

EL REGIMIENTO SOLDADO

Nosotros somos los que ganamos las guerras, los pringados que cumplen órdenes, saltan en primera línea y no lucen ningún jodido galón en la manga



ALPHA 2.1

CARACTERÍSTICAS

| | |
|-----------|---------|
| COMBATIR | SUERTE |
| AGALLAS | TÁCTICA |
| LIDERAZGO | FORWARD |

ESCUADRA & VÍNCULOS

| | |
|-----------------------|----|
| NOMBRE DE LA ESCUADRA | OP |
| JEFE DE LA ESCUADRA | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Para crear tu soldado, elige **rango, nombre, perfil, trasfondo, características, movimientos y equipamiento**. Asigna **vínculos** (+2,+1,-1) con otros personajes jugadores (PJs) o personajes no jugadores (PNJs).

ELIGE UN REPARTO PREDEFINIDO DE CARACTERÍSTICAS

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| COMBATIR +1 | COMBATIR +1 | COMBATIR +1 | COMBATIR +1 |
| AGALLAS +1 | AGALLAS +1 | AGALLAS +1 | AGALLAS +1 |
| LIDERAZGO +1 | LIDERAZGO +1 | LIDERAZGO +1 | LIDERAZGO +1 |
| SUERTE +1 | SUERTE +1 | SUERTE +1 | SUERTE +1 |
| TÁCTICA +1 | TÁCTICA +1 | TÁCTICA +1 | TÁCTICA +1 |

| | |
|-------|--------|
| RANGO | NOMBRE |
|-------|--------|

Soldado de Primera (SDO1), Especialista (E), Cabo (CBO)

| | |
|--------|-----------|
| PERFIL | TRASFONDO |
|--------|-----------|

Metódico, valiente, sereno, meticulado, encantador, espabilado, débil, temerario, indeciso, frío, violento, despistado, entusiasta, honorable, psicótico, optimista, tímido, cauto, pesimista, bromista, dominante.

Atleta, artista, profesor, estudiante, peón, artesano, médico, abogado, ingeniero, vagabundo, músico, mecánico, bombero, periodista, granjero, cocinero, conductor, funcionario, peluquero, fontanero, empleado servicios sociales, escritor, vigilante, padre, criminal.

ESTADO

| | | | | | | | |
|---------|----|---|---|---|---|----|-------------|
| EQUIPO | | | | | | | CIGARRILLOS |
| HERIDAS | | | | | | | FORTALEZA |
| ESTRÉS | | | | | | | VOLUNTAD |
| VF | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 0 | | | E | E | E | H | |
| D | E | E | E | H | H | H | |
| C | 2E | H | H | H | H | 2H | |

EQUIPO DE COMBATE

Escoge una opción

- ☐ Fusil (3d, medio/largo), granadas de fragmentación y de humo.
- ☐ Subfusil (2d, bocajarro/corto, ráfaga), granadas de fragmentación o de humo.
- ☐ Fusil de asalto (3d, medio/largo, fuego automático), granadas de fragmentación y de humo.
- ☐ Ametralladora ligera (3d, medio/largo, fuego automático, reducir, dotación 2), pistola (2d, bocajarro, rápida).

Además: casco, bayoneta (2d/3d bocajarro), munición, cantimplora, mochila, objetos por valor de 3 cigarrillos, zapapico, un objeto personal a detallar.

OTRO EQUIPO Y BOTÍN DE GUERRA

EXPERIENCIA

MEJORAS

- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento

AVANZADO(4+)

- Suma 1 a Voluntad
- Resta 1 a Fortaleza

FINAL (7+)

- Vuelve a casa
- Nuevo personaje

MARCA XP CUANDO:

- FALLES UNA TIRADA
- UN MOVIMIENTO TE LO INDIQUE

- RESUELVAS UN VÍNCULO
- MOVIMIENTO DE FIN DE SESIÓN

MOVIMIENTOS DE SOLDADO

Escoge 2 más

- ☒ Una vez más en la brecha: cuando dejes tu cobertura y te expongas al fuego para iniciar la lucha contra el enemigo, **marca experiencia**.
- ☐ Veterano de guerra: obtienes un +1 a **combatir** (máx. 3)
- ☐ Hermano de armas: cuando ayudes a alguien en una tirada y tengas éxito, el objetivo consigue un +2 a su tirada en lugar de un +1.
- ☐ Buen ojo para el equipo: cuando **rebusques** por munición o armas, lanza **+combatir** en lugar de **+suerte**.
- ☐ Responder al fuego enemigo: cuando hagas el movimiento de mantener el tipo, lanza **+combatir** en lugar de **+agallas**.
- ☐ Arma Pesada: gasta 1 de provisiones de las reservas de la unidad para equiparte con un arma pesada para la campaña. Lanzallamas, bazooka, ametralladora pesada, mortero, a tu elección.
- ☐ Rafagazo y a rezar: cuando proporciones **fuego de cobertura**, puedes gastar equipo adicional en relación 1 a 1, para ganar +1 a tu tirada.
- ☐ Frío como el hielo: ganas +1 Voluntad
- ☐ Sección 8: quizá no tienes nada por lo que vivir; quizá vives para la batalla. Cuando realices un **asalto al enemigo** y éstos te superen en número o potencia de fuego, ganas 1 de Fortaleza y 1 de Voluntad

EL REGIMIENTO OFICIAL

Hombres valientes pero indisciplinados no tienen ninguna posibilidad contra otros hombres con disciplina y valor. ¿Alguna vez has visto unos pocos policías manejar una multitud?



ALPHA 2.1

CARACTERÍSTICAS

| | |
|-----------|---------|
| COMBATIR | SUERTE |
| AGALLAS | TÁCTICA |
| LIDERAZGO | FORWARD |

ESCUADRA & VÍNCULOS

| | |
|-----------------------|----|
| NOMBRE DE LA ESCUADRA | OP |
| JEFE DE LA ESCUADRA | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Para crear tu oficial, elige **rango**, **nombre**, **perfil**, **trasfondo**, **características**, **movimientos** y **equipamiento**. Asigna **vínculos** (+2,+1,-1) con otros personajes jugadores (PJs) o personajes no jugadores (PNJs).

ELIGE UN REPARTO PREDEFINIDO DE CARACTERÍSTICAS

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| COMBATIR +1 | COMBATIR +0 | COMBATIR +1 | COMBATIR +1 |
| AGALLAS +0 | AGALLAS +1 | AGALLAS +1 | AGALLAS -1 |
| LIDERAZGO +1 | LIDERAZGO +1 | LIDERAZGO +0 | LIDERAZGO +1 |
| SUERTE -1 | SUERTE -1 | SUERTE -1 | SUERTE +0 |
| TÁCTICA +2 | TÁCTICA +2 | TÁCTICA +2 | TÁCTICA +2 |

| | |
|-------|--------|
| RANGO | NOMBRE |
|-------|--------|

2º Teniente (TTE2), 1er Teniente (TTE1)

| | |
|--------|-----------|
| PERFIL | TRASFONDO |
|--------|-----------|

Metódico, valiente, sereno, meticuloso, encantador, espabilado, débil, temerario, indeciso, frío, violento, despistado, entusiasta, honorable, psicótico, optimista, tímido, cauto, pesimista, bromista, dominante.

Atleta, artista, profesor, estudiante, peón, artesano, médico, abogado, ingeniero, vagabundo, músico, mecánico, bombero, periodista, granjero, cocinero, conductor, funcionario, peluquero, fontanero, empleado servicios sociales, escritor, vigilante, padre, criminal.

ESTADO

| | | | | | | | |
|---------|----|---|---|---|---|----|-------------|
| EQUIPO | | | | | | | CIGARRILLOS |
| HERIDAS | | | | | | | FORTALEZA |
| ESTRÉS | | | | | | | VOLUNTAD |
| VF | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| O | | | E | E | E | H | |
| D | E | E | E | H | H | H | |
| C | 2E | H | H | H | H | 2H | |

EQUIPO DE COMBATE

Escoge una opción

- ☐ **Carabina** (2d, corto, rápida), granadas de fragmentación y humo, pistola (2d, bocajarro, rápida)
- ☐ **Subfusil** (2d, bocajarro/corto, ráfaga), granadas de fragmentación o humo, pistola (2d, bocajarro, rápida)

Además: casco, cuchillo de combate (2d, bocajarro), munición, cantimplora, mochila, estuche con mapas, compás, prismáticos, informes e inteligencia, objetos por valor de 2 cigarrillos, zapapico, un objeto personal a detallar.

OTRO EQUIPO Y BOTÍN DE GUERRA

EXPERIENCIA

MEJORA

MEJORAS

- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento

AVANZADO(4+)

- Suma 1 a Voluntad
- Resta 1 a Fortaleza

FINAL (7+)

- Vuelve a casa
- Nuevo personaje

MARCA XP CUANDO:

- FALLES UNA TIRADA
- UN MOVIMIENTO TE LO INDIQUE

- RESUELVAS UN VÍNCULO
- MOVIMIENTO DE FIN DE SESIÓN

MOVIMIENTOS DE OFICIAL

Escoge 2 más

☒ **Logística:** En tiempo de inactividad y entre sesiones, lanza **+táctica**. Con 10+, la unidad obtiene reservas. Con 7-9, obtiene reservas y además, un problema (DJ elige uno). Con un fallo, todo son problemas.

☒ **Una dura lección:** cuando uno (o más) de tus soldados mueren o quedan en estado crítico a causa de una decisión que tú tomaste, **marca experiencia**.

☐ **Imponer tu rango:** obtienes un +1 para *imponer tus órdenes* si eres de rango superior y están en tu cadena de mando,

☐ **Solicitar fuego de apoyo:** cuando solicites apoyo para un ataque aéreo, un barrido de artillería o ataque naval, gasta uno de provisiones de las reservas de la unidad y lanza **+liderazgo**.

- Con un 10+, el apoyo llegará a tu orden.
- Con un 7-9, el DJ elige una: el apoyo alcanza al objetivo pero también impacta cerca de tu posición. Distribuye 4 de estrés entre tu equipo y tú; el apoyo llega pero acaba algo desviado del objetivo reduciendo el efecto; el apoyo llegará sobre el objetivo, pero deberás esperar.
- Con un fallo, no hay apoyo disponible. Recupera el punto de provisiones.

☐ **Apoyo táctico:** puedes elegir lanzar **+táctica** en lugar de +vínculo para ayudar a alguien.

☐ **La planificación lo es todo:** cuando trazas un plan de batalla, lanza **+táctica**. Con un éxito, da las órdenes a tus subordinados. Si las siguen, consiguen un +1 en adelante. Con un 10+, tú consigues +1 en adelante para el movimiento *inicio de las hostilidades* o recuperas 1 stress.

☐ **Maestro táctico:** obtienes **+1 táctica** (max +3).

EL REGIMIENTO MÉDICO

Le gritas que todo va a salir bien, que volverá a ver a Sue, mientras tratas de mantener sus entrañas en su sitio. Cada uno que muere se lleva una parte de ti. Un alarido te arranca de tu ensimismamiento: "¡Sanitario!



ALPHA 2.1

CARACTERÍSTICAS

| | |
|-----------|---------|
| COMBATIR | SUERTE |
| AGALLAS | TÁCTICA |
| LIDERAZGO | FORWARD |

ESCUADRA & VÍNCULOS

| | |
|-----------------------|----|
| NOMBRE DE LA ESCUADRA | OP |
| JEFE DE LA ESCUADRA | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Para crear tu médico, elige **rango, nombre, perfil, trasfondo, características, movimientos** y **equipamiento**. Asigna **vínculos** (+2,+1,-1) con otros personajes jugadores (PJs) o personajes no jugadores (PNJs).

ELIGE UN REPARTO PREDEFINIDO DE CARACTERÍSTICAS

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| COMBATIR +1 | COMBATIR +1 | COMBATIR +0 | COMBATIR +1 |
| AGALLAS +2 | AGALLAS +2 | AGALLAS +2 | AGALLAS +2 |
| LIDERAZGO -1 | LIDERAZGO -1 | LIDERAZGO +1 | LIDERAZGO +1 |
| SUERTE +1 | SUERTE +0 | SUERTE +1 | SUERTE -1 |
| TÁCTICA +0 | TÁCTICA +1 | TÁCTICA -1 | TÁCTICA +0 |

| | |
|-------|--------|
| RANGO | NOMBRE |
|-------|--------|

Soldado de Primera (SDO1), Cabo (CBO)

| | |
|--------|-----------|
| PERFIL | TRASFONDO |
|--------|-----------|

Metódico, valiente, sereno, meticuloso, encantador, espabilado, débil, temerario, indeciso, frío, violento, despistado, entusiasta, honorable, psicótico, optimista, tímido, cauto, pesimista, bromista, dominante.

Atleta, artista, profesor, estudiante, peón, artesano, médico, abogado, ingeniero, vagabundo, músico, mecánico, bombero, periodista, granjero, cocinero, conductor, funcionario, peluquero, fontanero, empleado servicios sociales, escritor, vigilante, padre, criminal.

ESTADO

| | | |
|---------|--|-------------|
| EQUIPO | | CIGARRILLOS |
| HERIDAS | | FORTALEZA |
| ESTRÉS | | VOLUNTAD |

| VF | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|---|---|---|---|----|
| 0 | | | E | E | E | H |
| D | E | E | E | H | H | H |
| C | 2E | H | H | H | H | 2H |

EQUIPO DE COMBATE

Escoge una opción

- ☐ Carabina (2d, corto, rápida), granadas de humo, equipo médico.
- ☐ Fusil (3d, medio/largo), granadas de humo, equipo médico.

Además: Casco, bayoneta (2d/3d, bocajarro), munición, cantimplora, mochila, objetos por valor de 4 cigarrillos, zapapico, un objeto personal a detallar.

OTRO EQUIPO Y BOTÍN DE GUERRA

EXPERIENCIA

MEJORA

MEJORAS

- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento

AVANZADO(4+)

- Suma 1 a Voluntad
- Resta 1 a Fortaleza

FINAL (7+)

- Vuelve a casa
- Nuevo personaje

MARCA XP CUANDO:

- FALLES UNA TIRADA
- UN MOVIMIENTO TE LO INDIQUE

- RESUELVAS UN VÍNCULO
- MOVIMIENTO DE FIN DE SESIÓN

MOVIMIENTOS DE MÉDICO

Escoge 2 más

- ☒ **¡Sanitario!**: cuando atiendes a un herido, lanza **+agallas**. Con 10+, elige dos. Con 7-9, elige una:
 - Vuelve a la lucha, marca experiencia.
 - Lo estabilizas.
 - Tratas sus heridas, lanza un número de dados igual a tus agallas y mira la tabla VF (fuego ocasional). Recuperan stress o heridas según los resultados de la tabla. Gasta 1 equipo para volver a lanzar o mejorar el resultado a fuego directo, o, gasta 2 de equipo para mejorar a concentrado.
- ☐ **Bendición en el campo de batalla**: cuando estás atendiendo a un soldado herido, tú y tu paciente ganais 1 de fortaleza.
- ☐ **Pasar desapercibido**: cuando estás en el campo de batalla pero no realices una acción directa contra el enemigo (por ejemplo: ayudando a un soldado herido, rebuscando suministros, etc), lanza **+suerte**. Con 10+, el enemigo está ocupado con otros objetivos o prioridades. Con 7-9, quizá te hayas expuesto al fuego enemigo, pero, ganas ocultación.
- ☐ **En momentos de necesidad**: cuando proporciones comodidad, consuelo, o compasión a un herido o moribundo, ellos recuperan 1 estrés y aumentan su vínculo contigo en 1. Puedes aumentar o disminuir tu vínculo con ellos en 1.
- ☐ **Nervios de acero: ganas +1 agallas(max +3)**
- ☐ **Enfermería**: cuando atiendes la salud de tus soldados entre sesiones o en periodos fuera de peligro (por ejemplo en el campamento), lanza **+agallas**. Con 10+, recuperan 1 de estrés y 1 herida. Con 7-9, recuperan 1 de estrés o 1 herida. Con un fallo, puedes gastar 1 equipo, tuyo o suyo, para recuperar 1 estrés o 1 herida.

No soy vuestra madre, ni vuestra novia, ni vuestra hermanita así que no intenteis joderme... obedeced mis órdenes y salvaré vuestro feo culo en esta guerra

| | | | |
|--|------------------|---------|----------------|
| | COMBATIR | | SUERTE |
| | AGALLAS | | TÁCTICA |
| | LIDERAZGO | FORWARD | |

| | | |
|-----------------------|--|----|
| NOMBRE DE LA ESCUADRA | | OP |
| JEFE DE LA ESCUADRA | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

ELIGE UN REPARTO PREDEFINIDO DE CARACTERÍSTICAS

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| COMBATIR +1 | COMBATIR +1 | COMBATIR +1 | COMBATIR +1 |
| AGALLAS +1 | AGALLAS +0 | AGALLAS +1 | AGALLAS +1 |
| LIDERAZGO +2 | LIDERAZGO +2 | LIDERAZGO +2 | LIDERAZGO +2 |
| SUERTE +0 | SUERTE +0 | SUERTE -1 | SUERTE +1 |
| TÁCTICA +0 | TÁCTICA +1 | TÁCTICA +1 | TÁCTICA -1 |

| | | | | | | | | |
|---------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--|-------------|
| EQUIPO | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | CIGARRILLOS |
| HERIDAS | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | | FORTALEZA |
| ESTRÉS | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | | VOLUNTAD |

| VF | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|---|---|---|---|----|
| 0 | | | E | E | E | H |
| D | E | E | E | H | H | H |
| C | 2E | H | H | H | H | 2H |

- ❑ **Fusil** (3d, medio/largo), granadas de fragmentación y humo, pistola (2d, bocajarro, rápida)
- ❑ **Subfusil** (2d, bocajarro/corto, ráfaga), granadas de fragmentación y humo, pistola (2d, bocajarro, rápida)

Además: casco, bayoneta (2d/3d, bocajarro), munición, cantimplora, mochila, objetos por valor de 6 cigarrillos, zapapico, un objeto personal a detallar.

- ⊕ Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- ⊕ Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- ⊕ Escoge un nuevo movimiento
- ⊕ Escoge un nuevo movimiento
- ⊕ Escoge un nuevo movimiento

- ⊕ Suma 1 a Voluntad
- ⊕ Resta 1 a Fortaleza

- ⌘ Vuelve a casa
- ⌘ Nuevo personaje

- FALLES UNA TIRADA
- UN MOVIMIENTO TE LO INDIQUE

- RESUELVAS UN VÍNCULO
- MOVIMIENTO DE FIN DE SESIÓN

MOVIMIENTOS DE SARGENTO

Escoge 2 más

- ❑ **Inspirar:** puedes elegir lanzar **+liderazgo** en lugar de +vínculo cuando ayudes a alguien. Si quien recibe ayuda tiene éxito, **márcate experiencia**.
- ❑ **Conocimiento del campo de batalla:** cuando evalúas la situación, lanza **+combatir** en lugar de **+táctica**.
- ❑ **Abrir la marcha:** cuando lideres un equipo y tengas que mantener el tipo o afrontar una peligrosa acción de combate, lanza **+liderazgo**. El resultado se aplica para cada miembro del equipo.
- ❑ **¡Cuidado!:** cuando un compañero de equipo es herido, puedes sufrir hasta un máximo de 2 estrés o heridas en su lugar.
- ❑ **Líder natural:** ganas **+1 liderazgo** (max +3)
- ❑ **No era tan malo como parecía:** después de la batalla, recupera 1 estrés o 1 herida.
- ❑ **Instintos de veterano:** cuando hayas evaluado la situación y estés actuando conforme a la respuesta del DJ, gana +1 a las tiradas y añade +1d contra los objetivos.
- ❑ **¡A formar!:** cuando levantas el ánimo de las tropas, ganas +1 efecto, incluso con un fallo.
- ❑ **No es mi primer rodeo, amigo:** ganas +1 Voluntad.

EL REGIMIENTO COMANDO

El segundo de los boches pide fuego a un cadáver que yace con la garganta cortada al otro lado del Blitz. Gritaría de sorpresa o de terror, pero es tu cuchillo el que habla, de su boca solo surge un borboteo de sangre.



ALPHA 2.1

CARACTERÍSTICAS

| | |
|-----------|---------|
| COMBATIR | SUERTE |
| AGALLAS | TÁCTICA |
| LIDERAZGO | FORWARD |

ESCUADRA & VÍNCULOS

| | |
|-----------------------|----|
| NOMBRE DE LA ESCUADRA | OP |
| JEFE DE LA ESCUADRA | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Para crear tu comando, elige **rango, nombre, perfil, trasfondo, características, movimientos y equipamiento**. Asigna **vínculos** (+2,+1,-1) con otros personajes jugadores (PJs) o personajes no jugadores (PNJs).

ELIGE UN REPARTO PREDEFINIDO DE CARACTERÍSTICAS

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| COMBATIR +2 | COMBATIR +2 | COMBATIR +2 | COMBATIR +2 |
| AGALLAS +2 | AGALLAS +2 | AGALLAS +2 | AGALLAS +2 |
| LIDERAZGO +1 | LIDERAZGO +0 | LIDERAZGO -1 | LIDERAZGO -1 |
| SUERTE -1 | SUERTE -1 | SUERTE +0 | SUERTE +1 |
| TÁCTICA +0 | TÁCTICA +1 | TÁCTICA +1 | TÁCTICA +0 |

| | |
|-------|--------|
| RANGO | NOMBRE |
|-------|--------|

Cabo (CBO), Sargento (SGTO), Sgt. Primero (SGTO1), Sgt. Mayor (SGTOMYR)

| | |
|--------|-----------|
| PERFIL | TRASFONDO |
|--------|-----------|

Metódico, valiente, sereno, meticuloso, encantador, espabilado, débil, temerario, indeciso, frío, violento, despistado, entusiasta, honorable, psicótico, optimista, tímido, cauto, pesimista, bromista, dominante.

Atleta, artista, profesor, estudiante, peón, artesano, médico, abogado, ingeniero, vagabundo, músico, mecánico, bombero, periodista, granjero, cocinero, conductor, funcionario, peluquero, fontanero, empleado servicios sociales, escritor, vigilante, padre, criminal.

ESTADO

| | | | | | | | |
|---------|----|---|---|---|---|----|-------------|
| EQUIPO | | | | | | | CIGARRILLOS |
| HERIDAS | | | | | | | FORTALEZA |
| ESTRÉS | | | | | | | VOLUNTAD |
| VF | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| 0 | | | E | E | E | H | |
| D | E | E | E | H | H | H | |
| C | 2E | H | H | H | H | 2H | |

EQUIPO DE COMBATE

Escoge una opción

- ☐ **Subfusil con silenciador** (2d, bocajarro/corto, ráfaga, silenciosa), granadas de fragmentación y de humo, pistola (2d, bocajarro, rápida)
- ☐ **Fusil de precisión** (3d, largo/extremo, recarga), granadas de fragmentación y de humo, pistola (2d, bocajarro, rápida)

Además: cuchillo de combate (2d, bocajarro, arrojado, rápida), pinturas de combate, documentos falsificados del enemigo, munición, cantimplora, mochila, equipo de escalada, explosivos y detonadores, objetos por valor de 3 cigarrillos, un objeto personal a detallar.

OTRO EQUIPO Y BOTÍN DE GUERRA

EXPERIENCIA

MEJORA

MEJORAS

- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento

AVANZADO(4+)

- Suma 1 a Voluntad
- Resta 1 a Fortaleza

FINAL (7+)

- Vuelve a casa
- Nuevo personaje

MARCA XP CUANDO:

- FALLES UNA TIRADA
- UN MOVIMIENTO TE LO INDIQUE

- RESUELVAS UN VÍNCULO
- MOVIMIENTO DE FIN DE SESIÓN

MOVIMIENTOS DE COMANDO

Escoge 2 más

- ☒ **Sin escrúpulos:** nunca lanzarás por mantener el tipo al cometer actos de violencia personal o matar a sangre fría (por ejemplo degollar a un enemigo durante una infiltración). **Cuando acabes con un enemigo de esta manera, marca 1 de experiencia.**
- ☐ **Ángel de la muerte:** cuando estés en el frente y seas el foco principal de la lucha contra el enemigo, cada miembro de tu equipo gana +1 Voluntad si puede verte.
- ☐ **Mortal a distancias cortas:** cuando luches a distancias cortas o a bocajarro, ganas +1d.
- ☐ **Improvisación.Adaptación. Superación:** cuando tengas tiempo y materiales para improvisar una solución y lances una tirada de acción de combate, puedes gastar 1 equipo y ganar +1 a la tirada.
- ☐ **Experto en explosivos:** cuando detones explosivos que hayas colocado, gasta 1 de equipo y lanza **+tácticas**. Con 10+, funciona como estaba planeado. Con 7-9, funciona, sí, pero el DJ introducirá algún obstáculo, retraso o complicación.
- ☐ **El hombre de hielo:** ganas +1 Voluntad.
- ☐ **Paracaidista de élite:** cuando lideres el inicio de las hostilidades mediante una inserción, reconocimiento, infiltración o emboscada, gana +1 a la tirada.
- ☐ **Entrenado para todo:** gana un movimiento de otro libreto.

EL REGIMIENTO FRANCOTIRADOR

Si escuchas la bala de un francotirador no tienes por que preocuparte, son las que no escuchas las que te matan.



CARACTERÍSTICAS

| | |
|-----------|---------|
| COMBATIR | SUERTE |
| AGALLAS | TÁCTICA |
| LIDERAZGO | FORWARD |

ESCUADRA & VÍNCULOS

| | |
|-----------------------|----|
| NOMBRE DE LA ESCUADRA | OP |
| JEFE DE LA ESCUADRA | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Para crear tu francotirador, elige **rango, nombre, perfil, trasfondo, características, movimientos y equipamiento**. Asigna **vínculos** (+2,+1,-1) con otros personajes jugadores (PJs) o personajes no jugadores (PNJs).

ELIGE UN REPARTO PREDEFINIDO DE CARACTERÍSTICAS

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|
| COMBATIR +1 | COMBATIR +1 | COMBATIR +0 | COMBATIR +1 |
| AGALLAS +0 | AGALLAS +1 | AGALLAS +1 | AGALLAS +1 |
| LIDERAZGO +1 | LIDERAZGO -1 | LIDERAZGO -1 | LIDERAZGO +0 |
| SUERTE -1 | SUERTE +0 | SUERTE +1 | SUERTE -1 |
| TÁCTICA +2 | TÁCTICA +2 | TÁCTICA +2 | TÁCTICA +2 |

| RANGO | NOMBRE |
|-------|--------|
|-------|--------|

Cabo (CBO), Sargento (SGTO), Sargento Primero (SGTO1)

| PERFIL | TRASFONDO |
|--------|-----------|
|--------|-----------|

Metódico, valiente, sereno, meticulado, encantador, espabilado, débil, temerario, indeciso, frío, violento, despistado, entusiasta, honorable, psicótico, optimista, tímido, cauto, pesimista, bromista, dominante.

Atleta, artista, profesor, estudiante, peón, artesano, médico, abogado, ingeniero, vagabundo, músico, mecánico, bombero, periodista, granjero, cocinero, conductor, funcionario, peluquero, fontanero, empleado servicios sociales, escritor, vigilante, padre, criminal.

ESTADO

| | | | | | | | | |
|---------|--|--|--|--|--|--|--|-------------|
| EQUIPO | | | | | | | | CIGARRILLOS |
| HERIDAS | | | | | | | | FORTALEZA |
| ESTRÉS | | | | | | | | VOLUNTAD |

| VF | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|---|---|---|---|----|
| 0 | | | E | E | E | H |
| D | E | E | E | H | H | H |
| C | 2E | H | H | H | H | 2H |

EQUIPO DE COMBATE

Escoge una opción

- ☐ **Fusil de precisión** (3d, largo/extremo, recarga), pistola (2d, bocajarro, rápida)

- ☐ **Fusil** (3d, medio/largo), pistola (2d, bocajarro, rápida)

Además: equipo de camuflaje, munición, cantimplora, mochila, cuchillo de combate (2d, bocajarro), objetos por valor de 3 cigarrillos, objeto personal a detallar.

OTRO EQUIPO Y BOTÍN DE GUERRA

EXPERIENCIA



MEJORAS

- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento

AVANZADO(4+)

- Suma 1 a Voluntad
- Resta 1 a Fortaleza

FINAL (7+)

- Vuelve a casa
- Nuevo personaje

MARCA XP CUANDO:

- FALLES UNA TIRADA
- UN MOVIMIENTO TE LO INDIQUE

- RESUELVAS UN VÍNCULO
- MOVIMIENTO DE FIN DE SESIÓN

MOVIMIENTOS DE FRANCOTIRADOR

Escoge 2 más

- ☒ **Un disparo, un muerto:** cuando tienes tiempo para apuntar cuidadosamente a tu objetivo, lanza **+táctica**. Con un éxito, elimina el objetivo. Con 7-9, el enemigo tiene una idea de por donde vino el disparo; el DJ elige: conocen tu posición(objetivo fijado), estás rodeado, o te han cazado. Cuando elimines a un objetivo valioso, marca experiencia.
- ☐ **Camuflaje:** cuando te escondas del enemigo, lanza **+táctica**. Con un éxito, evitas la detección. Con 10+, además recuperas 1 estrés.
- ☐ **Disparo preciso:** cuando atacas a un enemigo con un fusil, el volumen de fuego por defecto es concentrado en lugar de directo.
- ☐ **Puntería avanzada:** a distancia larga y extrema, añades la categoría de rápida a cualquier rifle de precisión o fusil que uses.
- ☐ **Puesto de vigilancia:** cuando observes al enemigo desde una posición avanzada oculta y transmitas, sus movimientos y disposición, a la cadena de mando, lanza **+táctica**. Con 10+, elige dos. Con 7-9, elige una. Tú unidad obtiene:
 - Inteligencia:** gana +intel
 - Iniciativa táctica:** +1 en adelante para el movimiento inicio de las hostilidades
 - Coordenadas del objetivo:** +1 en adelante para el movimiento del oficial fuego de apoyo.
- ☐ **Observador:** cuando tu observador tiene sus ojos sobre el objetivo y consigues impactar, gana +1 a los siguientes disparos contra el mismo objetivo o objetivos cercanos.

EL REGIMIENTO // MODERNO OPERADOR

No importa cuanto tecnología lleves encima ningún ordenador te va a salvar cuando las balas empiecen a silbar alrededor de tu cabeza



ALPHA 2.1

CARACTERÍSTICAS

Asigna +2, +2, +1, +0 +0 entre las características

| | |
|-----------|---------|
| COMBATIR | SUERTE |
| AGALLAS | TÁCTICA |
| LIDERAZGO | FORWARD |

ESCUADRA & VÍNCULOS

| | |
|-----------------------|----|
| NOMBRE DE LA ESCUADRA | OP |
| JEFE DE LA ESCUADRA | |
| | |
| | |
| | |

Para crear tu operador, elige **rango, nombre, perfil, trasfondo, características, movimientos y equipamiento**. Asigna **vínculos** (+2,+1,-1) con otros personajes jugadores (PJs) o personajes no jugadores (PNJs).

ELIGE UN REPARTO PREDEFINIDO DE CARACTERÍSTICAS

| | |
|---|-----------|
| RANGO | NOMBRE |
| Cabo (CBO), Sargento (SGTO), Sgto. Primero (SGTO1), Sgto. Mayor (SGTOMYR) | |
| PERFIL | TRASFONDO |

Metódico, valiente, sereno, meticuloso, encantador, espabilado, débil, temerario, indeciso, frío, violento, despistado, entusiasta, honorable, psicótico, optimista, tímido, cauto, pesimista, bromista, dominante.

Atleta, artista, profesor, estudiante, peón, artesano, médico, abogado, ingeniero, vagabundo, músico, mecánico, bombero, periodista, granjero, cocinero, conductor, funcionario, peluquero, fontanero, empleado servicios sociales, escritor, vigilante, padre, criminal.

ESTADO

| | | | | | | | |
|---------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|-------------|
| EQUIPO | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | CIGARRILLOS |
| HERIDAS | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | FORTALEZA |
| ESTRÉS | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | VOLUNTAD |

| VF | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|---|---|---|---|----|
| 0 | | | E | E | E | H |
| D | E | E | E | H | H | H |
| C | 2E | H | H | H | H | 2H |

EQUIPO DE COMBATE

Escoge una opción

- ☐ Fusil de asalto (3d, medio/largo, ráfaga)
- ☐ Ametralladora ligera (3d, largo, área, fuego automático, supresión)
- ☐ Subfusil silenciador (3d, bocajarro/corto, ráfaga, rápida, silenciosa)

Blindaje: chaleco de kevlar y casco (+1 fortaleza)

Además: pistola w/silenciador (2d, bocajarro/corto, rápida, silenciosa), cuchillo de combate (2d, bocajarro), granadas de fragmentación y de humo, granada de aturdimiento, munición, mochila de hidratación, mochila, espejo táctico, gafas de visión nocturna, bridas, equipo de escalada, objetos por valor de 3 cigarrillos, objeto personal a detallar

OTRO EQUIPO Y BOTÍN DE GUERRA

EXPERIENCIA

☐☐☐☐☐

MEJORA

MEJORAS

- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Suma 1 a una Carac.(Max +3)
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento
- Escoge un nuevo movimiento

AVANZADO(4+)

- Suma 1 a Voluntad
- Resta 1 a Fortaleza

FINAL (7+)

- Vuelve a casa
- Nuevo personaje

MARCA XP CUANDO:

- FALLES UNA TIRADA
- UN MOVIMIENTO TE LO INDIQUE

- RESUELVAS UN VÍNCULO
- MOVIMIENTO DE FIN DE SESIÓN

MOVIMIENTOS DE OPERADOR

Escoge 1 más

☒ **Sin escrúpulos:** nunca lanzarás por mantener el tipo al cometer actos de violencia personal o matar a sangre fría(por ejemplo degollar a un enemigo durante una infiltración). Cuando acabes con un enemigo de esta manera, **marca 1 de experiencia**.

☒ **Primero de promoción:** ganas +1 Voluntad.

☒ **Paracaidista de élite:** cuando lideres el inicio de las hostilidades mediante una inserción, reconocimiento, infiltración o emboscada, gana +1 a la tirada.

☐ **Mortal a distancias cortas:** cuando luches a distancias cortas o a bocajarro, ganas +1d.

☐ **Entrenado para todo:** gana un movimiento de otro libreto.

☐ **¡Sanitario!** cuando atiendes a un herido, lanza **+agallas**. Con 10+, elige dos. Con 7-9, elige una:

- Vuelve a la lucha, marca experiencia
- Lo estabilizas
- Tratas sus heridas, lanza un número de dados igual a tus agallas y mira la tabla VF(fuego ocasional). Recuperan estrés o heridas según los resultados de la tabla. Gasta 1 equipo para volver a lanzar o mejorar el resultado a fuego directo, o, gasta 2 de equipo para mejorar a concentrado.

☐ **Francotirador:** cuando luches a distancia larga o extrema, añade +1d.

☐ **Un fantasma en el equipo:** cuando emplees equipo de guerra electrónica, lanza **+táctica**. Con un éxito, tomas el control de un sistema remoto, recopilando +intel, y/o impidiendo el acceso al enemigo. Con 7-9, además el DJ elegirá una: coste(equipo/tiempo), exposición o complicación.