

• Nombre

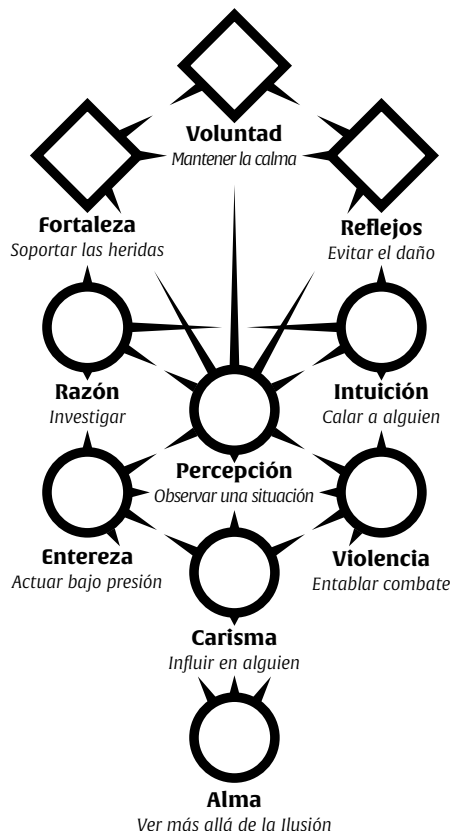
• Arquetipo

• Ocupación

• Apariencia



• Atributos



• Secretos inconfesables

• Desventajas

• Ventajas

• Relaciones

• Heridas

Heridas graves (-1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

☐

☐

☐

Herida crítica (-1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

• Estabilidad

☐ Tranquilo	
☐ Incómodo	Estrés moderado:
☐ Descentrado	-1 a las tiradas de desventaja
☐ Alterado	Estrés grave:
☐ Angustiado	-1 a mantener la calma
☐ Inestable	-2 a las tiradas de desventaja
☐ Trastornado	Estrés crítico:
☐ Irracional	-2 a mantener la calma
☐ Desquiciado	-3 a las tiradas de desventaja +1 a ver más allá de la ilusión
☐ Roto	El director hace un movimiento

• Ganchos dramáticos

• Inventario

• Notas

• Armas

• Nombre

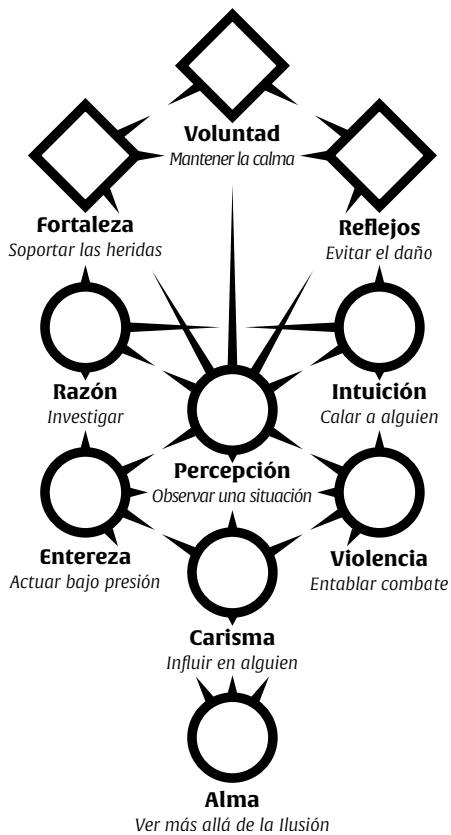
• Arquetipo

• Ocupación

• Apariencia



• Atributos



• Secretos inconfesables

• Desventajas

• Ventajas

• Relaciones

• Heridas

Heridas graves (–1 a todas las tiradas) Estabilizada

	☐
	☐
	☐
	☐

Herida crítica (–1 a todas las tiradas) Estabilizada

	☐
--	--------------------------

• Estabilidad

☐ Tranquilo	
☐ Incómodo	Estrés moderado:
☐ Descentrado	–1 a las tiradas de desventaja
☐ Alterado	Estrés grave:
☐ Angustiado	–1 a mantener la calma
☐ Inestable	–2 a las tiradas de desventaja
☐ Trastornado	Estrés crítico:
☐ Irracional	–2 a mantener la calma
☐ Desquiciado	–3 a las tiradas de desventaja +1 a ver más allá de la ilusión
☐ Roto	El director hace un movimiento

• Ganchos dramáticos

• Inventario

• Armas

• Avances

Cuando tu personaje gaste puntos de Experiencia puedes elegir de entre los siguientes avances.

Elige uno de estos:

- ☐☐☐☐☐ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +3).
- ☐☐ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +3).
- ☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).
- ☐☐☐ Elige una nueva ventaja de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

- ☐☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +4).
- ☐☐ Elige una nueva ventaja de cualquier arquetipo Consciente.
- ☐ Acaba el arco argumental de tu personaje como quieras y crea un nuevo personaje Consciente, que empiece con dos 2 avances.
- ☐ Sustituye tu arquetipo actual por otro arquetipo Consciente y bórrate una de las 3 ventajas iniciales.

Tras 10 avances también puedes elegir:

- ☐ Convierte tu personaje en un arquetipo Iluminado.

• Nombre _____

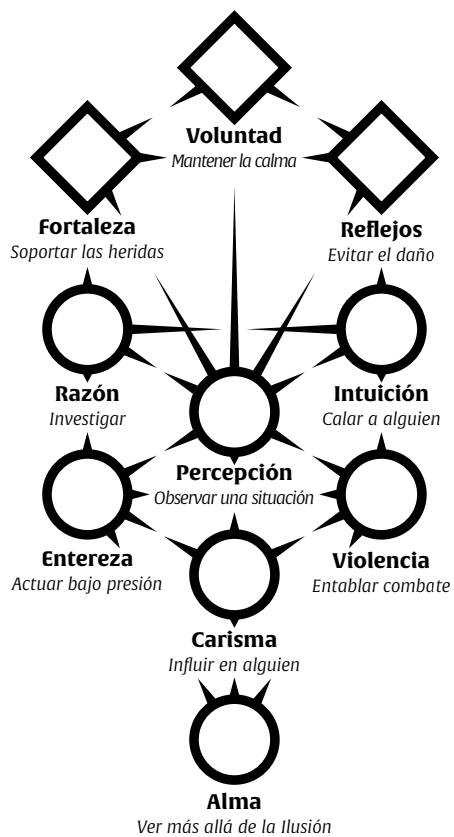
• Arquetipo _____

• Ocupación _____

• Apariencia _____



• Atributos



• Secretos inconfesables

• Desventajas

• Ventajas

• Relaciones

• Heridas

Heridas graves (-1 a todas las tiradas) Estabilizada

	☐
	☐
	☐
	☐

Herida crítica (-1 a todas las tiradas) Estabilizada

	☐
--	--------------------------

• Estabilidad

☐ Tranquilo	
☐ Incómodo	Estrés moderado:
☐ Descentrado	-1 a las tiradas de desventaja
☐ Alterado	Estrés grave:
☐ Angustiado	-1 a mantener la calma
☐ Inestable	-2 a las tiradas de desventaja
☐ Trastornado	Estrés crítico:
☐ Irracional	-2 a mantener la calma
☐ Desquiciado	-3 a las tiradas de desventaja +1 a ver más allá de la ilusión
☐ Roto	El director hace un movimiento

• Ganchos dramáticos

• Inventario

• Armas

• Avances

Un PJ Durmiente avanza dando los siguientes pasos:

- [1] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [2] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [3] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [4] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [5] Recuerda algo de su secreto inconfesable.
- [6] Despierta. El jugador elige un arquetipo Consciente. El PJ mantiene su secreto inconfesable y sus desventajas, pero el jugador elige tres ventajas de su nuevo arquetipo.

• Nombre _____

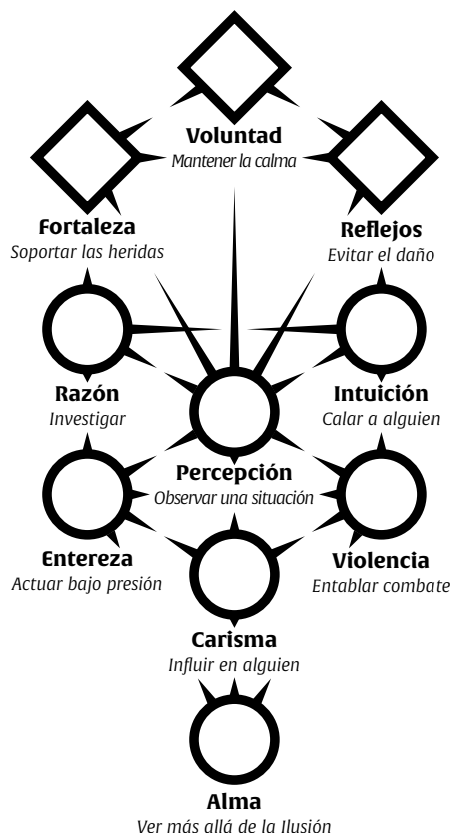
• Arquetipo _____

• Ocupación _____

• Apariencia _____



• Atributos



• Secretos inconfesables

• Desventajas

• Ventajas

• Relaciones

• Heridas

Heridas graves (-1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

☐

☐

☐

Herida crítica (-1 a todas las tiradas) Estabilizada

☐

• Estabilidad

☐ Tranquilo	
☐ Incómodo	Estrés moderado:
☐ Descentrado	-1 a las tiradas de desventaja
☐ Alterado	Estrés grave:
☐ Angustiado	-1 a mantener la calma
☐ Inestable	-2 a las tiradas de desventaja
☐ Trastornado	Estrés crítico:
☐ Irracional	-2 a mantener la calma
☐ Desquiciado	-3 a las tiradas de desventaja +1 a ver más allá de la ilusión
☐ Roto	El director hace un movimiento

• Ganchos dramáticos

• Inventario

• Armas

• Avances

Elige uno de estos:

☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).

☐☐☐☐☐ Súmale +1 a un atributo activo (máximo +4).

☐☐ Súmale +1 a un atributo pasivo (máximo +4).

☐☐☐ Elige una nueva habilidad de tu arquetipo.

Tras 5 avances también puedes elegir:

☐☐ Súmale +1 a un atributo cualquiera (máximo +5).

☐☐☐ Obtén una habilidad o ventaja de tu elección.

☐ Acaba la historia de tu personaje y hazte uno nuevo.

☐ Cambia el arquetipo de tu personaje por un nuevo arquetipo Iluminado.

Tras 10 avances también puedes elegir:

☐ Empieza tu viaje hacia el Despertar.