

Nombre/ Alias:

Descripción:

### IDENTIDAD

- ☐ Activista ☐ Mensajero ☐ Traficante ☐ Hacker ☐ Infiltrado ☐ Operativo  
☐ Extraño ☐ Técnico ☐ Verdugo ☐ Trabajador ☐ Otro

### MOTIVACIÓN

- ☐ Envidia ☐ Libertad ☐ Conocimiento ☐ Lujuria ☐ Poder ☐ Orgullo  
☐ Respeto ☐ Venganza ☐ Supervivencia ☐ Avaricia ☐ Otro

### OBJETIVO

Para conseguirlo: P | D | C

Debes lograr un éxito en P | D | C para marcar la casilla de Objetivo P | D | C

☐ P ☐ D ☐ C

### PARÁMETROS

Reparte 12 puntos entre los Parámetros. Mín | Máx: 1 | 8 al empezar

Preparado

Dispuesto

Capaz

Archivo de imagen

### CONDICIONES

(1 CPos, 1 CNeg al empezar)

#### POSITIVA

Detalla la Condición: Cómo, Por qué, Con qué, Por quién

- ☐ Amado ☐ Apoyado ☐ Armado ☐ Conectado ☐ Convencido ☐ Endurecido  
☐ Enfadado ☐ Equipado ☐ Exaltado ☐ Financiado ☐ Listo ☐ Peligroso

#### NEGATIVA

Detalla la Condición: Cómo, Por qué, Con qué, Por quién

- ☐ Agotado ☐ Arruinado ☐ Atrapado ☐ Coaccionado ☐ Confundido ☐ Herido  
☐ Humillado ☐ Limitado ☐ Moribundo ☐ Perdido ☐ Perseguido ☐ Vacilante

### EQUIPO/FABRICANTE

- ☐ Asuna ☐ Datsun ☐ Dornier ☐ ERMA ☐ Gloster  
☐ Heinkel ☐ Merkur ☐ Nagant ☐ Otomo ☐ Pontiac

### EQUIPO/DISTRIBUIDOR

- ☐ Abner ☐ AIWA ☐ BIRACO ☐ GoDaiKin ☐ Kalophone  
☐ Lik Sang ☐ Orange Micro ☐ PanAm ☐ Plessey ☐ Zonite

### ARMAS: ARMAS DE FUEGO

- ☐ Lanzadardos ☐ Lanzaaguijas ☐ Revólver ☐ Pistola ☐ Lanzacohetes  
☐ Granada ☐ Escopeta ☐ Táser ☐ Uzi ☐ Rifle

### ARMAS: ARMAS DE MANO

- ☐ Puño americano ☐ Bastón ☐ Motosierra ☐ Cutter ☐ Destripadoras  
☐ Serpiente de garganta ☐ Mazo ☐ Hacha ☐ Espada ☐ Navaja

### CYBERWARE

- ☐ Implantes ópticos ☐ Style Ware ☐ Miembros artificiales ☐ Corazón de hierro ☐ Reflejos ampliados  
☐ Destripadoras ☐ Sex Mod ☐ Serpiente de garganta ☐ Blindaje dérmico ☐ Sentidos ampliados

### Consecuencias de escenas

#### Presentación

PJ: +1(2) P | D | C, +CPos, -CNeg  
Facción: +CPos, -CNeg

#### Trato

PJ: +1(2) P | D | C, +CPos, -CNeg  
Facción: +1 Inf

#### Enfrentamiento

PJ: ±1(2) P | D | C, ±CPos, ±CNeg,  
Tachar/Borrar Objetivo (P | D | C,  
con éxito)  
Facción: ±1 Inf, ±CPos, ±CNeg o  
establecer algo en la ficción

### Equipo, Tratos y notas

### Objetivos cumplidos

### Historia

Nombre/ Aliás:  
Descripción:

### TIPO

- ☐ IA   ☐ Corporación   ☐ Medios de comunicación   ☐ Agencia   ☐ Grupo  
☐ Ronin   ☐ Farmacéutica   ☐ Militar   ☐ Rico ocioso   ☐ Banda   ☐ Otro

### MOTIVACIÓN

- ☐ Envidia   ☐ Libertad   ☐ Conocimiento   ☐ Lujuria   ☐ Poder   ☐ Orgullo  
☐ Respeto   ☐ Venganza   ☐ Supervivencia   ☐ Avaricia   ☐ Otro

### PNJ

MOTIVACIÓN

**INFLUENCIA**

(4 de inicio)

= P | D | C

Archivo de imagen

### CONDICIONES

(1 CPos, 1 CNeg al empezar)

#### POSITIVA Detalla la Condición: Cómo, Por qué, Con qué, Por quién

- ☐ Amado   ☐ Apoyado   ☐ Armado   ☐ Conectado   ☐ Convencido   ☐ Endurecido  
☐ Enfadado   ☐ Equipado   ☐ Exaltado   ☐ Financiado   ☐ Listo   ☐ Peligroso

#### NEGATIVA Detalla la Condición: Cómo, Por qué, Con qué, Por quién

- ☐ Agotado   ☐ Arruinado   ☐ Atrapado   ☐ Coaccionado   ☐ Confundido   ☐ Herido  
☐ Humillado   ☐ Limitado   ☐ Moribundo   ☐ Perdido   ☐ Perseguido   ☐ Vacilante

### EQUIPO/FABRICANTE

- ☐ Asúna   ☐ Datsun   ☐ Dornier   ☐ ERMA   ☐ Gloster  
☐ Heinkel   ☐ Merkur   ☐ Nagant   ☐ Otomo   ☐ Pontiac

### EQUIPO/DISTRIBUIDOR

- ☐ Abner   ☐ AIWA   ☐ BIRACO   ☐ GoDaiKin   ☐ Kalophone  
☐ Lik Sang   ☐ Orange Micro   ☐ PanAm   ☐ Plessey   ☐ Zonite

### ARMAS: ARMAS DE FUEGO

- ☐ Lanzadardos   ☐ Lanzaagujas   ☐ Revólver   ☐ Pistola   ☐ Lanzacohetes  
☐ Granada   ☐ Escopeta   ☐ Táser   ☐ Uzi   ☐ Rifle

### ARMAS: ARMAS DE MANO

- ☐ Puño americano   ☐ Bastón   ☐ Motosierra   ☐ Cutter   ☐ Destripadoras  
☐ Serpiente de garganta   ☐ Mazo   ☐ Hacha   ☐ Espada   ☐ Navaja

### CYBERWARE

- ☐ Implantes ópticos   ☐ Style Ware   ☐ Miembros artificiales   ☐ Corazón de hierro   ☐ Reflejos ampliados  
☐ Destripadoras   ☐ Sex Mod   ☐ Serpiente de garganta   ☐ Blindaje dérmico   ☐ Sentidos ampliados

### Consecuencias de escenas

#### Presentación

PJ: +1(2) P | D | C, +CPos, -CNeg  
Facción: +CPos, -CNeg

#### Trato

PJ: +1(2) P | D | C, +CPos, -CNeg  
Facción: +1 Inf

#### Enfrentamiento

PJ: ±1(2) P | D | C, ±CPos, ±CNeg,  
Tachar/Borrar Objetivo ( P | D | C,  
con éxito)  
Facción: ±1 Inf, ±CPos, ±CNeg o  
establecer algo en la ficción

### Tratos y notas

### Salidas conseguidas

### Historia

ESCENAS | P = Presentación, T = Trato, E = Enfrentamiento

Localizaciones  
en juego

Relaciones

Tratos y notas

Consecuencias  
de escenas

Presentación

PJ: +1(2) P | D | C, +CPos, -CNeg  
Facción: +CPos, -CNeg

Trato

PJ: +1(2) P | D | C, +CPos, -CNeg  
Facción: +1 Inf

Enfrentamiento

PJ: ±1(2) P | D | C, ±CPos, ±CNeg,  
Tachar/Borrar Objetivo ( P | D | C,  
con éxito)  
Facción: ±1 Inf, ±CPos, ±CNeg o  
establecer algo en la ficción

Salidas conseguidas

# RECUERDA *el Mañana*

Nombre/Alias:

## Ficha de Personaje

### PARÁMETROS

(Reparte 12 puntos entre los Parámetros. Mín | Máx: 1 | 8 al empezar)

Preparado

Dispuesto

Capaz

### CONDICIONES

(1 CPos, 1 CNeg al empezar)

#### POSITIVA

Detalla la Condición: Cómo, Por qué, Con qué, Por quién

- |                                   |                                   |                                   |                                     |                                     |                                     |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amado    | <input type="checkbox"/> Apoyado  | <input type="checkbox"/> Armado   | <input type="checkbox"/> Conectado  | <input type="checkbox"/> Convencido | <input type="checkbox"/> Endurecido |
| <input type="checkbox"/> Enfadado | <input type="checkbox"/> Equipado | <input type="checkbox"/> Exaltado | <input type="checkbox"/> Financiado | <input type="checkbox"/> Listo      | <input type="checkbox"/> Peligroso  |

#### NEGATIVA

Detalla la Condición: Cómo, Por qué, Con qué, Por quién

- |                                    |                                    |                                    |                                      |                                     |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Agotado   | <input type="checkbox"/> Arruinado | <input type="checkbox"/> Atrapado  | <input type="checkbox"/> Coaccionado | <input type="checkbox"/> Confundido | <input type="checkbox"/> Herido    |
| <input type="checkbox"/> Humillado | <input type="checkbox"/> Limitado  | <input type="checkbox"/> Moribundo | <input type="checkbox"/> Perdido     | <input type="checkbox"/> Perseguido | <input type="checkbox"/> Vacilante |

Motivación

### OBJETIVO

 P  D  C

Para conseguirlo: P | D | C

Debes lograr un éxito en P | D | C para marcar la casilla de Objetivo P | D | C

### NOTAS

# RECUERDA *el Mañana*

Nombre de la Facción:

## Ficha de Facción

### INFLUENCIA

(4 de inicio)

= P | D | C

Motivación

### CONDICIONES

(1 CPos, 1 CNeg al empezar)

#### POSITIVA

Detalla la Condición: Cómo, Por qué, Con qué, Por quién

- |                                   |                                   |                                   |                                     |                                     |                                     |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amado    | <input type="checkbox"/> Apoyado  | <input type="checkbox"/> Armado   | <input type="checkbox"/> Conectado  | <input type="checkbox"/> Convencido | <input type="checkbox"/> Endurecido |
| <input type="checkbox"/> Enfadado | <input type="checkbox"/> Equipado | <input type="checkbox"/> Exaltado | <input type="checkbox"/> Financiado | <input type="checkbox"/> Listo      | <input type="checkbox"/> Peligroso  |

#### NEGATIVA

Detalla la Condición: Cómo, Por qué, Con qué, Por quién

- |                                    |                                    |                                    |                                      |                                     |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Agotado   | <input type="checkbox"/> Arruinado | <input type="checkbox"/> Atrapado  | <input type="checkbox"/> Coaccionado | <input type="checkbox"/> Confundido | <input type="checkbox"/> Herido    |
| <input type="checkbox"/> Humillado | <input type="checkbox"/> Limitado  | <input type="checkbox"/> Moribundo | <input type="checkbox"/> Perdido     | <input type="checkbox"/> Perseguido | <input type="checkbox"/> Vacilante |

### PNJ

### TRATOS