll (vs. 6) to sense a person's general emotional state. If successful, reduce any Difficulty involving opposed actions against that individual by one.
Strong as Oaks: +2 to Strength; cannot Botch Strength.
Dumb as Rocks: Must spend double the number of Attribute, Freebie or Experience points as normal in order to raise Intelligence.

[ ] Musing/Ravaging [ ] Threshold:

\_\_\_\_\_