



NOMBRE		NIVEL
William Cobb "Ronco"		3
CLASE	NIV. ADQUISITIVO	PX
Pistolero	Pobre	30
TRASFONDOS		
Carpintero antes de luchar en la guerra, en el bando confederado,		
ahora su vida no tiene sentido sin un revólver en la mano.		
Ansía que su nombre se convierta en leyenda y escriban		
historias sobre él.		
TALENTOS		
La tumba puede esperar		
Matador (revólver Remington)		

VIEJA ESCUELA

SALVAJE OESTE

• ATRIBUTOS •

FUE	15	+1
DES	16	+1
CON	12	+0
INT	6	-1
SAB	11	+0
CAR	10	+0

• HABILIDADES •

Alerta	+3
Comunicación	+0
Manipulación	+2
Erudición	+0
Subterfugio	+2
Supervivencia	+1

PV _{TOT.}	20
PV _{ACT.}	
ATQ	+3
DEF	15
INS	+3
MOV	10

• ARMAS •

	ATQ	DÑ	TRA
Revólver Remington	+5	1d6+3	1-2
Escopeta	+4	2d8	1-2
Cuchillo	+4	1d4	

• EQUIPO •

Alforjas	
Banjo	
Caballo	
Cantimplora	
Cecina	
Cerillas	
Cuerda	
Manta	
Tabaco (y papel)	
Saco	



VIEJA ESCUELA
SALVAJE OESTE

• ATRIBUTOS •

FUE	6	-1
DES	18	+2
CON	9	+0
INT	12	+0
SAB	10	+0
CAR	15	+1

• ARMAS •

	ATQ	DÑ	TRA
Revólver Peacemaker	+3	1d8	1
Revólver Derringer	+3	1d6	1-2

NOMBRE	Dolores Monteblanco "La Viuda"		NIVEL	3
CLASE	NIV. ADQUISITIVO	PX		
Tahúr	Propietaria		30	

TRASFONDOS

Viuda de un doctor, del que fue ayudante, su figura vestida de negro recorre tanto las mesas de juego como los amplios territorios del Oeste. Quiere ahorrar lo suficiente para montar un negocio en una gran ciudad.

TALENTOS	Un As bajo la manga
	La "Mano del Muerto"

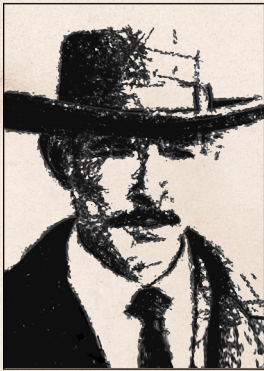
• HABILIDADES •

Alerta	+2
Comunicación	+1
Manipulación	+3
Erudición	+0
Subterfugio	+2
Supervivencia	+0

PV _{TOT.}	14
PV _{ACT.}	
ATQ	+1
DEF	16
INS	+2
MOV	10

• EQUIPO •

Alforjas	
Baraja de naipes	
Caballo	
Cantimplora	
Jabón	
Manta	
Pañuelo	
Perfume	



VIEJA ESCUELA
SALVAJE OESTE

NOMBRE	NIVEL
Enoch Barret "El Cuervo"	3

CLASE	NIV. ADQUISITIVO	PX
Predicador	Propietario	30

TRASFONDOS

Pastor evangelista, sufrió la pérdida de su mujer a manos de una tropa de irregulares unionistas. Algo se rompió en su cabeza y ahora tiene como misión segar la vida de cien hombres que, a su juicio, lo merezcan.

TALENTOS

Más sabe el diablo...

Justicia divina (revólver Colt Dragoon)

• ATRIBUTOS •

FUE	9	+0
DES	10	+0
CON	10	+0
INT	15	+1
SAB	15	+1
CAR	11	+0

• HABILIDADES •

Alerta	+1	PV _{TOT.}	10
Comunicación	+3	PV _{ACT.}	
Manipulación	+1	ATQ	+1
Erudición	+3	DEF	14
Subterfugio	+0	INS	+1
Supervivencia	+0	MOV	10

• ARMAS •

	ATQ	DÑ	TRA
Revólver Colt Dragoon	+2	1d10	1-3
Rifle Henry	+1	2d6	1-2

• EQUIPO •

Alforjas	
Biblia	
Caballo	
Cantimplora	
Cerillas	
Lámpara de aceite	
Lápiz	
Manta	



VIEJA ESCUELA
SALVAJE OESTE

NOMBRE

Oso Danzante

NIVEL

3

CLASE

Explorador

NIV. ADQUISITIVO

Pobre

PX

30

TRASFONDOS

Educado junto al hombre blanco, y ejerciendo de guía para ellos, su visión del mismo difiere a la de su tribu. Toda persona, sea cual sea su color de piel, puede ser buena o mala. Desea adquirir un buen terreno en el que criar caballos.

TALENTOS

Nacido salvaje

Hermano caballo

• ATRIBUTOS •

FUE 10 +0
DES 15 +1
CON 12 +0
INT 8 +0
SAB 15 +1
CAR 10 +0

• HABILIDADES •

Alerta +2
Comunicación +0
Manipulación +1
Erudición +0
Subterfugio +2
Supervivencia +3

PV_{TOT.} 16
PV_{ACT.} _____
ATQ +2
DEF 15
INS +4
MOV 10

• ARMAS •

	ATQ	DÑ	TRA
Rifle Winchester	+3	1d12	1
Tomahawk	+2	1d8	
Cuchillo	+2	1d4	

• EQUIPO •

Alforjas	
Caballo	
Cantimplora	
Cecina	
Cuerda	
Manta	
Mapa	
Pedernal	
Saco	