

VETERANO

¿QUIÉN ERES?

Has derramado sangre en el campo de batalla. Te has enfrentado a los horrores de la guerra. Sabes cuales han sido las consecuencias de la misma en otros y en ti mismo. Estás cansado, hastiado, aunque sabes que hay cosas extrañas que han despertado, con planes para convertir el mundo en un total y absoluto yermo. Como cualquier buen soldado, te armas de valor para un último paso al frente.

NOMBRE

Sargento Wolf, Asistente Jack Jones, General A.M. Rockwell, en la Reserva, Travis Allen, Michelle Trent, Sheila Woodson, Capitana Madison Mark

APARIENCIA

Elige uno de cada categoría

Sexo: Hombre, mujer

Ropajes: Traje a medida de buena calidad, informales, rústicos, arrugados.

Rostro: Entrecano, cansado, duro, rasgos marcados, con cicatrices, beatífico.

Mirada: Fija, tranquila, penetrante, examinadora, distante

Complexión: Angulosa, atlética, ágil, enjuta, rechoncha, corpulenta

EQUIPO

Comienzas con lo siguiente:

- » 1d6 Recursos
- » Pensión 1d6 Recursos al mes
- » Casa espaciosa en la ciudad
- » Arma corta y fusil o arma corta y espada de oficial (todas *fiabiles*)
- » Viejos uniformes

Además elige 2 de las siguientes:

- » Trofeo de guerra (*extraño*), tú decides el qué.
- » Héroe condecorado (+1d6 Recursos/mes).
- » Lisiado, -1 Físico, +1 Razón.
- » Automóvil (*fiable*) o camioneta (*fiable*)
- » Un misterioso mecenas (a determinar por el GM) que proporciona 2d6 de Recursos al mes.
- » +1 Saber.

ATRIBUTOS

☐ **RAZÓN**
educación, intelecto

☐ **PASIÓN**
emoción, instinto

☐ **FÍSICO**
fuerza, arrojo

☐ **SUERTE**
destino, fortuna

☐ **AFINIDAD**
encanto, carisma

Elige una combinación de atributos

» Razón -1, Pasión +2, Físico 0, Suerte +2, Afinidad 0

» Razón +1, Pasión +2, Físico 0, Suerte +1, Afinidad -1

» Razón +1, Pasión +2, Físico +1, Suerte -1, Afinidad 0

» Razón +2, Pasión +1, Físico +2, Suerte 0, Afinidad -2

☐ **SABER**
conocimiento arcano

☐ **RECURSOS**
dinero, bienes

¿EN QUIÉN CONFÍAS

MOVIMIENTOS

Todos los movimientos básicos más 2 movimientos especiales elegidos de entre los siguientes

☐ HEROICO:

Ganas un +1 cuando intentas **AYUDAR** a otro. Si falla, puedes asumir su consecuencia (además de la tuya) y ganar un punto de Saber.

☐ PREPARADO PARA LA BATALLA:

Ganas un +1 al **RECURRIR A LA VIOLENCIA** o al **AMENAZAR** cuando tienes una pistola, un rifle u otra arma de fuego a tu disposición.

☐ CARROÑERO:

Al **REBUSCAR** ganas un *objeto menor* adicional cuando consigues un éxito o éxito parcial.

☐ NEUROSIS DE GUERRA:

No volviste bien del todo. A veces, tienes extrañas visiones cuando estás en situaciones estresantes. Al **ACTUAR BAJO PRESIÓN** y fallar, ganas un punto de Saber.

☐ MIRADA DE LOS MIL METROS:

Tu unidad murió en el campo de batalla y tú no eres capaz de recordar como conseguiste sobrevivir. Cuando asumas *shock* puedes reducirlo en un punto y ganar un punto de Saber.

SALUD

☐ 1 RASGUÑOS

☐ 2 MAGULLADO

☐ 3 MALTRECHO

☐ 4 HERIDO

☐ 5 MALHERIDO

☐ 6 MORIBUNDO

☐ + MUERTO

CORDURA

☐ 1 SORPRENDIDO

☐ 2 ESTUPEFACTO

☐ 3 TRASTORNADO

☐ 4 TRAUMATIZADO

☐ 5 HISTÉRICO

☐ 6 DEMENTE

☐ + LOCO

MOVIMIENTOS DE SABER

PREDICAR CON EL EJEMPLO:

Puedes gastar un punto de Saber para obtener un +1 en cualquier tirada. Si tienes éxito, cualquiera de los presentes que tenga **Confianza** igual o mayor que 1 contigo gana un +1 a su siguiente tirada.

