

## EL CAZADOR

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

**Nombre** (elige uno)

Abimbola, Amanda, Anwar, Beatrice, Bianca, Christopher, Elora, Eugene, Flaco, Ilyas, Jason, Jessica, Marcus, Moriko, Patty, Paul, Samuel, Sarah, Sean, Solomon, Susan.

**Aspecto** (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa de camuflaje, ropa informal, ropa oscura, ropa sucia.

**Comportamiento** (elige uno)

Calculador, desapegado, amistoso, voluble.

**Características personales iniciales**

(súmale 1 a una de ellas)

Sangre 1, Corazón 0, Mente 1, Espíritu -1.

**Facciones iniciales** (súmale 1 a una de ellas)

Mortalidad 1, Noche 1, Poder 0, Velo -1.

**Preguntas introductorias**

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?
- ¿Cómo te convertiste en Cazador?

**Tu presa**

- ¿Qué cazas, principalmente?
- ¿Cuáles son sus puntos fuertes? ¿Y los débiles?
- ¿Qué cosa terrible te has hecho a ti mismo para contribuir a equilibrar el terreno de juego?
- ¿En qué te pareces a ellos?

**Equipo**

- Un piso de mierda, una camioneta o un coche de gran cilindrada barato, un móvil.
- 3 armas personalizadas (detállalas).

**Deudas**

- Alguien te ha reclutado para que le protejas de algo muy peligroso. Puedes exigirle una Deuda.
- Hay alguien que te mantiene bien equipado y abastecido. Tienes 2 Deudas con él.
- Hay alguien a quien consideras un amigo, aunque esa amistad no deja de crearte problemas. Puedes exigirle una Deuda.

**NOMBRE**

**ASPECTO Y COMPORTAMIENTO**

**CARACTERÍSTICAS**

Sangre Corazón Mente Espíritu

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

**FACCIONES**

Mortalidad Noche Poder Velo

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

**DAÑO**

**ARMADURA**

Leve

Grave

Crítico

**SEQUELAS**

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Quando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcarte una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

## MOVIMIENTOS DEL CAZADOR

Elige tres:

- Exterminador:** Cuando **mantengas la calma durante una cacería**, tira con Sangre en vez de Espíritu.
- Letal:** Cuando **hagas daño**, súmale 1.
- Leyendo también se aprende:** Cuando **te encuentres un tipo nuevo de criatura sobrenatural**, tira con Mente. Si superas la tirada, el Maestro de Ceremonias te dirá un poco sobre ella y cómo se la puede matar. Con un 10+, tras oír la información, hazle una pregunta al Maestro de Ceremonias; la contestará con honestidad. Si fallas la tirada, malinterpretas a la criatura; el Maestro de Ceremonias te dirá cómo.
- Piso franco:** Tienes un lugar seguro en el que esconderte. Detállalo y elige 3 rasgos que tenga:
  - Dispositivos de vigilancia de alta tecnología.
  - Una prisión mística.
  - Muros/ventanas/puertas reforzados.
  - Agua y comida para una semana.
  - Explosivos dispuestos para volar el lugar.
- iPor aquí!:** Cuando **guíes a alguien para ponerlo a salvo**, tira con Sangre. Con un 10+, todos conseguís escapar sanos y salvos. Con un 7-9, o bien tú sufres daño o bien uno de ellos sufre daño (a tu elección). Si fallas la tirada, todos quedan a salvo excepto tú; te dejan atrás y la salida se cierra para ti.
- ¿Quieres tentar a la suerte?:** Cuando **convenzas a un personaje no jugador mientras blandes un arma de 2-daño o superior**, tira con Sangre en vez de Corazón.
- Preparado para todo:** Tienes una armería bien provista, llena de armas tanto antiguas como modernas. Cógete otra arma personalizada o añádele otra característica a cada una de las que ya tengas.

## MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

**MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN**

Quando **hieras a un mortal durante tu persecución de lo sobrenatural**, márcate corrupción.

**MOVIMIENTO DE INTIMIDAD**

Quando **compartas un momento de intimidad física o emocional con otra persona**, hazle una pregunta; tendrá que contestarla con honestidad. Luego te hará una pregunta a ti; contéstala con honestidad o márcate corrupción.

**MOVIMIENTO FINAL**

Quando **mueras o retires a tu personaje**, elige a un personaje de otro jugador y dale uno de los movimientos de Cazador que tengas. Se lo puede quedar para siempre.

**CORRUPCIÓN**

- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

**MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN**

- Divide y venceré:** Cuando **rechaces cualquier ayuda y te metas en una situación peligrosa solo**, puedes marcarte corrupción para avanzar **lanzar un ataque y mantener la calma** durante esa escena.
- Difícil de matar:** Elige una Facción. Puedes marcarte corrupción para obtener armadura+1 contra esa Facción hasta el final de la escena.
- Sincronización perfecta:** Puedes marcarte corrupción para entrar en escena. Puedes marcártela una vez más para aparecer en una posición ventajosa.
- Impulso suicida:** Si **hay alguien cerca de ti a punto de sufrir daño**, puedes marcarte corrupción para sufrirlo tú en su lugar.

## ARMAS PERSONALIZADAS

### Armas a distancia

- Arco (2-daño, cerca/lejos, recarga).
- Escopeta (2-daño, cerca, ruidosa, recarga, escabrosa).
- Subfusil (2-daño, cerca, área, ruidosa).
- Pistola (2-daño, cerca, ruidosa).
- Rifle (2-daño, lejos, ruidoso).

### Características (elige 2 para cada arma):

- Silenciada (-ruidosa)
- Grande (+1 daño)
- Semiautomática (-recarga)
- Automática (+automática)
- Antigua/Ornamentada (+valiosa)
- Potente (+1 daño)
- Con mira (+lejos o +1 daño si ya tiene ese alcance)
- De plata (+plata)
- De hierro frío (+hierro frío)
- Bendita (+sagrada)

## TUS ARMAS

### Armas cuerpo a cuerpo

#### Bases:

- Asta (1-daño, toque/cerca).
- Empuñadura (1-daño, toque).
- Mango (1-daño, toque).
- Cadena (1-daño, toque, área).

### Características (elige 2 para cada arma):

- Cabeza (+1 daño)
- Hoja (+1 daño)
- Antigua/Ornamentada (+valiosa)
- Famosa (+reputación)
- Extensible (+cerca)
- Encantada (+sujeta)
- De plata (+plata)
- De hierro frío (+hierro frío)
- Bendita (+sagrada)
- Escondida (+ocultable)

## PUNTOS/EQUIPO

## DEUDAS

### ¿Quién te debe algo?

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

### Avances disponibles desde el inicio de la partida:

- +1 a Sangre (máximo +3).
- +1 a Corazón (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Un nuevo movimiento de Cazador.
- Un nuevo movimiento de Cazador.
- Un nuevo movimiento de Cazador.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.

### Tras 5 avances puedes elegir:

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Conseguir un taller.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 1 movimiento básico.

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS



## EL CORROMPIDO

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

**Nombre** (elige uno)

Alfred, Alma, Catarina, Dawa, Fahad, Iris, Jake, Jeremiah, Kaito, Kyo, Lana, Landon, Latifah, Nabhi, Nadia, Ophelia, padre Luke, Shiro, Tamali, Yuina.

**Aspecto** (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa a la moda, ropa cara, ropa formal, ropa sucia.

**Comportamiento** (elige uno)

Empresarial, desapegado, paranoico, voluble.

**Características personales iniciales**

(súmale 1 a una de ellas)

Sangre 1, Corazón 1, Mente -1, Espíritu 0.

**Facciones iniciales** (súmale 1 a una de ellas)

Mortalidad 1, Noche -1, Poder 0, Velo 1.

**Preguntas introductorias**

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?

- ¿Por quién estarías dispuesto a morir?
- ¿Cuál es tu vía de escape del día a día?
- ¿Qué necesitas desesperadamente?

### Equipo

- Una casa o un piso, un coche, un *smartphone*.
- Un arma a elegir:
  - Porra plegable (2-daño, toque).
  - Beretta de 9 mm (2-daño, cerca, ruidosa).
  - Escopeta de corredera (3-daño, cerca, recarga, ruidosa, escabrosa).
  - Espada (3-daño, toque, escabrosa).

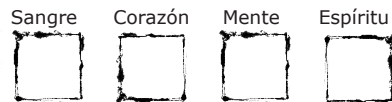
### Deudas

- Estás protegiendo a alguien de un poder oscuro. Puedes exigirle 2 Deudas.
- Alguien está intentando salvarte y no deja de sufrir por ello. Tienes 2 Deudas con él.
- Tienes un jefe demoníaco que tiene un contrato sobre tu alma. Tienes 3 Deudas con él.

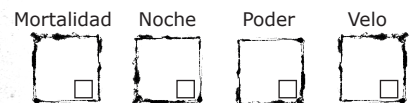
### NOMBRE

### ASPECTO Y COMPORTAMIENTO

### CARACTERÍSTICAS



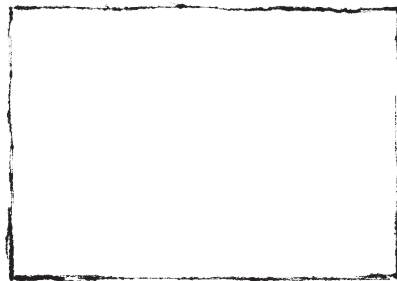
### FACCIONES



### DAÑO

### ARMADURA

- Leve
- Grave
- Crítico



### SEQUELAS

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Cuando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcar una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

## MOVIMIENTOS DEL CORROMPIDO

Tienes este:

- El demonio interior:** Cuando **adoptes tu forma demoníaca**, tira con Sangre. Con un 10+, elige 2 opciones. Con un 7-9, elige 1 opción. Si fallas la tirada, elige 1 opción y contraes una Deuda con tu jefe.
  - Obtienes armadura+1.
  - Te curas 2-daño.
  - Infliges +1 daño.
  - +arma demoníaca (3-daño, toque; o 2-daño, cerca).
  - +desplazamiento demoníaco (vuelo, moto llameante, etcétera).

Si estás haciendo un trabajo para tu jefe, elige 1 opción más. Si te marcas corrupción, elige 1 opción más.

Y elige uno más:

- Invocación:** Puedes **cobrarte una Deuda** que alguien tenga contigo para aparecer en su presencia. Los demás también pueden **cobrarse una Deuda** que tengas con ellos para hacerte aparecer donde estén.
- No me mires:** Cuando **confundas a alguien**, tira con Corazón en vez de Mente.
- Zarcillos en la oscuridad:** Cuando **busques la orientación de tu jefe mediante rituales y presagios**, tira con Espíritu. Si superas la tirada, se muestran señales ante ti: si sigues la senda marcada, obtienes un +1 a la siguiente. Con un 7-9, acabas aún más involucrado en el servicio a tu jefe; para poder seguir tu camino tendrás que **mantener la calma**. Si fallas la tirada, tu jefe tiene trabajo para ti ahora mismo; adopta tu forma demoníaca y ponte manos a la obra o sufrirás 2-daño (perforante).
- Frío como el hielo:** Súmate 1 a Sangre (máximo +3).
- Duro como el acero:** Obtienes 1-armadura. Las fuentes de daño benditas o sagradas ignoran tu armadura. Las armas diseñadas para aturdir o incapacitar no te afectan.

## MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

### MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN

Cuando **convenzas a alguien de algo en nombre de tu jefe**, márcate corrupción.

### MOVIMIENTO DE INTIMIDAD

Cuando **compartas un momento de intimidad física o emocional con otra persona**, te transfieres el derecho a cobrar una Deuda que otro tuviera con ella.

### MOVIMIENTO FINAL

Cuando **mueras**, cóbrate todas las Deudas que tenga contigo tu jefe para volver. Si tu jefe no está en Deuda contigo, le pedirá a otra persona que se endeude por ti. Si esa persona se niega, se acabó lo que se daba. Encantados de haberte conocido.

### CORRUPCIÓN

- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.
- Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

### MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN

- Beneficios adicionales:** Puedes marcar corrupción para **dejar caer el nombre** de tu jefe demoníaco como si hubieras sacado un 10+. No hace falta que tu jefe esté en Deuda contigo para usar este movimiento.
- Justo bajo la superficie:** Puedes marcar corrupción para adoptar tu forma demoníaca sin tirar y con todas las opciones de la lista.
- Innegable:** Cuando **alguien se niegue a pagarte una Deuda**, puedes marcar corrupción para convertir su resultado en un fallo (tras su tirada).
- Desde el Infierno:** Márcate corrupción para hacer que tu jefe mande una cuadrilla de demonios a trabajar para ti durante una escena (2-daño, grupo pequeño, 2-armadura, demoníacos).

## FORMA DEMONTAGA

Desde que tu jefe reclamó la propiedad de tu alma, tienes un nuevo aspecto: una forma demoníaca.

Elige tantas características de la lista siguiente como correspondan:

- Cabeza:** cuernos, llamas, pinchos, aureola, humo.
- Manos:** garras, huesos, llamas, pinzas.
- Alas:** plumas, piel, ningunas.
- Piel:** quitinosa, pétrea, envuelta en una neblina.
- Ojos:** resplandecientes, llameantes, vacíos, humeantes, ningunos.

## TRABAJOS DEMONIACOS

Tu demoníaco jefe te mantiene en la Tierra por una razón. Elige dos trabajos de la lista que aparece a continuación:

*Reunir almas, rastrear a demonios descarriados, transmitir amenazas y mensajes, proteger a alguien o algo, asesinar a los enemigos de tu jefe, hacer contratos demoníacos, ocultar contrabando demoníaco.*

Cuando termines un trabajo para tu jefe, márcate Velo. Tu jefe contrae una Deuda contigo por cada trabajo que termines.

Puedes **cobrarle una Deuda** de tu jefe, como a cualquier otro personaje no jugador, para que:

- Responda con sinceridad a una pregunta sobre su Facción.
- Te presente a un miembro poderoso de su Facción.
- Te haga un regalo valioso y útil.
- Cancele una Deuda de la que sea acreedor.
- Te transfiera a ti el derecho a cobrarle una Deuda a otra persona.
- Te dé un +3 para **Convencerlo** (esta opción ha de elegirse antes de tirar).

Puede que tu jefe te ofrezca una oportunidad de comprar tu libertad, pero las Deudas solas no bastarán.

## TUS ARMAS

## PUNTOS/EQUIPO

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS

## DEUDAS

¿Quién te debe algo?

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

*Avances disponibles desde el inicio de la partida:*

- +1 a Corazón (máximo +3).
- +1 a Mente (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Un nuevo movimiento de Corrompido.
- Un nuevo movimiento de Corrompido.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.

*Tras 5 avances puedes elegir:*

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Obtener subordinados diabólicos.
- Borrar un trabajo de tu contrato.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Cambiar de Arquetipo.



## EL DESPERTADO

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

**Nombre** (elige uno)

Alisa, Anthony, Cam, Cleo, Cole, Datu, Devon, Galina, Hairi, Hans, Julius, Kim, Kirsten, Laasya, Lara, Marisa, Miguel, Philip, Rashid, Verónica.

**Aspecto** (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa de diario, ropa discreta, ropa informal de oficina, uniforme.

**Comportamiento** (elige uno)

Enérgico, encantador, paranoico, sereno.

**Características personales iniciales**

(súmale 1 a una de ellas)

Sangre -1, Corazón 1, Mente 1, Espíritu 0.

**Facciones iniciales** (súmame 1 a una de ellas)

Mortalidad 1, Noche 0, Poder 1, Velo -1.

**Preguntas introductorias**

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?
- ¿Cómo descubriste la existencia de lo sobrenatural?

- ¿Por qué merece la pena salvar esta ciudad?
- ¿Qué misterio estás investigando actualmente?

**Equipo**

- Un piso sencillo, un coche decente, un *smartphone*.
- Un arma de autodefensa a elegir:
  - Beretta de 9 mm (2-daño, cerca, ruidosa).
  - Táser (aturdidor, toque).
  - Revólver de dos pulgadas (2-daño, cerca, ruidoso, recarga, ocultable).

**Deudas**

- Alguien te confió sus secretos y aún no se los has contado a nadie. Puedes exigirle 2 Deudas.
- Alguien piensa que te está protegiendo, pero en realidad eres más bien tú quien le protege a él. Cada uno tiene una Deuda con el otro.
- Estás usando los trapos sucios de alguien como influencia para conseguir su ayuda con algo. Tienes una Deuda con él.

NOMBRE

ASPECTO Y COMPORTAMIENTO

CARACTERÍSTICAS

Sangre	Corazón	Mente	Espíritu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FACCIONES

Mortalidad	Noche	Poder	Velo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DAÑO

ARMADURA

<input type="checkbox"/>	Leve
<input type="checkbox"/>	Grave
<input type="checkbox"/>	Crítico

SECUELAS

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Cuando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcarte una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

## MOVIMIENTOS DEL DESPERTADO

Tienes este:

- Figón:** Cuando **estés ojo avizor por si hay problemas**, tira con Mente. Con un 10+, obtienes 3 puntos. Con un 7-9, obtienes 1 punto. Mientras estés ahí, gasta los puntos para hacerle preguntas al Maestro de Ceremonias, una por cada punto.

- ¿Cuál es la mejor vía de entrada o salida de que dispongo?
- ¿Quién o qué hay aquí que no sea lo que parece?
- ¿Qué ha pasado aquí recientemente?
- ¿Cuál es el mayor peligro que hay aquí para mí?
- ¿De quién es este territorio?

Si fallas, la situación te viene grande. El Maestro de Ceremonias te dirá por qué estás en un aprieto.

Y elige dos más:

- Los deberes hechos:** Cuando **le pongas cara al nombre de alguien con importancia política (a tu juicio)**, tira con Mente en vez de Facción. Si superas la tirada, sabes un secreto peligroso sobre él o sus maquinaciones políticas. Con un 10+, sabes cómo usar esta información como influencia; además, tiene una Deuda contigo, apúntatela. Si fallas, tus figoneos ya te han metido en problemas con esa persona y sabe que has estado metiéndote en sus asuntos.
- Conozco a un tío:** Cuando **te echas a la calle o le pongas cara a un nombre de la Mortalidad**, tira con Mente en vez de Facción.
- Vengo con amigos:** Cuando **te cobres una Deuda de un personaje no jugador**, añade esta opción a la lista:
  - Te apoye en una situación peligrosa.
- Tirador avezado:** Cuando **lances un ataque con un arma de fuego**, tira con Mente en vez de Sangre.
- Duro de pelar:** Cuando **te metas en problemas mientras sigues una pista**, obtienes armadura+1.

## MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

**MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN**

Cuando **des de lado tus responsabilidades mortales para ocuparte de lo sobrenatural**, márcate corrupción.

**MOVIMIENTO DE INTIMIDAD**

Cuando **compartas un momento de intimidad física o emocional con alguien que no sea mortal**, márcate corrupción.

**MOVIMIENTO FINAL**

Cuando **mueras**, cada personaje tiene que decidir si tu muerte le inspira o corrompe una parte de su ser. Si le inspira, se borra un avance de corrupción que haya tomado (en caso de que lo haya hecho). Si le corrompe, toma un avance de corrupción inmediatamente.

**CORRUPCIÓN**

- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.
- Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

## MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN

- Metido hasta el cuello:** Cuando **alguien que no sea mortal intente echarte una mano o fastidiarte**, puedes marcarte corrupción para sumarle o restarle 3 a su tirada.
- Los ojos en la puerta:** Cuando **estés en peligro por una causa sobrenatural**, puedes marcarte corrupción para **escapar de una situación** como si hubieras sacado un 12+.
- Libre como el viento:** Puedes marcarte corrupción para **negarte a pagarle una Deuda** a alguien que no sea mortal como si hubieras sacado un 10+.

## TUS ARMAS

## PUNTOS/EQUIPO

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS

## DEUDAS

¿Quién te debe algo?

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

*Avances disponibles desde el inicio de la partida:*

- +1 a Sangre (máximo +3).
- +1 a Corazón (máximo +3).
- +1 a Mente (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Un nuevo movimiento de Despertado.
- Un nuevo movimiento de Despertado.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.

*Tras 5 avances puedes elegir:*

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Unirte a una sociedad de vigilantes o liderarla.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Cambiar de Arquetipo.



## EL ESPECTRO

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

**Nombre** (elige uno)

Bert, Cathy, Clarita, Clark, Davis, Emily, Eric, Grace, Luz Gris, Hiro, Isabelle, Joy, Karl, Mohammed, Moisés, Mónica, Patricia, Rebecca, Thomas, Yuri.

**Aspecto** (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa de diario, ropa de época, ropa ensangrentada, ropa oscura.

**Comportamiento** (elige uno)

Anticuado, confuso, manso, voluble.

**Características personales iniciales**

(súmale 1 a una de ellas)

Sangre 1, Corazón 0, Mente -1, Espíritu 1.

**Facciones iniciales** (súmale 1 a una de ellas)

Mortalidad -1, Noche 1, Poder 0, Velo 1.

### Preguntas introductorias

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?
- ¿A quién sigues amando?
- ¿Qué hace que la vida después de la muerte merezca la pena?
- ¿Qué necesitas desesperadamente?

### Equipo

Lo que llevaras encima cuando moriste, si bien se trata de versiones espirituales de cada cosa.

### Deudas

- Alguien, o uno de los progenitores de alguien, estuvo implicado en tu muerte. Puedes exigirle una Deuda.
- Alguien cuida de un familiar tuyo. Tienes 2 Deudas con él.
- Estás rondando a alguien y lo sabe. Tienes una Deuda con él.

NOMBRE

ASPECTO Y COMPORTAMIENTO

### CARACTERÍSTICAS

Sangre	Corazón	Mente	Espíritu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### FACCIONES

Mortalidad	Noche	Poder	Velo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DAÑO ARMADURA

- Leve
- Grave
- Crítico

### SECUELAS

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Cuando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcarte una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

## MOVIMIENTOS DEL ESPECTRO

Tienes este:

- Manifestarse:** La gente normal no puede percibirte ni interactuar contigo a menos que te manifiestes. Para manifiestarte, dedica un momento a concentrarte con tranquilidad y elige 2:

- Eres audible.
- Eres visible.
- Eres tangible para el mundo físico y este es tangible para ti.

Puedes marcarte corrupción para elegir solo 1 opción o las 3.

Y elige dos más:

- No toleraré que me ignores:** Cuando **fastidies a alguien**, no tires y considera que has sacado un 10+. Si **distraes** a un personaje no jugador, tira con Espíritu en vez de Mente.
- Ciudad fantasma:** Cuando **te echas a la calle en busca de fantasmas**, obtendrás un +1 a todas las tiradas para tratar con ellos.
- Fantasmagoría:** Obtienes +1 a Espíritu (máximo +3).
- Cuando crees que me ves:** Siempre tienes una oportunidad para **escapar de una situación**. Puedes elegir una opción más de la lista para llevarte a alguien contigo. Si fallas, atraerás la atención de espíritus y fantasmas peligrosos que haya por la zona.
- Vínculo:** Algo te impide descansar en paz: un **Vínculo**. Cuando estés en presencia de tu Vínculo, avanza **liberar tu poder**. Cuando tu Vínculo esté en peligro, tendrás acceso a todos tus movimientos de corrupción hasta que esté a salvo. Si en algún momento tu Vínculo se destruye, tú también te destruirás.

## MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

### MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN

Cuando **presencias una injusticia y no hagas nada**, márcate corrupción.

### MOVIMIENTO DE INTIMIDAD

Cuando **compartas un momento de intimidad física o emocional con otra persona**, obtendrás 1 punto. Siempre que esa persona se meta en problemas, puedes gastar uno de esos puntos para aparecer donde esté.

### MOVIMIENTO FINAL

Cuando rellenes **todas tus casillas de daño**, tu corpus quedará esparcido y disperso. Te recompondrás en unos cuantos días. Cuando tu espíritu descanse en paz de manera permanente o retires a tu personaje, todos los personajes presentes obtendrán +1 Espíritu (máximo +3).

### CORRUPCIÓN

- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.
- Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

## MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN

- Posesión:** Puedes marcarte corrupción para meterte en la mente de una persona falta de carácter (a discreción del Maestro de Ceremonias) que se encuentre en tu presencia y controlar sus movimientos y palabras durante un breve periodo de tiempo.
- Telequinesia:** Puedes mover y levantar objetos pequeños a distancia si te concentras. Puedes marcarte corrupción para mover objetos mayores, pero de un tamaño no superior al de un coche.
- Pesadilla:** Márcate corrupción para meterte en los sueños de alguien que esté durmiendo en tu presencia. Mientras estés allí, puedes interactuar con esa persona y con sus sueños como si se tratasen de espíritus.
- Sifón:** Márcate corrupción para introducirte en el cuerpo de alguien, hacerle 2-daño (perforante) y curar 1-daño de tu corpus.

## TUS ARMAS

## PUNTOS/EQUIPO

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS

## DEUDAS

¿Quién te debe algo?

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

*Avances disponibles desde el inicio de la partida:*

- +1 a Sangre (máximo +3).
- +1 a Mente (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Un nuevo movimiento de Espectro.
- Un nuevo movimiento de Espectro.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.
- Unirte a una compañía espectral o liderarla.

*Tras 5 avances puedes elegir:*

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Descansar en paz.
- Cambiar de Arquetipo.



## EL HADA

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

**Nombre** (elige uno)

Ava, Brianna, César, Chiko, Chloe, Connor, Dylan, Elliot, Fahim, Fiona, Lucas, Maeve, Manuel, Nora, Roman, Salomé, Sumi, Rachel, Vicente, Yaki.

**Aspecto** (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa cara, ropa colorida, ropa desaliñada, ropa sugerente.

**Comportamiento** (elige uno)

Foráneo, excéntrico, salvaje, seductor.

**Características personales iniciales**

(súmale 1 a una de ellas)

Sangre -1, Corazón 1, Mente 0, Espíritu 1.

**Facciones iniciales** (súmale 1 a una de ellas)

Mortalidad 0, Noche -1, Poder 1, Velo 1.

**Preguntas introductorias**

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?

- ¿Qué es lo que más te gusta de la humanidad?
- ¿Quién es tu confidente más íntimo en la ciudad?
- ¿Qué necesitas desesperadamente?

**Equipo**

- Una casa o un piso bonitos, un coche, un *smartphone*.
- Una reliquia de tu tierra natal.
- Un símbolo de tu corte (sol, luna, tormenta, invierno, primavera, etcétera).

**Deudas**

- Alguien rompió una promesa importante que te había hecho y te juró que te compensaría. Puedes exigirle 2 Deudas.
- Le estás escondiendo algo a alguien. Puedes exigirle una Deuda.
- Le encomendaste a alguien una tarea peligrosa. Pregúntale si consiguió cumplirla o fracasó. Si consiguió cumplirla, tienes una Deuda con él. Si fracasó, puedes exigirle 2 Deudas.

**NOMBRE**

**ASPECTO Y COMPORTAMIENTO**

**CARACTERÍSTICAS**

Sangre Corazón Mente Espíritu



**FACCIONES**

Mortalidad Noche Poder Velo



**DAÑO**

**ARMADURA**



Leve

Grave

Crítico

**SEQUELAS**

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Cuando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcar una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

## MOVIMIENTOS DEL HADA

Tienes este:

**Magia feérica:** Siempre que uses un poder feérico, elige 1 opción:

- Márcate corrupción.
- Contraes una Deuda con tu monarca.
- Sufres 1-daño (perforante).

Y elige dos más:

- Un plato que se sirve ahora:** Cuando **jures vengar a alguien** (incluido tú mismo), obtienes +1 a todas las tiradas contra el objetivo de esa venganza. Por cada escena en la que no persigas tu venganza, sufrirás 1-daño (perforante).
- Lo llevamos en la sangre:** Cuando **engañes a alguien**, tira con Corazón en vez de Mente.
- La balanza de la Justicia:** Puedes **cobrarle una Deuda** a alguien para usar un poder de **Magia feérica** (incluidos poderes que normalmente no podrías usar) sobre esa persona sin coste.
- Descorrer el Velo:** Cuando **escapes**, añade esta opción a la lista:
  - Escapas a tu tierra natal, para bien o para mal.
- Las palabras se las lleva el viento:** Cuando **alguien rompa una promesa que te haya hecho o te mienta y lo descubras**, contraes una Deuda contigo y obtienes +1 a la siguiente tirada contra él.

## MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

**MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN**

Cuando **rompas una promesa o digas una mentira descarada**, márcate corrupción.

**MOVIMIENTO DE INTIMIDAD**

Cuando **compartas un momento de intimidad física o emocional con otra persona**, pídele que te haga una promesa. Si se niega o rompe la promesa, contraes 2 Deudas contigo.

**MOVIMIENTO FINAL**

Cuando **mueras o retires a tu personaje**, elige a un personaje y concédele el favor de tu corte. Puede elegir entre tomar **Magia feérica** y dos de tus poderes feéricos o avanzar **convencer a un personaje no jugador**.

**CORRUPCIÓN**

- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.
- Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

**MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN**

- Gach cumhacht:** Obtienes los poderes feéricos restantes. Cuando uses **Magia feérica**, dejas de poder elegir **sufrir daño**.
- Hábil negociador:** Cuando **saques un 10+ en negarte a pagar una Deuda**, puedes marcarte corrupción para cancelar la Deuda original y reclamarle una Deuda a la persona a la que se la has negado.
- Gracia supranatural:** Obtienes +1 a Corazón (máximo +4). Siempre que tires con Corazón y saques un 12+, márcate corrupción.
- Todos tenemos una:** Toca a alguien y márcate corrupción para declarar que tiene la vulnerabilidad que elijas. Todo daño de esa fuente (fuego, acero, hierro, etcétera) se trata como +1 daño y perforante.

## PODERES FEÉRICOS

Elige tres:

- Furia salvaje:** Invocas un elemento de la naturaleza con el que puedes golpear a tus enemigos (2-daño, cerca, área; o 3-daño cerca/lejos).
- La caricia de la Naturaleza:** El contacto contigo cura 2-daño. No puedes usar este poder en ti mismo.
- Marchitar:** Haces que el contacto contigo resulte mortífero (3-daño, íntimo, perforante).
- Glamour:** Creas ilusiones para engañar los sentidos. Los efectos no duran mucho.
- Cambio de forma:** Puedes tomar forma de animal brevemente.
- Confusión:** Toca a un objetivo para sumirlo en un estado emocional concreto (a tu elección). Puedes marcarte corrupción para elegir hacia quién está dirigida esa emoción.

## TUS ARMAS

## PUNTOS/EQUIPO

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS

## DEUDAS

¿Quién te debe algo?

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

*Avances disponibles desde el inicio de la partida:*

- +1 a Sangre (máximo +3).
- +1 a Corazón (máximo +3).
- +1 a Mente (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Un nuevo movimiento de Hada.
- Un nuevo movimiento de Hada.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.

*Tras 5 avances puedes elegir:*

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Unirte a una corte feérica o liderarla.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Retirar a tu personaje y ponerlo a salvo.
- Cambiar de Arquetipo.



## EL LOBO

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

#### Nombre (elige uno)

Anders, Brenda, Carmen, Christian, Dana, Habib, Junot, Karim, Lee, Lucía, Mani, Matt, Mel, Robin, Roxanne, Suze, Tori, Trent, Vanessa, Vic.

#### Aspecto (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa ancha, ropa oscura, ropa que te oculta, ropa sucia.

#### Comportamiento (elige uno)

Enérgico, excitable, salvaje, violento.

#### Características personales iniciales

(súmale 1 a una de ellas)

Sangre 1, Corazón -1, Mente 0, Espíritu 1.

#### Facciones iniciales (súmale 1 a una de ellas)

Mortalidad 0, Noche 1, Poder -1, Velo 1.

#### Preguntas introductorias

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?
- ¿Qué es lo mejor de la transformación?
- ¿Quién es la persona más importante de tu territorio?
- ¿Qué necesitas desesperadamente?

#### Equipo

- Una bolsa de deporte con todas tus pertenencias, un móvil de mierda.
- 2 armas prácticas a elegir:
  - Revólver de dos pulgadas (2-daño, cerca, ruidoso, recarga, ocultable).
  - Beretta de 9 mm (2-daño, cerca, ruidosa).
  - Navaja mariposa (2-daño, toque, ocultable).
  - Navaja automática (2-daño, toque, ocultable).
  - Bate de béisbol (2-daño, toque).

#### Deudas

- Alguien te está ocultando de alguien o algo poderoso. Tienes una Deuda con él.
- Alguien te contrató para hacer un trabajo y la cagaste. Tienes 2 Deudas con él.
- Alguien vive en tu territorio, beneficiándose de tu protección. Puedes exigirle una Deuda.

### NOMBRE

### ASPECTO Y COMPORTAMIENTO

### CARACTERÍSTICAS

Sangre	Corazón	Mente	Espíritu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### FACCIONES

Mortalidad	Noche	Poder	Velo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### DAÑO

### ARMADURA

<input type="checkbox"/>	Leve
<input type="checkbox"/>	Grave
<input type="checkbox"/>	Crítico

### SEQUELAS

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Cuando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcarte una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

## MOVIMIENTOS DEL LOBO

Tienes estos dos:

- Reconocer el terreno:** Si al principio de la sesión estás patrullando activamente tu territorio, tira con Sangre. Con un 10+, tu territorio está seguro y los problemas son mínimos; obtienes +1 a todas las tiradas para **echarte a la calle** en tu territorio. Con un 7-9, uno de tus problemas (a tu elección) aflora, pero la situación está estable en su mayoría. Si fallas o si no prestas atención a tu territorio, la situación se va a pique y tus problemas van cuesta abajo y sin frenos.
- Sabueso:** Cuando **vayas a la caza de alguien**, tira con Sangre. Si superas la tirada, sabes exactamente dónde encontrarlo y puedes seguir su olor hasta dar con él. Con un 10+, obtienes +1 a la siguiente tirada contra él. Si fallas, algo desagradable te encuentra a ti primero.

Y elige uno más:

- Regeneración:** Cuando **liberes tu poder**, añade esta opción a la lista:
  - Se te cierran las heridas; cúrate 1-daño.
- Lobo alfa:** Cuando **convenzas a un personaje no jugador en tu territorio**, tira con Sangre en vez de Corazón.
- Desde el borde del abismo:** Puedes abandonar tu forma lupina a voluntad. Cuando lo hagas, tira con Espíritu. Si superas la tirada, vuelves a tu forma original. Con un 7-9, sufres 1-daño o te marcas corrupción. Si fallas la tirada, te transformas, pero la transformación es incompleta, lenta o dolorosa.
- Temerario:** Si **te tiras de cabeza al peligro sin cubrirte las espaldas**, obtienes armadura+1. Si estás liderando a un grupo, este también obtiene armadura+1.

## MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

### MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN

Cuando **empieces una cacería en pos de alguien**, márcate corrupción.

### MOVIMIENTO DE INTIMIDAD

Cuando **compartas un momento de intimidad física o emocional con otra persona**, crearás un vínculo primario con ella; siempre sabrás dónde encontrarla y cuándo está en problemas. Este vínculo durará hasta el final de la siguiente sesión.

### MOVIMIENTO FINAL

Cuando **mueras o retires a tu personaje**, alguien a quien quieras proteger que esté en escena escapará y se pondrá a salvo, por muy improbable que eso fuera.

### CORRUPCIÓN

- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.
- Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

### MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN

- Uno con la bestia:** Puedes marcarte corrupción para añadirle 2 cualidades más a tu transformación hasta el final de la sesión.
- La fuerza de la naturaleza:** Obtienes +1 a Sangre (máximo +4). Siempre que tires con Sangre y saques un 12+, márcate corrupción.
- Sol y luna:** Puedes marcarte corrupción para transformarte en tu forma lupina a voluntad.
- Territorio conocido:** Puedes marcarte corrupción para conocer el origen del mayor peligro para tu territorio, aunque esté oculto con magia o engaños.

## LA TRANSFORMACIÓN

Por defecto, cambias a tu forma lupina cuando sale la luna llena y solo puedes volver a tu forma original a la salida del sol. Puedes resistirte al cambio, pero no es fácil. Cuando te transformas, obtienes armas naturales (2-daño) y 1-armadura.

Elige 2:

- Mientras estés transformado, infliges +1 de daño.
- Mientras estés transformado, obtienes +1 de armadura.
- El daño que infliges es perforante.
- Te transformas todas las noches, no solo las de luna llena.
- Mientras estés transformado, obtienes +1 a **escapar**.
- Cuando te enfrentes a un grupo, peleas como si fueras un grupo pequeño.
- Mientras estás transformado, eres casi inmune a los ataques mágicos.

Elige 2:

- Las armas de plata ignoran tu armadura.
- Cuando estás transformado, a veces pierdes el control.
- Cuando te transformes, tienes que **mantener la calma** para no iniciar una cacería.
- No puedes resistirte al cambio cuando te sobreviene.
- La transformación es muy lenta y dolorosa.

## TU TERRITORIO

Has declarado tuya una zona de la ciudad. Por defecto, tu territorio cubre una o dos manzanas y tiene el problema: +delincuencia.

Elige 2:

- Tu territorio cubre varias manzanas (añádele el beneficio: +influencia).
- Aquí la gente se esfuerza mucho por que las calles sean seguras (quita: delincuencia).
- Eres ampliamente aceptado como el protector de este lugar (añádele el beneficio: +apoyo).
- Tu territorio incluye terrenos por los que puedes merodear y cazar (añádele el beneficio: +terreno de caza).
- Has hecho un trato con alguien o algo para que proteja tu territorio en tu ausencia (añádele el beneficio: +guardián).

Elige 2:

- Tu territorio le debe lealtad a alguien más poderoso que tú (añádele el problema: +obligaciones).
- Alguien más poderoso que tú quiere tu territorio y se esfuerza por conseguirlo (añádele el problema: +usurpación).
- Los mortales de la zona están intentando revitalizar el comercio y las infraestructuras locales de forma activa (añádele el problema: +agitación).
- Tu territorio está plagado de presencias místicas o sobrenaturales (añádele el problema: +encantado).
- Le has ofrecido protección a alguien en tu territorio y ahora sus problemas son tuyos (añádele el problema: +protegido).

## DEUDAS

¿Quién te debe algo?

- \_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

Avances disponibles desde el inicio de la partida:

- +1 a Sangre (máximo +3).
- +1 a Mente (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Un nuevo movimiento de Lobo.
- Un nuevo movimiento de Lobo.
- Añadirle 2 cualidades más a tu transformación.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.
- Unirte a una manada de lobos o liderarla.

Tras 5 avances puedes elegir:

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Resolver un problema de tu territorio.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Retirar a tu personaje y ponerlo a salvo.
- Cambiar de Arquetipo.

## TUS ARMAS

## PUNTOS/EQUIPO

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS



## EL MAGO

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

**Nombre** (elige uno)

Ailea, Alanna, Andrés, Ánima, Brandon, Calvin, Christine, Desmond, Hugo, Jocelyn, June, Krista, Laura, Marlowe, Miranda, Randall, Vincent, Vivian, Wesley, Zoha.

**Aspecto** (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa anticuada, ropa cómoda, ropa oscura, ropa sofisticada.

**Comportamiento** (elige uno)

Desapegado, desaliñado, inquietante, voluble.

**Características personales iniciales**

(súmame 1 a una de ellas)

Sangre -1, Corazón 0, Mente 1, Espíritu 1.

**Facciones iniciales** (súmame 1 a una de ellas)

Mortalidad 1, Noche -1, Poder 1, Velo 0.

**Preguntas introductorias**

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?

• ¿Qué es lo que te mantiene despierto por las noches?

• ¿Qué has sacrificado por tu poder?

• ¿Qué necesitas desesperadamente?

**Equipo**

• Un piso bonito o una casa sencilla, un coche cutre, un móvil decente.

• Un foco místico (detállalo) y un santuario (detállalo).

• 1 arma práctica a elegir:

- Revólver de dos pulgadas (2-daño, cerca, ruidoso, recarga, ocultable).
- Glock de 9 mm (2-daño, cerca, ruidosa).
- Espada (3-daño, toque, escabrosa).

**Deudas**

• Alguien te está ayudando a mantener tus demonios a raya. Tienes una Deuda con él.

• Hay alguien a quien siempre acudes cuando te metes en líos. Tienes 2 Deudas con él.

• Estás ayudando a alguien a guardar un peligroso secreto. Puedes exigirle una Deuda.

**NOMBRE**

**ASPECTO Y COMPORTAMIENTO**

**CARACTERÍSTICAS**

Sangre Corazón Mente Espíritu

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

**FACCIONES**

Mortalidad Noche Poder Velo

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

**DAÑO**

**ARMADURA**

Leve

Grave

Crítico

--

**SECUELAS**

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Cuando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcarte una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

### MOVIMIENTOS DEL MAGO

Tienes estos dos y tus hechizos:

**Canalizar:** Cuando **canalices y reúnas tu magia**, tira con Espíritu. Con un 10+, obtienes 3 puntos. Con un 7-9, obtienes 3 puntos y eliges 1 opción de la lista que aparece a continuación. Si fallas, obtienes 1 punto, pero no puedes volver a canalizar en esta escena.

- Obtienes -1 a todas las tiradas hasta que descanses.
- Sufres 1-daño (perforante)
- Te marcas corrupción.

Los puntos te durarán hasta que los gastes. Puedes gastarlos para lanzar cualquier hechizo que tengas según se indique en su descripción.

**Sanctasanctórum:** Cuando **vayas a tu santuario a por un ingrediente para un hechizo, una reliquia o un libro**, tira con Espíritu. Con un 10+, tienes algo que vale para lo que necesitas. Con un 7-9, tienes algo que se le acerca, pero le falta o le falla algo importante. Si fallas, no tienes lo que estás buscando, pero conoces a alguien que probablemente sí lo tenga.

### MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

**MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN**

Cuando **hagas un trato con alguien oscuro y poderoso**, márcate corrupción.

**MOVIMIENTO DE INTIMIDAD**

Cuando **compartas un momento de intimidad física o emocional con alguien**, decide si esa persona te importa o no. Si no te importa, sigue con su vida tal cual. Si te importa, tiene un -1 a todas las tiradas de **escapar** hasta que tenga un momento de intimidad con otra persona.

**MOVIMIENTO FINAL**

Cuando **mueras**, puedes echarle una maldición devastadora a alguien que haya cerca. Especifica sus efectos y cómo puede librarse de ella.

**CORRUPCIÓN**

Elegir un movimiento de corrupción.

Elegir un movimiento de corrupción.

Elegir un movimiento de corrupción.

Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.

Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

**MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN**

**Las Artes Oscuras:** Cuando **lances un ataque con magia o energía psíquica**, puedes marcarte corrupción para tirar con Espíritu en vez de Sangre durante el resto de la escena.

**Sobre un caballo amarillento:** Márcate corrupción y di el nombre auténtico de un personaje no jugador que haya en escena para hacerle 3-daño (perforante).

**Magia negra:** Puedes marcarte corrupción para ignorar un requisito que te haya puesto el Maestro de Ceremonias al usar tu santuario.

**Protección:** Puedes marcarte corrupción para crear una protección mágica del tamaño de una habitación pequeña. La protección dura un mes y un día o hasta que la liberes.

## HECHIZOS

Elige tres:

- Rastrear:** Gasta 1 punto para descubrir dónde se encuentra alguien. Tienes que tener un objeto personal que pertenezca al objetivo o residuos corporales recientes (un mechón de pelo, trozos de uñas cortadas, sangre, etcétera).
- Elementalismo:** Invocas los elementos para golpear a tus enemigos. Gasta 1 punto para **lanzar un ataque** usando tu magia como arma (3-daño, cerca o 2-daño, cerca, área).
- Borrar la memoria:** Gasta 1 punto para hacer que un objetivo indefenso olvide hasta una hora de su memoria reciente. Puedes gastar un punto más y marcarte corrupción para colocar recuerdos alternativos en su lugar.
- Escudo:** Gasta 1 punto para obtener armadura+1 o dársela a alguien cercano, o gasta 2 puntos para proporcionar armadura+1 a todas las personas que haya en una zona pequeña, entre las que puedes estar incluido. Esta armadura dura hasta el final de la escena. Puedes apilar varios usos de **Escudo** a la vez.
- Manto de oscuridad:** Gasta 1 punto para hacerte invisible durante unos momentos.
- Teletransporte:** Gasta 1 punto para teletransportarte una corta distancia dentro de la escena en la que te encuentras.
- Maleficio:** Gasta 1 punto para hacerle 1-daño (perforante) a alguien a cualquier distancia. Para ello necesitas una muestra de su pelo, sangre o saliva.

## SANTUARIO

Elige y subraya 4 elementos que incluya tu santuario:

Un ayudante extremadamente bien instruido, un terreno de pruebas, trampas mágicas contra intrusos, una biblioteca llena de libros antiguos, una miscelánea de reliquias antiguas, una prisión mística, protecciones mágicas, un portal a otra dimensión, un círculo de concentración, una botica.

Elige y subraya 2 desventajas de tu santuario:

Atrae la atención de criaturas de otros mundos, contiene muchas sustancias inestables, muchos saben dónde se encuentra, siempre le falta un ingrediente o pieza clave, te cuesta mucho acceder a él.

Además, cuando te metas en tu santuario a trabajar en algo, el Maestro de Ceremonias te dirá lo que te cuesta completar la tarea, como si tu santuario fuera un taller místico.

## FOCO

Tienes un objeto que actúa como foco místico y te ayuda a canalizar tu magia. Sin él, tienes -1 a **Canalizar**.

Elige un beneficio que te aporta tu foco:

- Haces +1 de daño con tu magia.
- Mientras tengas puntos de **Canalizar** obtienes armadura+1.
- Cuando usas **Canalizar**, obtienes 1 punto más.

## DEUDAS

¿Quién te debe algo?

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

Avances disponibles desde el inicio de la partida:

- +1 a Corazón (máximo +3).
- +1 a Mente (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Añadirle 2 elementos más a tu santuario.
- Aprender 3 hechizos más.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.

Tras 5 avances puedes elegir:

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Eliminar una desventaja de tu santuario.
- Añadirle un beneficio más a tu foco.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Retirar a tu personaje y ponerlo a salvo.
- Cambiar de Arquetipo.

## TUS ARMAS

## PUNTOS/EQUIPO

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS



## EL ORÁCULO

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

#### Nombre (elige uno)

Daniel, Dodona, Elijah, George, Hala, Humphrey, Joel, Jonathon, Joaquín, Kami, Khan, Malachí, María, Martha, Maximus, Olivia, Penélope, Pythia, Saira, Sonam.

#### Aspecto (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa abrigada, ropa ancha, ropa sucia, ropa sugerente.

#### Comportamiento (elige uno)

Distante, paranoico, tranquilizador, voluble.

#### Características personales iniciales

(súmale 1 a una de ellas)

Sangre 0, Corazón -1, Mente 1, Espíritu 1.

#### Facciones iniciales (súmame 1 a una de ellas)

Mortalidad 0, Noche -1, Poder 1, Velo 1.

#### Preguntas introductorias

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?
- ¿Cómo sobrellevas las visiones?
- ¿Cómo son tus pesadillas?
- ¿Qué necesitas desesperadamente?

#### Equipo

- Un apartamento sencillo, un coche cutre, un móvil.
- 1 conjunto de objetos únicos:
  - Herramientas proféticas (por ejemplo: una baraja del tarot, una bola de cristal, runas, etcétera).
  - Objetos rituales (un *athame*, un pentáculo, etcétera).
  - Una colección de gruesos libros y grimorios.

#### Deudas

- Hay alguien que te ayuda a comprender tus sueños y visiones. Tienes 2 Deudas con él.
- Has tenido una profecía funesta sobre alguien, pero no sabes cómo ayudarle... todavía. Tienes una Deuda con él.
- Estás ayudando a alguien a desarrollar su verdadero potencial con tus visiones. Puedes exigirle una Deuda.

### NOMBRE

### ASPECTO Y COMPORTAMIENTO

### CARACTERÍSTICAS

Sangre	Corazón	Mente	Espíritu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### FACCIONES

Mortalidad	Noche	Poder	Velo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### DAÑO

### ARMADURA

<input type="checkbox"/>	Leve	_____
<input type="checkbox"/>	Grave	_____
<input type="checkbox"/>	Crítico	_____

### SECUELAS

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Cuando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcarte una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

## MOVIMIENTOS DEL ORÁCULO

Tienes este:

- Predicciones:** Al inicio de cada sesión, tira con Espíritu. Con un 10+, obtienes 2 puntos. Con un 7-9, obtienes 1 punto. Durante la sesión, puedes gastar cada uno de esos puntos para declarar que algo terrible está a punto de pasar. Tus aliados y tú obtenéis un +1 a todas las tiradas destinadas a evitar el inminente desastre. Si fallas la tirada, ves la muerte de alguien importante para ti y obtienes un -1 a todas las tiradas destinadas a impedirlo.

Y elige dos más:

- Psicometría:** Siempre que **examines y analices un objeto interesante**, tira con Espíritu. Con un 10+, haz 3 preguntas. Con un 7-9, haz 1 pregunta:
  - ¿Cuál es la historia de este objeto?
  - ¿Qué maldiciones, protecciones o límites tiene este objeto?
  - ¿Cuál es el lugar de este objeto?
  - ¿Qué secretos o misterios ha presenciado este objeto?
  - ¿Qué emociones fuertes han estado cerca de este objeto últimamente?

Si fallas, la emoción que hay en el objeto te abruma y obtienes -1 a todas las tiradas durante esa escena.

- Doble vida:** Toma Mortalidad como segunda Facción. Cuando **alguien tire con tu Facción o se la marque**, dile cuál de las dos que tienes es más adecuada.
- Médium:** Avanza **liberar tu poder** para todos los personajes que haya en tu presencia, incluido tú mismo.
- Rozar la superficie:** Cuando **toques a alguien**, puedes leer sus pensamientos superficiales. Tira con Espíritu. Con un 10+, haz 3 preguntas. Con un 7-9, haz 1 pregunta:
  - ¿Qué está pensando tu personaje ahora mismo?
  - ¿A quién estás protegiendo?
  - ¿Por qué guardas secretos?
  - ¿Qué dolor oculta tu personaje?

Si fallas, haces 1-daño (perforante) a la otra persona y a ti mismo.

- Cueste lo que cueste:** Cuando **interfieras en los planes o acciones de alguien para impedir que una de tus visiones se cumpla**, márcate su Facción y obtendrás +1 a la siguiente tirada.

## MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

### MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN

Cuando **le digas a alguien una profecía falsa**, márcate corrupción.

### MOVIMIENTO DE INTIMIDAD

Cuando **compartas un momento de intimidad física o emocional con otra persona**, obtendrás una visión clara y específica sobre su futuro. Puedes hacer un máximo de 3 preguntas sobre la visión; márcate corrupción por cada una que hagas.

### MOVIMIENTO FINAL

Cuando **mueras o retires a tu personaje**, haz una proclamación al mundo que reverberará en los sueños por todo el planeta. Detalla las señales de lo que se cierne. El Maestro de Ceremonias hará que tu profecía se cumpla más pronto que tarde.

## CORRUPCIÓN

- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.
- Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

## MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN

- Émpata:** Cuando *cales a alguien, Roces la superficie o utilices Psicometría*, puedes marcarte corrupción para hacer las preguntas que quieras, no solo las de las listas.
- El ojo que todo lo ve:** Puedes marcarte corrupción y sufrir 1-daño (perforante) para tener una visión sobre la situación en la que te encuentras. Hazle una pregunta al Maestro de Ceremonias; la contestará con honestidad.
- Oscuro destino:** Cuando *estés cara a cara con alguien*, puedes marcarte corrupción para lanzarle una maldición. Tira con Espíritu. Con un 10+, elige 2 opciones. Con un 7-9, elige 1 opción:
  - La maldición dura mucho tiempo.
  - Tú no eres la obvia fuente de la maldición.
  - Los efectos de la maldición son potentes y evidentes.
- Mirada penetrante:** Márcate corrupción para cruzar la vista con alguien y obligarlo a quedarse quieto mientras le sostengas la mirada.

## TUS ARMAS

## PUNTOS/EQUIPO

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS

## DEUDAS

¿Quién te debe algo?

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

*Avances disponibles desde el inicio de la partida:*

- +1 a Sangre (máximo +3).
- +1 a Corazón (máximo +3).
- +1 a Mente (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Un nuevo movimiento de Oráculo.
- Un nuevo movimiento de Oráculo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.

*Tras 5 avances puedes elegir:*

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Conseguir un santuario.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Cambiar de Arquetipo.



## EL VAMPIRO

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

**Nombre** (elige uno)

Adel, Ash, Bilal, Clara, Cleopatra, Damon, Danielle, Hadier, Isa, Joseph, Klaus, Leanne, Marta, Maximillian, Monique, Nathaniel, Orion, Salim, Reginald, Zoe.

**Aspecto** (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa de diario, ropa de época, ropa formal, ropa que te oculta.

**Comportamiento** (elige uno)

Anticuoado, salvaje, seductor, voluble.

**Características personales iniciales**

(súmale 1 a una de ellas)

Sangre 1, Corazón 1, Mente 0, Espíritu -1.

**Facciones iniciales** (súmale 1 a una de ellas)

Mortalidad 1, Noche 1, Poder -1, Velo 0.

**Preguntas introductorias**

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?

- ¿Cómo mantienes tus ansias bajo control?
- ¿Quién te convirtió?
- ¿A qué intriga estás dedicado ahora mismo?

**Equipo**

- Un apartamento aislado, un coche cómodo, un *smartphone*.
- Un arma elegante a elegir:
  - Espada (3-daño, toque, escabrosa).
  - Dos Glock de 9 mm, una en cada mano (2-daño, cerca, ruidosas).
  - Walther PPK (2-daño, cerca, recarga, ocultable).

**Deudas**

- Hay alguien que se asegura de que te alimentes con regularidad. Tienes 2 Deudas con él.
- Hay alguien que depende de ti para obtener su dosis. Puedes exigirle una Deuda.
- Alguien es responsable de que te conviertas en vampiro. Puedes exigirle una Deuda.

**NOMBRE**

**ASPECTO Y COMPORTAMIENTO**

**CARACTERÍSTICAS**

Sangre	Corazón	Mente	Espíritu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**FACCIONES**

Mortalidad	Noche	Poder	Velo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**DAÑO**      **ARMADURA**

- Leve
- Grave
- Crítico

**SECUELAS**

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Cuando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcarte una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

### MOVIMIENTOS DEL VAMPIRO

Tienes este:

- Hambre eterna:** Ansías sangre, emociones o carne humanas, elige una. Cuando **te alimentes**, tira con Sangre. Con un 10+, elige 3. Con un 7-9, elige 2:
  - Te curas 1-daño.
  - Descubres un secreto sobre esa persona.
  - Obtienes +1 a la siguiente.
  - Tu víctima no muere.

Si fallas, algo sale terriblemente mal.

Y elige dos más:

- Irresistible:** Cuando **convencas a un personaje no jugador mediante promesas o seducción**, trata los resultados de 7-9 como si fueran de 10+. Si fallas la tirada, tus maquinaciones tienen éxito como si hubieras sacado un 7-9, pero atraes la atención de un enemigo o rival.
- Refugio:** Tienes un lugar seguro, a salvo de peligros externos. Tiene raciones de emergencia, unos cuantos gules y una vía de escape. Cuando alguien venga a tu refugio por voluntad propia, entra en tu red.
- Sangre fría:** Cuando **mantengas la calma bajo presión emocional**, tira con Sangre en vez de Espíritu.
- Mantener cerca a tus amigos:** Cuando **cales a alguien satisfaciendo sus vicios**, tira con Sangre en vez de Mente.
- Que corra la voz:** Cuando **le cobres una Deuda a alguien de tu red**, añade esta opción a la lista:
  - Haz correr la voz entre su Facción de que quieres algo. Obtienes +3 a la siguiente tirada de **echarte a la calle** con esa Facción.

### MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

**MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN**

Cuando **te alimentes de una víctima en contra de su voluntad**, márcate corrupción.

**MOVIMIENTO DE INTIMIDAD**

Cuando **compartas un momento de intimidad física o emocional con otra persona**, cuéntale un secreto sobre ti o contraerás una Deuda con ella. De una forma u otra, esa persona entra en tu red y contrae una Deuda contigo.

**MOVIMIENTO FINAL**

Cuando **mueras o retires a tu personaje**, nombra a alguien que haya en escena a quien quieras muerto; tus subordinados y aliados lo perseguirán sin tregua.

**CORRUPCIÓN**

- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.
- Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

**MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN**

- Auténtico cazador:** Cuando **estés persiguiendo a un personaje no jugador humano por la noche**, márcate corrupción. Tu presa no podrá escapar de ti, huya adonde huya, y podrás alimentarte de él o matarlo a voluntad.
- Paladar adaptable:** Puedes alimentarte de cualquier criatura, no solo de humanos. Alimentarte de algo completamente diferente a un ser humano tendrá efectos secundarios inesperados.
- De vuelta al redil:** Cuando **le cobres la última Deuda** a alguien de tu red, márcate corrupción para quedarte con la Deuda y mantenerlo en la red.
- Magia de sangre:** Elige dos poderes feéricos. Márcate corrupción cada vez que uses uno de ellos.

## LA RED DEL VAMPIRO

Cuando alguien acuda a ti para pedirte consejo, información o un favor, o bien amenace tus intereses, entra en tu **red** y contrae una Deuda contigo. Cuando alguien esté en tu red, obtienes lo siguiente al tratar con él:

- +1 a todas las tiradas para **echarle una mano** o **fastidiar** sus esfuerzos.
- Añades esta pregunta a **calar a alguien**: «¿Qué ansía realmente tu personaje?».

Al principio de cada sesión, elige a alguien de tu red y descubre un secreto sobre él que preferiría que no saliera a la luz.

Solo pueden abandonar tu red quienes ya no estén en Deuda contigo.

## TU RED

## TUS ARMAS

## PUNTOS/EQUIPO

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS

## DEUDAS

¿Quién te debe algo?

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

*Avances disponibles desde el inicio de la partida:*

- +1 a Sangre (máximo +3).
- +1 a Corazón (máximo +3).
- +1 a Mente (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Un nuevo movimiento de Vampiro.
- Un nuevo movimiento de Vampiro.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.

*Tras 5 avances puedes elegir:*

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Unirte a un clan de vampiros o liderarlo.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Retirar a tu personaje y ponerlo a salvo.
- Cambiar de Arquetipo.



## EL VETERANO

### CREACIÓN DEL PERSONAJE

#### Nombre (elige uno)

Alejandro, Bartholomew, Beth, Constance, Danuta, David, Emma, Frank, Joanne, José, Julie, Kimiko, Leo, Mahinder, Michelle, Regis, Skylar, Tabitha, Terry, Yakub.

#### Aspecto (elige tantos como correspondan)

- Andrógino, femenino, masculino o transgénero.
- Asiático o sudasiático, blanco, de Oriente Medio, indígena, latinoamericano, negro...
- Ropa de diario, ropa formal, ropa sucia, uniforme.

#### Comportamiento (elige uno)

Encantador, grosero, profesional, reservado.

#### Características personales iniciales

(súmale 1 a una de ellas)

Sangre -1, Corazón 1, Mente 1, Espíritu 0.

#### Facciones iniciales (súmale 1 a una de ellas)

Mortalidad 1, Noche 0, Poder 0, Velo 0.

#### Preguntas introductorias

- ¿Quién eres?
- ¿Cuánto tiempo llevas en la ciudad?

- ¿Cuál ha sido tu mayor logro en la ciudad?
- ¿Por qué te retiraste?
- ¿Qué necesitas desesperadamente?

#### Equipo

- Un piso o una guarida en un almacén, un buen coche o una camioneta vieja, un *smartphone*, un taller (detállalo).
- Un arma de autodefensa a elegir:
  - Beretta de 9 mm (2-daño, cerca, ruidosa).
  - Escopeta de corredera (3-daño, cerca, ruidosa, recarga, escabrosa).
  - Revólver mágnium (3-daño, cerca, ruidoso, recarga).

#### Deudas

- Alguien depende de ti para que lo entrenes o instruyas. Puedes exigirle 2 Deudas.
- Estás trabajando en algo grande para alguien y lo tienes casi listo. Puedes exigirle una Deuda.
- Hay alguien que no deja de salvarte el culo. Tienes 2 Deudas con él.

### NOMBRE

### ASPECTO Y COMPORTAMIENTO

### CARACTERÍSTICAS

Sangre Corazón Mente Espíritu

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

### FACCIONES

Mortalidad Noche Poder Velo

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

### DAÑO

### ARMADURA

- |                          |         |       |
|--------------------------|---------|-------|
| <input type="checkbox"/> | Leve    | _____ |
| <input type="checkbox"/> | Grave   | _____ |
| <input type="checkbox"/> | Crítico | _____ |



### SECUELAS

- Destrozado (-1 Sangre)
- Descorazonado (-1 Corazón)
- Deshecho (-1 Mente)
- Quebrado (-1 Espíritu)

Cuando sufras daño, marca tantas casillas como puntos de daño recibido, de arriba a abajo. Cuando te cures, borra las marcas en el mismo orden. Puedes curarte 1 punto de daño al día de forma natural. Puedes marcarte una **secuela** para ignorar todo el daño que vayas a sufrir.

## MOVIMIENTOS DEL VETERANO

Tienes este:

- Viejos amigos, viejos favores:** Cuando **te encuentres por primera vez a un personaje no jugador**, en vez de **ponerle nombre a una cara**, puedes declarar que es un viejo amigo y tirar con Mente. Si superas la tirada, te ofrecerá consuelo y ayuda, aunque por ello se exponga a sufrir peligro o represalias. Con un 7-9, dile al Maestro de Ceremonias por qué tienes una Deuda con esa persona. Si fallas la tirada, dile al Maestro de Ceremonias por qué te quiere muerto.

Y elige dos más:

- Auténtico artista:** Cuando **crees algo para alguien con tu taller**, márcate su Facción.
- Invertir:** Cuando **alguien tenga 2 o más Deudas contigo y le echas una mano o le fastidies**, tira con Mente en vez de Facción.
- ¡Ya estoy viejo para estas mierdas!** Cuando **te veas en medio de una pelea que hayas tratado de impedir**, obtienes armadura+1 y +1 a todas las tiradas destinadas a poneros a salvo a los demás y a ti.
  - Sumarle 1 a la tirada de alguien (elige esta opción después de esa tirada).
  - Descartar todo el daño que alguien sufra de un único ataque.
  - Garantizar que los tuyos tengan a mano exactamente el equipo que necesitan.
- El plan perfecto:** Cuando **traces un plan con alguien**, tira con Mente. Con un +10, obtienes 3 puntos. Con un 7-9, obtienes 2 puntos. Mientras el plan se lleva a cabo, puedes gastar los puntos, uno por opción y sin importar la distancia, para:
  - Sumarle 1 a la tirada de alguien (elige esta opción después de esa tirada).
  - Descartar todo el daño que alguien sufra de un único ataque.
  - Garantizar que los tuyos tengan a mano exactamente el equipo que necesitan.
- Sacar la pistola en una pelea a navajazos:** Cuando **lances un ataque con el que agraves seriamente el conflicto**, tira con Mente en vez de Sangre.

## MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

### MOVIMIENTO DE CORRUPCIÓN

Cuando **te lances hacia el peligro de cabeza y de manera consciente**, márcate corrupción.

### MOVIMIENTO DE INTIMIDAD

Cuando **compartas un momento de intimidad física o emocional con otra persona**, cuéntale una historia sobre el pasado y las lecciones que has aprendido.

Elige 1 opción:

- Ambos obtenéis +1 a la siguiente.
- Tú obtienes +1 a la siguiente y la otra persona, -1 a la siguiente.
- Obtienes 1 punto. Gástalo para **echarle una mano** a ese personaje, por muy lejos que esté.

### MOVIMIENTO FINAL

Cuando **mueras o retires a tu personaje**, elige a un personaje para que herede tu taller y **Auténtico artista**.

## CORRUPCIÓN

- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción.
- Elegir un movimiento de corrupción de otro Arquetipo.
- Retirar a tu personaje. Puede volver como Peligro.

## MOVIMIENTOS DE CORRUPCIÓN

- De vuelta a las andadas:** Coge un movimiento normal y un movimiento de corrupción de otro Arquetipo. Siempre que los uses, márcate corrupción.
- Síndrome de Diógenes:** Puedes marcarte corrupción para buscar entre tus cosas y encontrar justo lo que necesitas para lidiar con la situación en la que te encuentras.
- ¿Os pilla en mal momento, cabrones?:** Puedes marcarte corrupción para entrar en escena. Puedes marcártela una vez más para traerte a alguien contigo.
- Horribles experimentos:** Cuando «trabajes en alguien» (vivo o muerto) en tu taller, márcate corrupción y tira con Mente. Con un 10+, haz 3 preguntas. Con un 7-9, haz 2 preguntas.
  - ¿Cuál es tu punto débil?
  - ¿Qué escondes?
  - ¿De qué tienes miedo?
  - ¿Qué eres en realidad?
  - ¿Qué estás planeando?

Si fallas la tirada, haz 1 pregunta, pero alguien de su Facción se enterará de lo que has hecho.

## TALLER

Tienes un taller que ofrece un amplio espacio para tus herramientas o materiales. Cuando **te metas en tu taller para trabajar en algo**, el Maestro de Ceremonias te dirá lo que te va a costar terminarlo.

*Elige y subraya 3 elementos que incluya tu taller:*

Un elevador de coches y herramientas de mecánica, un cuarto oscuro, un medio de cultivo controlado, dos o tres ayudantes cualificados, un vertedero de chatarra y otros materiales reciclables de donde obtener materias primas, máquinas herramienta, transmisores y receptores, un terreno de pruebas, trampas letales contra intrusos, una biblioteca llena de libros antiguos, una miscelánea de reliquias antiguas, un foco místico, protecciones mágicas, instalaciones médicas, un quirófano, ordenadores y equipo electrónico de alta tecnología, un avanzado sistema de vigilancia, una fragua, un laboratorio científico, un portal a otra dimensión.

Los objetos creados en tu taller están a salvo del Maestro de Ceremonias. No pueden ser destruidos ni te los pueden quitar sin tu permiso, aunque los vendas o se los des a otro personaje.

## TUS ARMAS

## PUNTOS/EQUIPO

## OTROS MOVIMIENTOS Y NOTAS

## DEUDAS

¿Quién te debe algo?

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ me debe \_\_\_\_ Deuda(s) porque \_\_\_\_\_

## AVANCES

*Avances disponibles desde el inicio de la partida:*

- +1 a Corazón (máximo +3).
- +1 a Mente (máximo +3).
- +1 a Espíritu (máximo +3).
- Un nuevo movimiento de Veterano.
- Un nuevo movimiento de Veterano.
- Añadirle 2 elementos más a tu taller.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Un movimiento de otro Arquetipo.
- Cambiar de Facción.

*Tras 5 avances puedes elegir:*

- +1 a cualquier característica (máximo +3).
- +1 a cualquier Facción (máximo +3).
- Borrarte una secuela.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Borrarte un avance de corrupción.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Avanzar 3 movimientos básicos.
- Retirar a tu personaje y ponerlo a salvo.
- Cambiar de Arquetipo.