

• **Nombre** |

• **Arquetipo** |

• **Ocupación** |

Elige la ocupación de tu personaje de su arquetipo, o inventate una de tu elección.

• **Apariencia** |

Seleccionala de tu arquetipo o invéntate algún rasgo distintivo para tu personaje.

• **Atributos**

Asigna los siguientes modificadores; +2, +1 y +0 a los tres atributos pasivos: Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

Asigna los siguientes modificadores; +3, +2, +1, +0, -1 y -2 entre los otros siete atributos activos: Alma, Carisma, Frialdad, Intuición, Percepción, Razón y Violencia.



• **Secretos inconfesables**

Elige 1 o más secretos inconfesables.

• **Desventajas**

Elige 2 desventajas.

• **Ventajas**

Elige 3 ventajas de tu arquetipo.

• **Relaciones**

Todos presentáis vuestros personajes por su nombre, apariencia y personalidad. Por turnos, escribid los nombres de los personajes de los demás jugadores e id resolviendo sus relaciones.

Si tu personaje conoce de antes al personaje de otro jugador, elige una de las opciones de tu arquetipo para establecer la relación entre ambos.

A continuación, decide la naturaleza de tres relaciones adicionales: una neutral (0), una significativa (+1) y una vital (+2).



• Heridas

Heridas serias (-1 a las tiradas)	Estabilizada
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Herida crítica (-1 a las tiradas)	Estabilizada
	<input type="checkbox"/>

• Estabilidad

<input type="checkbox"/> Sereno	
<input type="checkbox"/> Intranquilo	<i>Estrés moderado:</i>
<input type="checkbox"/> Desorientado	-1 a las desventajas
<input type="checkbox"/> Agitado	<i>Estrés serio:</i>
<input type="checkbox"/> Angustiado	-1 a Mantener la calma
<input type="checkbox"/> Neurótico	-2 a las desventajas
<input type="checkbox"/> Ansioso	<i>Estrés crítico:</i>
<input type="checkbox"/> Irracional	-2 a Mantener la calma
<input type="checkbox"/> Desquiciado	-3 a las desventajas
	+1 a Ver a través de la Ilusión
<input type="checkbox"/> Roto	El DJ hace un movimiento

• Avances



Elige una opción:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Incrementa un atributo activo en +1 (máx. +3)

☐ ☐ Incrementa un atributo pasivo en +1 (máx. +3)

☐ Incrementa cualquier atributo en +1 (máx. +4)

☐ ☐ ☐ Selecciona una nueva ventaja de tu arquetipo

Después de 5 avances también puedes elegir:

☐ ☐ Incrementa cualquier atributo en +1 (máx. +4)

☐ ☐ Selecciona una nueva ventaja de cualquier arquetipo

☐ Pon fin al arco argumental de tu personaje, y crea uno de nuevo, que empezará con dos avances

☐ Reemplaza tu actual arquetipo por cualquier otro. A continuación, completa dos avances

Después de 10 avances también puedes elegir:

☐ Avanza a tu personaje al arquetipo Iluminado.

• Ganchos dramáticos

• Posesiones

• Armas

Desarmado

Alcance: brazo

Ataques:

- ◆ Violencia [1]
- ◆ Apresar [0] [tienes a tu oponente agarrado hasta que se libere]
- ◆ Alejar [0] [creas distancia entre tu oponente y tú, ya sea mediante un movimiento, arrojándolo o empujándolo]
- ◆ Desarmar [0] [le quitas a tu oponente un objeto que lleve en las manos]
- ◆ A muerte [2] [te centras únicamente en acabar con tu oponente]