

**CUERPO**

7

**FUERZA**

4

**VITALIDAD**

7

**RESISTENCIA**

7

**DESTREZA**

6

**AGILIDAD**

6

**COORDINACIÓN**

4

**VELOCIDAD**

6

**INSTINTO**

8

**PERCEPCIÓN**

8

**CONCENTRACIÓN**

7

**INTUICIÓN**

5

**INTELIGENCIA**

9

**MEMORIA**

4

**LÓGICA**

5

**INVENTIVA**

6

**PRESENCIA**

6

**CARISMA**

5

**VOLUNTAD**

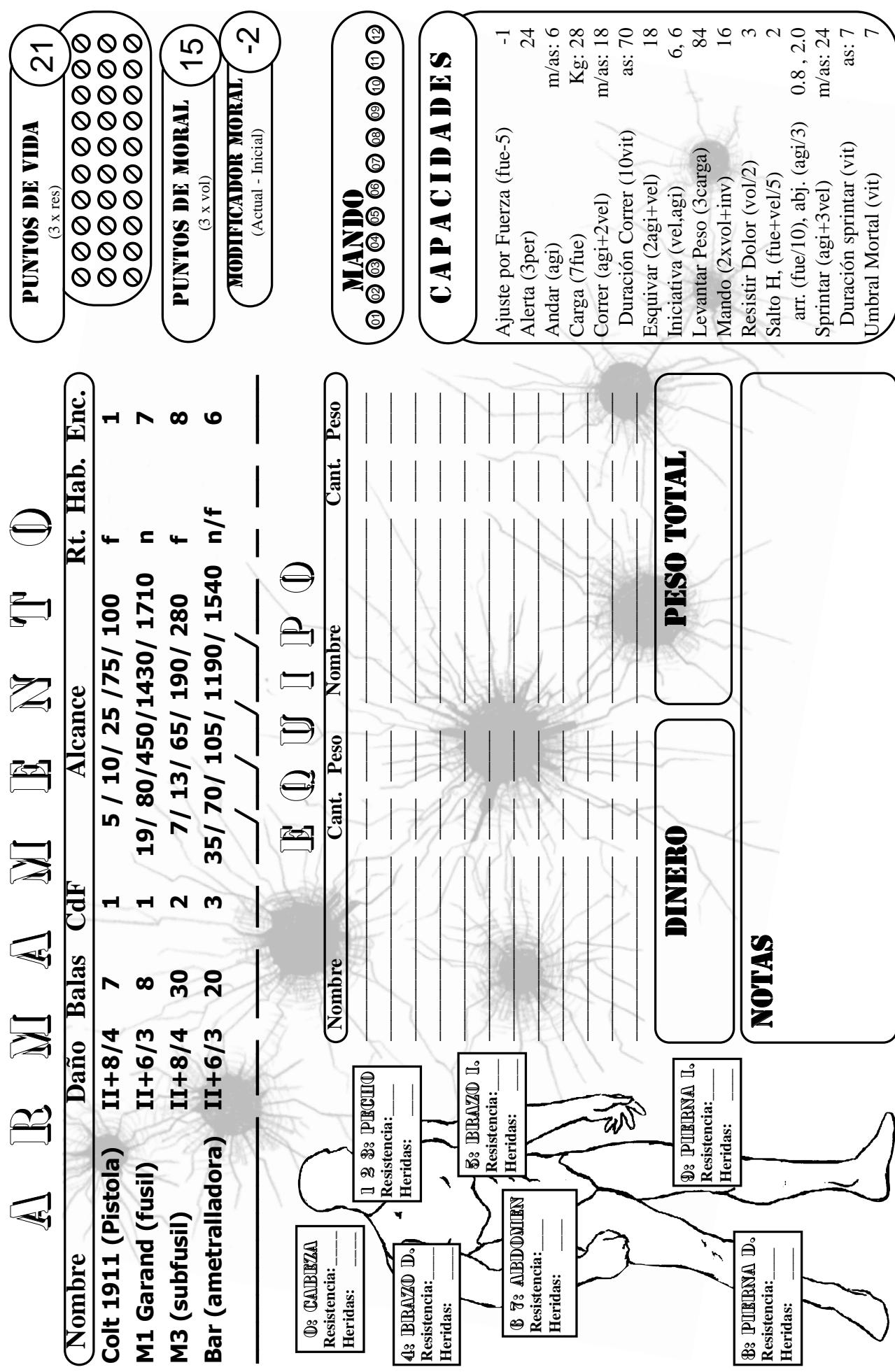
5

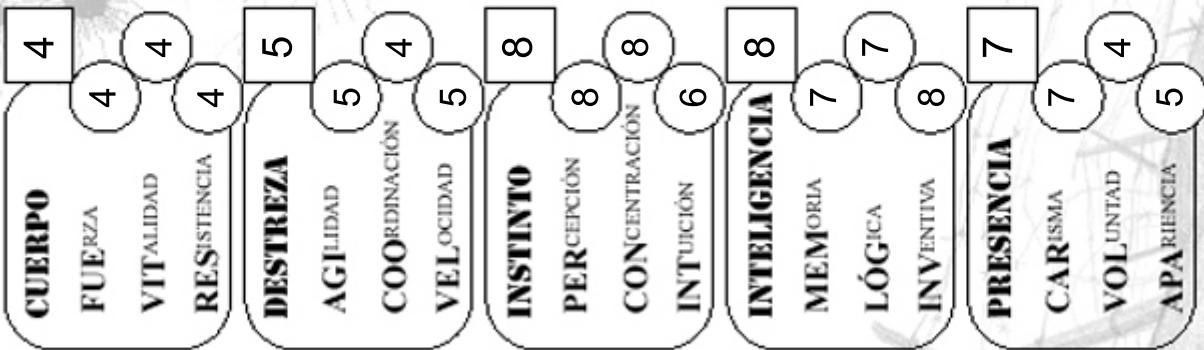
**APAREJENCIA**

4

III A B I L I D A D E S

		Básicas		Especiales		De Combate		air. + niv. = val.	
Burocracia	mem + 14	- 18	<u>Cerradura</u>	coo + 16	- 20	<u>Pistola</u>	coo + 17	- 21	
Callejero	int +	- 5	<u>Comunicaciones</u>	con +	-	<u>Fusil</u>	coo + 17	- 21	
Camuflar	inv +	- 6	<u>Explosivos</u>	log + 13	- 18	<u>Baloneta</u>	agi + 9	- 15	
Conocimiento	inv + 18	- 24	<u>Ingenios</u>	inv +	- 6	<u>Subfusil</u>	coo + 9	- 13	
Descubrir	per + 16	- 24	<u>Interrogación</u>	vol + 18	- 23	<u>Anetralladora</u>	fue +	- 4	
Dialéctica	car + 8	- 13	<u>Mecánica</u>	con + 11	- 18	<u>Lanzallamas</u>	coo +	-	
Equitación	coo +	-	<u>Medicina</u>	mem + 13	- 17	<u>Lanzgranadas</u>	fue +	- 17	
Esconder	int + 12	- 17	<u>Paracaidismo</u>	agi + 18	- 24	<u>Artillería de campaña</u>	con +	-	
Escuchar	per +	- 8	<u>Primeros Auxilios</u>	int + 10	- 15	<u>Artillería pesada</u>	con +	-	
Esfumarse	coo +	-	<u>Química</u>	mem +	-	<u>Armanamiento aéreo</u>	con +	-	
Geografía	mem + 13	- 17	<u>Pilotar motos</u>	coo +	- 4	<u>Armas arrojadizas</u>	agi + 11	- 17	
Lanzar	fue + 9	- 13	<u>Pilotar coches</u>	coo + 14	- 18	<u>Armas blancas</u>	agi + 10	- 16	
Nadar	agi +	-	<u>Pilotar camiones</u>	coo +	- 4	<u>Armas contundentes</u>	agi + 12	- 18	
Ocultar	inv + 16	- 22	<u>Pilotar tanques</u>	coo +	-	<u>Matar en Silencio</u>	con + 8	- 15	
Orientación	log +	- 5	<u>Pilotar cazas</u>	coo +	-	<u>Lucha desarmado</u>	agi + 8	- 14	
Rastrear	log + 10	- 15	<u>Pilotar bombarderos</u>	coo +	-			-	
Robar	coo +	- 4	<u>Pilotar barcas</u>	coo +	- 4			-	
Saltar	agi + 11	- 17	<u>Pilotar buques</u>	coo +	- 4			-	
Seducción	car/apa +	- 5/4	<u>Idioma ( )</u>	mem +	- 4			-	
Trepar	agi + 18	- 24	<u>Idioma ( )</u>	mem +	- 4			-	
				<b>Secundarias</b>		air. + niv. = val.			





# III A B I L I D A D E S

		Básicas		Especiales		De Combate	
		atr. + niv. = val.		atr. + niv. = val.		atr. + niv. = val.	
Burocracia	mem + 7	Cerradura	coo + 8	12	Pistola	coo + 17	21
Callejero	int + 6	Comunicaciones	con + 18	26	Fusil	coo + 14	18
Camuflar	inv + 14	Explosivos	log +	-	Baloneta	agi + 10	15
Conocimiento	inv + 8	Ingenios	inv + 12	20	Subfusil	coo + 13	17
Descubrir	per + 18	Interrogación	vol +	- 4	Ametralladora	fue + 17	21
Dialéctica	car + 7	Mecánica	con + 14	22	Lanzallamas	coo +	-
Equitación	coo + 6	Medicina	mem + 18	25	Lanzgranadas	fue +	-
Esconder	int + 6	Paracaidismo	agi + 18	23	Artillería de campaña	con +	-
Escuchar	per + 14	Primeros Auxilios	int + 14	20	Artillería pesada	con + 8	16
Esfumarse	coo + 9	Química	mem + 10	17	Arriamiento aéreo	con +	-
Geografía	mem + 9	Pilotar motos	coo + 17	21	Armas arrojadizas	agi + 17	22
Lanzar	fue + 4	Pilotar coches	coo +	- 4	Armas blancas	agi + 16	21
Nadar	agi +	Pilotar camiones	coo +	- 4	Armas contundentes	agi + 17	22
Ocultar	inv + 8	Pilotar tanques	coo + 14	18	Matar en Silencio	con + 12	20
Orientación	log + 17	Pilotar cazas	coo +	-	Lucha desarmado	agi + 16	21
Rastrear	log + 7	Pilotar bombarderos	coo +	-	<b>Secundarias</b>	air. + niv. = val.	-
Robar	coo + 17	Pilotar barcas	coo +	- 4			-
Saltar	agi + 5	Pilotar buques	coo +	- 4			-
Seducción	car/apa + 7/5	Idioma ( )	mem +	- 7			-
Trepar	agi + 11	Idioma ( )	mem +	- 7			-

## DATOS

Nombre del jugador:

Sgt Emmet Coy

Altura:

Peso:

Sexo:

Nacionalidad:

## Descripción:

Pasos

## 3<sup>a</sup> Edición



Experiencia  
Actual/Acumulada:

## PESO TOTAL

DIN 130

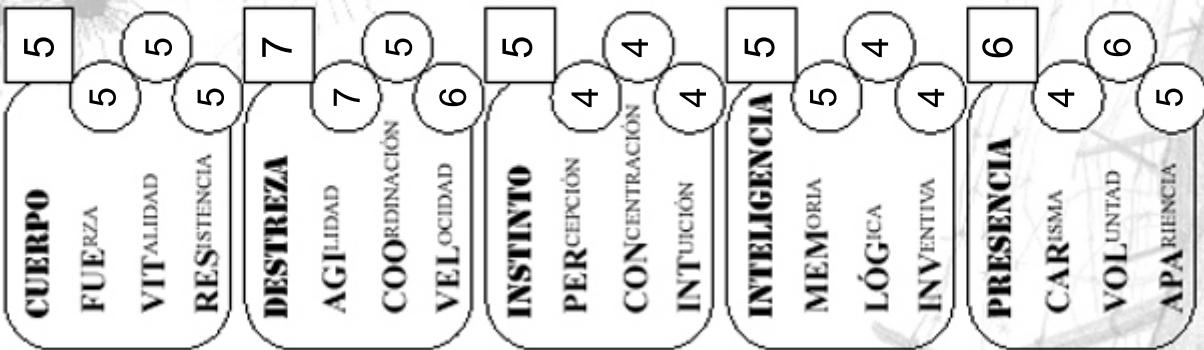
1

Ajuste por Fuerza (fue-5)	-1
Alerta (3per)	24
Andar (agi)	5
Carga (7fue)	m/as; 5
Correr (agi+2vel)	Kg: 28
Duración Correr (10vit)	m/as; 15
Esquivar (2agi+vel)	as; 40
Iniciativa (vel,agi)	15
Levantar Peso (3carga)	5,5
Mando (2xvol+inv)	15
Resistir Dolor (vol/2)	2
Salto H. (fue+vel/5)	1,8
arr. (fue/10), abj. (agi/3)	0,8, 1,7
Sprintar (agi+3vel)	m/as; 20
Duración sprintar (vit)	as; 4
Umbral Mortal (vit)	4

## CAPACIDADES

**MANDO**  
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

<b>PUNTOS DE MORAL</b> (3 x vol)	<b>15</b>
<b>MODIFICADOR MORAL</b> (Actual - Inicial)	<b>-2</b>



### III A B I L I D A D E S

		Básicas		Especiales		De Combate	
		atr. + niv. = val.		atr. + niv. = val.		atr. + niv. = val.	
Burocracia	mem + 10	15	<u>Cerradura</u>	coo + 9	14	Pistola	coo + 13 = 18
Callejero	int + 13	17	<u>Comunicaciones</u>	con + 13	17	Fusil	coo + 18 = 23
Camuflar	inv + 9	13	<u>Explosivos</u>	log +	-	Baloneta	agi + 11 = 18
Conocimiento	inv +	4	Ingenios	inv + 16	20	Subfusil	coo + 11 = 16
Descubrir	per + 9	13	Interrogación	vol + 17	23	Ametralladora	fue + 8 = 13
Dialéctica	car +	4	Mecánica	con + 12	16	Lanzallamas	coo +
Equitación	coo +	-	Medicina	mem +	-	Lanzgranadas	fue +
Esconder	int + 14	18	Paracaidismo	agi + 17	24	Artillería de campaña	con + 8 = 12
Escuchar	per + 12	16	Primeros Auxilios	int +	4	Artillería pesada	con +
Esfumarse	coo +	-	Química	mem + 14	19	Arremetido aéreo	con +
Geografía	mem +	5	Pilotar motos	coo +	5	Armas arrojadizas	agi + 16 = 23
Lanzar	fue + 17	22	Pilotar coches	coo + 16	21	Armas blancas	agi + 14 = 21
Nadar	agi +	-	Pilotar cañones	coo +	5	Armas contundentes	agi + 13 = 20
Ocultar	inv + 11	15	Pilotar tanques	coo + 17	22	Matar en Silencio	con + 13 = 17
Orientación	log +	4	Pilotar cazas	coo +	-	Lucha desarmado	agi + 12 = 19
Rastrear	log + 13	17	Pilotar bombarderos	coo +	-	<b>Secundarias</b>	air. + niv. = val.
Robar	coo + 13	18	Pilotar barcas	coo +	5		
Saltar	agi + 17	24	Pilotar buques	coo +	5		
Seducción	car/apa +	4/5	Idioma ( )	mem +	5		
Trepar	agi +	10	Idioma ( )	mem +	5		

**DATOS**  
Nombre del jugador:

Sargento Buddy Darell

Pasos

3<sup>a</sup> Edición

Virtudes y Defectos

CDG

COBIANDOS

DE CUERBRA

Nombre del personaje:

Altura: Peso:

Experiencia

Actual/Acumulada:

Sexo:

Nacionalidad:

Nombre	Daño	Balas	Cdf	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Colt 1911 (Pistola)	II+8/4	7	1	5 / 10 / 25 / 75 / 100	f	1	
M1 Garand (fusil)	II+6/3	8	1	19 / 80 / 450 / 1430 / 1710	n	7	
M3 (subfusil)	II+8/4	30	2	7 / 13 / 65 / 190 / 280	f	8	
Bar (ametralladora)	II+6/3	20	3	35 / 70 / 105 / 1190 / 1540	n/f	6	

**1. 2. 3. PRECIO**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**4. 5. BRAZO D.**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**6. 7. 8. ABDOMEN**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**9. 10. PIERNAS D.**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

## PESO TOTAL

DINEER

1

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 7
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 19
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	20
Iniciativa (vel,agi)	6, 7
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	16
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H. (fue+vel/5)	2.2
arr. (fue/10), abj. (agi/3)	1.0, 2.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 25
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

## CAPACIDADES

**MANDO**

**MODIFICADOR MORAL** -2  
(Actual - Inicial)

**CUERPO**

7

**FUERZA**

5

**VITALIDAD**

5

**RESISTENCIA**

7

**DESTREZA**

7

**AGILIDAD**

4

**COORDINACIÓN**

4

**VELOCIDAD**

5

**INSTINTO**

7

**PERCEPCIÓN**

5

**CONCENTRACIÓN**

6

**INTUICIÓN**

7

**INTELIGENCIA**

4

**MEMORIA**

4

**LÓGICA**

4

III A B I L I D A D E S

		Básicas		Especiales		De Combate		air. + niv. = val.	
Burocracia	mem + 11	- 15	Cerradura	coo +	-	Pistola	coo +	-	
Callejero	int + 14	- 21	Comunicaciones	con +	15 - 21	Fusil	coo +	18 - 22	
Camuflar	inv +	4	Explosivos	log +	9 - 13	Baloneta	agi +	12 - 16	
Conocimiento	inv + 11	- 15	Ingenios	inv +	11 - 15	Subfusil	coo +	15 - 19	
Descubrir	per + 9	- 14	Interrogación	vol +	- 5	Ametralladora	fue +	15 - 20	
Dialéctica	car + 12	- 19	Mecánica	con +	-	Lanzallamas	coo +	-	
Equitación	coo +	-	Medicina	mem +	8 - 12	Lanzgranadas	fue +	12 - 17	
Esconder	int +	7	Paracaidismo	agi +	17 - 21	Artillería de campaña	con +	-	
Escuchar	per + 16	- 21	Primeros Auxilios	int +	17 - 24	Artillería pesada	con +	-	
Esfumarse	coo +	-	Química	mem +	16 - 20	Arriamiento aéreo	con +	-	
Geografía	mem + 9	- 13	Pilotar motos	coo +	17 - 21	Armas arrojadizas	agi +	13 - 17	
Lanzar	fue + 15	- 20	Pilotar coches	coo +	- 4	Armas blancas	agi +	18 - 22	
Nadar	agi +	-	Pilotar cañones	coo +	- 4	Armas contundentes	agi +	15 - 19	
Ocultar	inv +	- 4	Pilotar tanques	coo +	-	Matar en Silencio	con +	18 - 24	
Orientación	log + 8	- 12	Pilotar cazas	coo +	-	Lucha desarmado	agi +	15 - 19	
Rastrear	log + 15	- 19	Pilotar bombarderos	coo +	-			-	
Robar	coo + 12	- 16	Pilotar barcas	coo +	- 4			-	
Saltar	agi + 14	- 18	Pilotar buques	coo +	- 4			-	
Seducción	car/apa + 10	- 14	Idioma ( )	mem +	- 4			-	
Trepar	agi +	-	Idioma ( )	mem +	- 4			-	
				Secundarias		air. + niv. = val.			

<b>PUNTOS DE VIDA</b> (3 x res)	<b>21</b>	<b>MONTECATOR MORA</b> (Actual - Inicial)
		

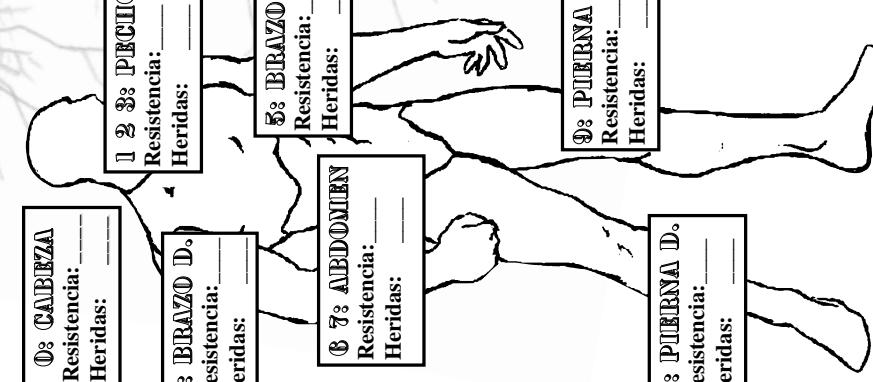
**MANDO**

12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01

## CAPACIDADES

Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	15
Andar (agi)	m/as: 4
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as: 14
Duración Correr (10vit)	as: 50
Esquivar (2agi+vel)	13
Iniciativa (vel,agi)	5, 4
Llevantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	14
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H. (fue+vel/5)	2.0
arr. (fue/10), abj. (agi/3)	1.0 , 1.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 19
Duración sprintar (vit)	as: 5
Umbral Mortal (vit)	5

<b>PESO TOTAL</b>
<b>DINERO</b>
<b>NOTAS</b>



**CUERPO**

6

**FUERZA**

5

**VITALIDAD**

4

**RESISTENCIA**

4

**DESTREZA**

8

**AGILIDAD**

5

**COORDINACIÓN**

8

**VELOCIDAD**

4

**INSTINTO**

8

**PERCEPCIÓN**

7

**CONCENTRACIÓN**

5

**INTUICIÓN**

7

**INTELIGENCIA**

7

**MEMORIA**

5

**LÓGICA**

5

**III A B I L I D A D E S****Básicas** attr. + niv. = val.**Especiales** attr. + niv. = val.**De Combate** attr. + niv. = val.**Pistola** coo + 16**Fusil** coo + 14**Bayoneta** coo + 12**Subfusil** coo + 17**Anetralladora** coo + 18**Lanzallamas** fue + 8**Lanzgranadas** coo + 13**fue +** coo + 13**Artillería de campaña** con + 17**Artillería pesada** con + 10**Armamento aéreo** con + 16**Armas arrojadizas** agi + 18**Armas blancas** agi + 16**Armas contundentes** agi + 11**Matar en Silencio** con + 11**Lucha desarmado** agi + 11**Secundarias** air. + niv. = val.**DATOS**

Nombre del jugador:

**Soldado Norwood Ashley**

Pasos

**PRESENCIA**

7

**CARISMA**

5

**VOLUNTAD**

5

**APARIENCIA**

6

		Descripción:		Virtudes y Defectos	
<b>FUERZA</b>	6	Nombre del personaje:			
<b>VITALIDAD</b>	5	Pasos			
<b>RESISTENCIA</b>	4				
<b>DESTREZA</b>	8				
<b>AGILIDAD</b>	5				
<b>COORDINACIÓN</b>	8				
<b>VELOCIDAD</b>	4				
<b>INSTINTO</b>	8				
<b>PERCEPCIÓN</b>	7				
<b>CONCENTRACIÓN</b>	5				
<b>INTUICIÓN</b>	7				
<b>INTELIGENCIA</b>	7				
<b>MEMORIA</b>	5				
<b>LÓGICA</b>	5				
<b>INVENTIVA</b>	7				
<b>PRESENCIA</b>	7				
<b>CARISMA</b>	5				
<b>VOLUNTAD</b>	5				
<b>APARIENCIA</b>	6				

**3<sup>a</sup> Edición**

Virtudes y Defectos

Experiencia  
Actual/Acumulada:Altura:  
Peso:  
Sexo:  
Nacionalidad:

**①: CABEZA**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**②: BRAZO I.**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**③: BRAZO II.**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**④: ABDOMEN**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**⑤: PIERNAS I.**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**⑥: PIERNAS II.**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

<b>PUNTOS DE VIDA</b> (3 x res)	
<b>PUNTOS DE MORAL</b> (3 x vol)	
<b>MONIFICADOR MORAL</b> (Actual - Inicial)	
<b>MANDO</b>	

<b>CAPACIDADES</b>	
Ajuste por Fuerza (fue-5)	0
Alerta (3per)	21
Andar (agi)	m/as; 5
Carga (7fue)	Kg: 35
Correr (agi+2vel)	m/as; 13
Duración Correr (10vit)	as: 40
Esquivar (2agi+vel)	14
Iniciativa (vel,agi)	4,5
Levantar Peso (3carga)	105
Mando (2xvol+inv)	17
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H. (fue+vel/5)	1.8
arr. (fue/10), abj. (agi/3)	1.0 , 1.7
Sprintar (agi+3vel)	m/as; 17
Duración sprintar (vit)	as: 4
Umbral Mortal (vit)	4

**CUERPO**

6

**FUERZA**

6

**VITALIDAD**

6

**RESISTENCIA**

4

**DESTREZA**

4

**AGILIDAD**

4

**COORDINACIÓN**

4

**VELOCIDAD**

4

**INSTINTO**

4

**PERCEPCIÓN**

4

**CONCENTRACIÓN**

4

**INTUICIÓN**

4

**INTELIGENCIA**

9

**MEMORIA**

8

**LÓGICA**

4

**III A B I L I D A D E S****Básicas** atr. + niv. = val.**Especiales** atr. + niv. = val.**De Combate** atr. + niv. = val.**Pistola** coo + —**Fusil** con + —**Bayoneta** log + 9 —**Subfusil** inv + 5 —**Anetralladora** vol + 11 —**Lanzallamas** con + 16 —**Lanzgranadas** mem + 16 —**Artillería de campaña** coo + 14 —**Artillería pesada** agi + 18 —**Arremetido aéreo** int + 4 —**Armas arrojadizas** mem + 12 —**Armas blancas** coo + 4 —**Armas contundentes** coo + 15 —**Matar en Silencio** coo + 19 —**Lucha desarmado** coo + 19 —**Secundarias** coo + 24 —**Armas de combate** agi + 18 —**Armas blancas** coo + 4 —**Armas contundentes** coo + 15 —**Matar en Silencio** coo + 19 —**Lucha desarmado** coo + 19 —

		DATOS		DATOS		DATOS	
		Nombre del personaje:		Pasos		Virtudes y Defectos	
<b>PRESENCIA</b>		<b>Soldado Lorne Otis</b>					
<b>CARISMA</b>		Altura: Peso:					
<b>VOLUNTAD</b>		Sexo: Nacionalidad:					
<b>APARIENCIA</b>							

Nombre	Daño	Balas	Cdf	Alcance	Rt.	Hab.	Enc.
Colt 1911 (Pistola)	II+8/4	7	1	5 / 10 / 25 / 75 / 100	f		1
M1 Garand (fusil)	II+6/3	8	1	19 / 80 / 450 / 1430 / 1710	n		7
M3 (subfusil)	II+8/4	30	2	7 / 13 / 65 / 190 / 280	f		8
Bar (ametralladora)	II+6/3	20	3	35 / 70 / 105 / 1190 / 1540	n/f		6

**1. 2. 3. PRECIO**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**4. 5. BRAZO D.**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**6. 7. 8. ABDOMEN**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

**9. 10. PIERNAS D.**  
Resistencia: \_\_\_\_\_  
Heridas: \_\_\_\_\_

PESO TOTAL

DINERO

NOVAS

Ajuste por Fuerza (fue-5)	1
Alerta (3per)	12
Andar (agi)	m/as: 4
Carga (7fue)	Kg: 42
Correr (agi+2vel)	m/as: 12
Duración Correr (10vit)	as: 60
Esquivar (2agi+vel)	12
Iniciativa (vel,agi)	4, 4
Levantar Peso (3carga)	126
Mando (2xvol+inv)	15
Resistir Dolor (vol/2)	3
Salto H, (fue+vel/5)	2.0
arr. (fue/10), abj. (agi/3)	1.2, 1.3
Sprintar (agi+3vel)	m/as: 16
Duración sprintar (vit)	as: 6
Umbral Mortal (vit)	6