

HOJA DE PERSONAJE

Nombre *Mickey Curbelo* Concepto *Investigador Obsesionado* Credo *Inquisitivo*
 Célula *Perros Guardianes* Ambición *Exponer a un monstruo para que alguien lo vea* Deseo *Ayudar a mis clientes*
 Determinación *Curiosidad* Redención

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●○○○○	Carisma	●●○○○	Inteligencia	●●●●○
Destreza	●●●○○	Manipulación	●●○○○	Astucia	●●●○○
Resistencia	●●○○○	Compostura	●●○○○	Resolución	●●●○○
Salud		Fuerza de Voluntad		Desesperanza	
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□		□	
<i>Salud inicial: 5</i>		<i>Fuerza de Voluntad inicial: 5</i>			

HABILIDADES

Armas de Fuego	●●●○○	Callejeo	●●○○○	Academicismo	○○○○○
Artesanía	○○○○○	Etiqueta	○○○○○	Ciencias	○○○○○
Atletismo	●○○○○	Interpretación	○○○○○	Consciencia	○○○○○
Conducir	○○○○○	Intimidación	○○○○○	Finanzas	○○○○○
Latrocinio	●●○○○	Liderazgo	○○○○○	Investigación (Escena del Crimen)	●●●●○
Pelea	●○○○○	Perspicacia	●○○○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	○○○○○	Persuasión	●●○○○	Ocultismo	○○○○○
Sigilo	●○○○○	Subterfugio	●●●○○	Política	○○○○○
Supervivencia	○○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Tecnología	○○○○○

FACULTADES Y BENEFICIOS

<i>Equipamiento Improvisado</i>	<i>Sentir lo Antinatural</i>	
	<i>Manos Libres</i>	

Experiencia total.....

Experiencia gastada.....

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Campos del Credo

	<i>Carl, mi distante hijo adolescente.</i>	
--	--	--

Ventajas y Defectos

Contactos (agente de policía)	●○○○○
Contactos (dueño de bar)	●○○○○
Estatus	●●○○○
Lingüística (español)	●○○○○
Nutricionista	●○○○○
Recursos	●○○○○
	○○○○○
Adicción (Alcohol)	●○○○○
Despreciado	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Equipo

Notas

Edad
Fecha de nacimiento
Apariencia
Características distintivas
Historia

HOJA DE PERSONAJE

Nombre *Haven Duran* Concepto *Hacker religioso* Credo *Fiel*
 Célula *Perros Guardianes* Ambición *Salvar el alma de alguien* Deseo *Liberar los archivos secretos de un monstruo*

Determinación *Juramento* Redención

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●●○○○	Carisma	●●●○○	Inteligencia	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulación	●●○○○	Astucia	●●●●○
Resistencia	●○○○○	Compostura	●●○○○	Resolución	●●○○○
Salud		Fuerza de Voluntad		Desesperanza	
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□		□	
<i>Salud inicial: 4</i>		<i>Fuerza de Voluntad inicial: 4</i>			

HABILIDADES

Armas de Fuego	○○○○○	Callejeo	●○○○○	Academicismo (Códigos)	●●○○○
Artesanía	○○○○○	Etiqueta	○○○○○	Ciencias	○○○○○
Atletismo	○○○○○	Interpretación	○○○○○	Consciencia	●●○○○
Conducir	○○○○○	Intimidación	○○○○○	Finanzas	○○○○○
Latrocinio	●●●○○	Liderazgo	○○○○○	Investigación	●●●○○
Pelea	○○○○○	Perspicacia	●○○○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	○○○○○	Persuasión	○○○○○	Ocultismo	●●●○○
Sigilo	●●○○○	Subterfugio	●○○○○	Política	○○○○○
Supervivencia	○○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Tecnología (Hacking)	●●●●○

FACULTADES Y BENEFICIOS

<i>Acceso Global</i>		
<i>Pase de Acceso Completo</i>		
<i>Vigilando al Gran Hermano</i>		

Experiencia total.....

Experiencia gastada.....

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Campos del Credo

	<i>Mai, mi nerviosa madre que reza por mi alma.</i>	
--	---	--

Ventajas y Defectos

Contactos (sacerdote de la familia)	●●○○○
Máscara	●●○○○
Piso Franco	●●○○○
Recursos	●○○○○
	○○○○○
Embrujado	●○○○○
Estigmas	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Equipo

Notas

Edad
Fecha de nacimiento
Apariencia
Características distintivas
Historia

HOJA DE PERSONAJE

Nombre *Kit Farr* Concepto *Periodista nervioso* Credo *Inquisitivo*
 Célula *Perros Guardianes* Ambición *Descubrir un secreto devastador* Deseo *Explotar la debilidad de un monstruo*
 Determinación *Expiación* Redención

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●●●○○	Carisma	●●○○○	Inteligencia	●●●●○
Destreza	●●●○○	Manipulación	●○○○○	Astucia	●●●○○
Resistencia	●●○○○	Compostura	●●○○○	Resolución	●●○○○
Salud		Fuerza de Voluntad		Desesperanza	
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□		□	
<i>Salud inicial: 5</i>		<i>Fuerza de Voluntad inicial: 4</i>			

HABILIDADES

Armas de Fuego	○○○○○	Callejeo	○○○○○	Academicismo (<i>Periodismo</i>)	●●●○○
Artesanía	○○○○○	Etiqueta	○○○○○	Ciencias (<i>Matemáticas</i>)	●●○○○
Atletismo	●●○○○	Interpretación	○○○○○	Consciencia	●●○○○
Conducir	●○○○○	Intimidación	●○○○○	Finanzas	○○○○○
Latrocinio	○○○○○	Liderazgo	○○○○○	Investigación	●●●○○
Pelea	●○○○○	Perspicacia	●●○○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	●○○○○	Persuasión	●○○○○	Ocultismo (<i>Debilidades</i>)	●●●○○
Sigilo	○○○○○	Subterfugio	●○○○○	Política	○○○○○
Supervivencia	●○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Tecnología	●●○○○

FACULTADES Y BENEFICIOS

<i>Biblioteca</i>	<i>Sentir lo Antinatural</i>	
<i>Cómo Herirlos</i>		

Experiencia total.....

Experiencia gastada.....

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Campos del Credo

	<i>Tahir, mi amigo que aún está bajo influjo de un vampiro.</i>	
--	---	--

Ventajas y Defectos

Estatus	●○○○○
Máscara	●○○○○
Piso Franco	●○○○○
Recursos	●●○○○
	○○○○○
Aura impropia	●●○○○
Tímorato	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Equipo

Notas

Edad

Fecha de nacimiento

Apariencia

Características distintivas

Historia

HOJA DE PERSONAJE

Nombre Rae Gemmill Concepto Timador Penitente Credo Emprendedor
 Célula Perros Guardianes Ambición Expiar mis antiguos pecados. Deseo Engañar a alguien para que realice un acto de caridad.
 Determinación Avaricia Redención _____

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●○○○○	Carisma	●●●○○	Inteligencia	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulación	●●●●○	Astucia	●●●○○
Resistencia	●●○○○	Compostura	●●○○○	Resolución	●●●●○
Salud		Fuerza de Voluntad		Desesperanza	
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□		□	
Salud inicial: 5		Fuerza de Voluntad inicial: 5			

HABILIDADES

Armas de Fuego	●○○○○	Callejeo	●○○○○	Academicismo (Escuela de Negocios)	●○○○○
Artesanía	○○○○○	Etiqueta	●○○○○	Ciencias	○○○○○
Atletismo	●○○○○	Interpretación (Actuación)	●●○○○	Consciencia	○○○○○
Conducir	●○○○○	Intimidación	○○○○○	Finanzas	●●○○○
Latrocinio	●●○○○	Liderazgo	●○○○○	Investigación	○○○○○
Pelea	○○○○○	Perspicacia	●●●○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	○○○○○	Persuasión	●●●○○	Ocultismo	○○○○○
Sigilo	●●○○○	Subterfugio (Mentir)	●●●○○	Política	○○○○○
Supervivencia	○○○○○	Trato con Animales	○○○○○	Tecnología	●●○○○

FACULTADES Y BENEFICIOS

Acceso Global	Equipamiento Improvisado	
El Grifo del Dinero		

Experiencia total.....

Experiencia gastada.....

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Campos del Credo

	<i>Elly, mi esposa que acaba de salir de prisión.</i>	
--	---	--

Ventajas y Defectos

Aspecto	●●●○○
Contactos (Contable en B)	●○○○○
Influencia	●●○○○
Recursos	●○○○○
	○○○○○
Acosadores	●○○○○
Compañero Infame	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Equipo

Notas

Edad
Fecha de nacimiento
Apariencia
Características distintivas
Historia

HOJA DE PERSONAJE

Nombre Jodie Mikohani Concepto camionero brutal Credo Clandestino
 Célula Perros Guardianes Ambición Tener algo de acción REAL Deseo Asustar de narices a un monstruo
 Determinación Envidia Redención _____

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●●●○○	Carisma	●●○○○	Inteligencia	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulación	●●○○○	Astucia	●○○○○
Resistencia	●●●○○	Compostura	●●●○○	Resolución	●●●●○
Salud		Fuerza de Voluntad		Desesperanza	
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□		□	
<i>Salud inicial: 6</i>		<i>Fuerza de Voluntad inicial: 7</i>			

HABILIDADES

Armas de Fuego	●●○○○	Callejeo	●●○○○	Academicismo	○○○○○
Artesanía	○○○○○	Etiqueta	●○○○○	Ciencias	○○○○○
Atletismo	●●○○○	Interpretación	○○○○○	Consciencia	●○○○○
Conducir (<i>Camiones</i>)	●●●○○	Intimidación	●●○○○	Finanzas	●○○○○
Latrocinio	○○○○○	Liderazgo	●●○○○	Investigación	○○○○○
Pelea	●●●○○	Perspicacia	●○○○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	●●○○○	Persuasión	●●○○○	Ocultismo	○○○○○
Sigilo	●○○○○	Subterfugio	●○○○○	Política	●●○○○
Supervivencia	●○○○○	Trato con Animales	●○○○○	Tecnología	●○○○○

FACULTADES Y BENEFICIOS

Flota		
Armadura		
Irrastreable		

Experiencia total.....

Experiencia gastada.....

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Campos del Credo

	<i>Tamina, antigua empleada y ahora algo más.</i>	
--	---	--

Ventajas y Defectos

Contactos (compañero camionero)	●●○○○
Fama (camioneros)	●○○○○
Influencia	●●○○○
Nutricionista	●●○○○
	○○○○○
Secreto Oscuro (asesino)	●○○○○
Sin Piso Franco	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Equipo

Notas

Edad

Fecha de nacimiento

Apariencia

Características distintivas

Historia

HOJA DE PERSONAJE

Nombre *Asa Spencer* Concepto *Justiciero Frustrado* Credo *Marcial*
 Célula *Perros Guardianes* Ambición *Hacer el barrio seguro para todos* Deseo *Meterme en una buena pelea*
 Determinación *Orgullo* Redención

ATRIBUTOS

Físicos		Sociales		Mentales	
Fuerza	●●●●○	Carisma	●●○○○	Inteligencia	●●○○○
Destreza	●●●○○	Manipulación	●○○○○	Astucia	●●○○○
Resistencia	●●●○○	Compostura	●●○○○	Resolución	●●○○○
Salud		Fuerza de Voluntad		Desesperanza	
□□□□□ □□□□□		□□□□□ □□□□□		□	
<i>Salud inicial: 6</i>		<i>Fuerza de Voluntad inicial: 4</i>			

HABILIDADES

Armas de Fuego	●○○○○	Callejeo	●●○○○	Academicismo	○○○○○
Artesanía	●○○○○	Etiqueta	○○○○○	Ciencias	○○○○○
Atletismo	●●●○○	Interpretación	○○○○○	Consciencia	●○○○○
Conducir	●○○○○	Intimidación	●●○○○	Finanzas	○○○○○
Latrocinio	●○○○○	Liderazgo	○○○○○	Investigación	●○○○○
Pelea <i>(Juego de Pies)</i>	●●●○○	Perspicacia	●●○○○	Medicina	○○○○○
Pelea con Armas	●●●○○	Persuasión	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Sigilo	●○○○○	Subterfugio	●●○○○	Política	○○○○○
Supervivencia	●●○○○	Trato con Animales	○○○○○	Tecnología	●○○○○

FACULTADES Y BENEFICIOS

<i>Arsenal</i>		
<i>Irrastreable</i>		
<i>Requisición de Equipo</i>		

Experiencia total.....

Experiencia gastada.....

Principios de la crónica

Piedras de Toque

Campos del Credo

	<i>Frank, mi amigo de la infancia y sparring.</i>	
--	---	--

Ventajas y Defectos

Fama (exboxeador)	● ○ ○ ○ ○
Recursos	● ○ ○ ○ ○
Piso Franco	● ● ○ ○ ○
(Sistema de Seguridad 1, Arsenal Oculto 2)	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
Vivir al límite	● ● ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

Equipo

Edad
Fecha de nacimiento
Apariencia
Características distintivas
Historia

Notas