

Nivel de Poder Normal:

Se reciben 100 Puntos de Desarrollo.

Se pueden tener hasta 3 habilidades a +3 y 1 a +4
(o 4 habilidades a +3)

Gastar hasta 25 PD en talentos.

Gastar hasta 20 PD en dones.

Adquirir un máximo de 2 limitaciones

Nivel de Poder Grande:

Se reciben 150 Puntos de Desarrollo.

Se puede tener hasta 1 habilidad a +5.

Gastar hasta 30 PD en talentos.

Gastar hasta 25 PD en dones.

Adquirir un máximo de 1 limitación.

Nivel de Poder legendario:

Se reciben 200 Puntos de Desarrollo.

Se pueden tener hasta 2 habilidades a +5 y 1 a +6.

Gastar hasta 50 PD en talentos.

Gastar hasta 40 PD en dones.

Adquirir un máximo de 1 limitación.

Nivel de Poder Superheroico:

Se reciben 300 Puntos de Desarrollo.

No hay límite en los niveles de habilidad.

No hay límite al número que se pueden gastar en talentos.

No hay límite al número que se pueden gastar en dones.

Se pueden adquirir dones con origen superheroico.

No se pueden adquirir limitaciones durante la

Creación de personaje.

Habilidades entrenadas

A nivel 0: agilidad, atención, computadora, conducir vehículos (ligeros), esquivar, etiqueta, pelea, vigor y voluntad. Además, podremos seleccionar como entrenado un conocimiento o ciencia cualquiera como parte de la educación de nuestro aventurero.

Sintético

La plantilla especial de sintético excede los límites normales de Limitaciones según el Nivel de Poder Grande. Por su coste de puntos debería estar fuera del alcance de los personajes jugadores, a discreción del narrador.

Aspectos:

Habilidades (106 PD): Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, averiguar Intenciones 1, Ciencia Medicina 2, Ciencia (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Química, Xenología o Robótica) 3, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Conducir Vehículo (APC) 1, Sensores 1, Supervivencia 0, Voluntad 2.

Talentos: Doctorado en (Biología, Física, Informática, Ingeniería, Medicina, Química, Xenología o Robótica), Investigador.

Dones (35 PD): Los dones Mente Digital (18 PD), No Duerme (3 PD), No Respira (7 PD) y Memoria digital (7 PD) son obligatorios.

Limitaciones (-42 PD): Cuerpo sin Mente (-5 PD), Producido en Serie (-16 PD), Reprogramable (-11 PD) y Sin Curación Natural (-10 PD).

Puede elegir o no la siguiente Inhibidor de Comportamiento (-10 PD, el personaje no puede dañar a un humano o por omisión de acción permitir que se dañe a un humano).

Nota: Si el personaje tiene la Limitación de Inhibidor de Comportamiento no puede escoger habilidades de combate.

Oficial del CMC

Aspecto:

Habilidades (95 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2.

Talentos (Max 30): Rango 8 (8 PD), Afortunado 1 (8 PD), Ambidiestro (9 PD), Camaleón 1 (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Entrenado en Otra Gravedad (0G a 0,5G) (6 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD), GunFu (5 PD), Infatigable 1 (5 PD), Nunca se Pierde (variable), Patrón (de 2 a 6 PD), Puntería Zen (3 PD), Puños/Pies de Acero (4 PD), Rango (variable), Rapidez (5 PD), Reflejos Rápidos 1 (3 PD), Regeneración 1 (6 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Tolerancia al Dolor 1 (5 PD), Veloz (5 PD), Veterano (7 PD).

Dones (Max 25):

Limitaciones: La Limitación Clave Deber (Cuerpo de Marines) es obligatoria. Además son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (soldado), Exceso de Confianza, Leal a los Compañeros, Patriota Fanático.

Marines CMC

Aspecto:

Habilidades (124 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 1, Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 1, Comunicaciones 0, Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2.

Talentos (max 30): Escoge entre: Afortunado 1 (5 PD), Ambidiestro (3 PD), Camaleón 1 (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Entrenado en Otra Gravedad (0G a 0,5G) (6 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD), GunFu (5 PD), Infatigable 1 (5 PD), Nunca se Pierde (variable), Patrón (de 2 a 6 PD), Puntería Zen (3 PD), Puños/Pies de Acero (4 PD), Rango (Máximo nivel 7, coste 1PD por nivel), Rapidez (5 PD), Reflejos Rápidos 1 (3 PD), Regeneración 1 (6 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Tolerancia al Dolor 1 (5 PD), Veloz (5 PD), Veterano (7 PD).

Dones (max 25):

Limitaciones: La Limitación Clave Deber (Cuerpo de Marines) es obligatoria. Además son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (soldado), Exceso de Confianza, Leal a los Compañeros, Patriota Fanático.

Marine Auxiliar del CMC

Aspecto:

Habilidades (92 PD): Agilidad 2, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Electrónica 0, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Escoge 25 PD de entre: Afortunado 1 (5 PD), Ambidiestro (3 PD), Camaleón 1 (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Entrenado en Otra Gravedad (0G a 0,5G) (6 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD), GunFu (5 PD), Infatigable 1 (5 PD), Nunca se Pierde (variable), Patrón (de 2 a 6 PD), Puntería Zen (3 PD), Puños/Pies de Acero (4 PD), Rango (Máximo nivel 7, coste 1PD por nivel), Rapidez (5 PD), Reflejos Rápidos 1 (3 PD), Regeneración 1 (6 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (4 PD), Tolerancia al Dolor 1 (5 PD), Veloz (5 PD), Veterano (7 PD).

Dones (max 25):

Limitaciones: La Limitación Clave Deber (Cuerpo de Marines) es obligatoria. Además son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (soldado), Exceso de Confianza, Leal a los Compañeros, Patriota Fanático.

Piloto de Combate

Aspecto:

Habilidades (89 PD): Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Montadas 2, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 1, Navegación 2, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Piloto de Combate.

Dones:

Limitaciones: La Limitación Clave Deber (Cuerpo de Marines) es obligatoria. Además son comunes algunas de las siguientes Limitaciones Clave: Código de Honor (soldado), Exceso de Confianza, Leal a los Compañeros, Patriota Fanático.

Plantillas de Especialista

Los marines pueden escoger entre varias especialidades. Esta especialidad es una segunda plantilla, con requisitos propios y costes añadidos. Los marines de cualquiera de las 3 ramas pueden escoger especialidad.

Combate Cerrado (18 PD)

Gasta 18 PD entre: Armas Arrojadizas, Atención, Armas Cuerpo a Cuerpo, Esquivar, Pistola, Pelea, Vigor

Guerrilla (18 PD)

Gasta 18 PD entre: Agilidad, Atención, Delito, Demoliciones /NT, Disfraz, Escalar, Esquivar, Sigilo, Supervivencia (Entorno)

HARD (Hazardous Atmosphere & Radiation Detachment)(18 PD)

Dones (6 PD): El don Entrenado en Otra Gravedad (6 PD) es obligatorio.

Gasta 12 PD entre: Supervivencia (Atmósfera 0),

Armas Pesadas (18 PD)

Gasta 18 PD entre: Armas Montadas /NT, Armas Pesadas /NT, Conducir Vehículo (APC) /NT, Demoliciones /NT, Observador /NT, Vigor.

Los Atributos de Combate son:

AC = Agilidad + Atención +2

Bonificación al Daño = $(1/2 \text{ Vigor}) + \text{Talentos} + \text{Dones}$

INI = Agilidad + Atención -2

MOV = $(\text{Agilidad} + \text{Vigor} + 3) / 3$

Resistencia al Daño (RD) = $(1/2 \text{ Vigor contra ataques de Fatiga}) + \text{Armadura} + \text{Talentos} + \text{Dones}$

Puntos de Vida y Categorías de Herida:

Rasguño = Vigor +4

Herida = Vigor +1

Herida Grave = $(\text{Vigor} + 2) / 2$

Incapacitado = $(\text{Vigor} + 4) / 4$

Moribundo = $(\text{Vigor} + 8) / 8$

Puntos de Fatiga y Categorías de fatiga:

Fatigado = Voluntad +4

Aturdido = Voluntad +1

Aturdido Grave = $(\text{Voluntad} + 2) / 2$

Incapacitado = $(\text{Voluntad} + 4) / 4$

Exhausto = $(\text{Voluntad} + 8) / 8$

Personajes

Sintético CMC

Nombre: Henricksen modelo SB-405

Sexo: Masculino

Altura: 175 cm Peso: 80kg

Edad: Aparenta tener unos 40 años.

Humanidad: 50

Estrés:

Aspectos:

Astuto, Sincero, Curioso

Habilidades : Agilidad 2, Armas Cortas 2, Atención 2, averiguar Intenciones 1, Ciencia Medicina 2, Ciencia Xenología 2, Ciencia Biología 3, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 1, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Conducir Vehículo (APC) 1, Sensores 1, Supervivencia 0, Voluntad 2, Primeros auxilios 2, Vigor 2, lenguaje(ingles) 3,2 x lenguaje ()1

Talentos (22 PD): Rango 1 (1PD), Ambidiestro (8 PD), Doctorado en biología (4 PD) +1, Doctorado en Medicina (4 PD) +1, Manitas (6 PD) +1 Mecánica/Electrónica

Dones (35 PD): Los dones Mente Digital (18 PD), No Duerme (3 PD), No Respira (7 PD) y Memoria digital (7 PD) son obligatorios.

Limitaciones (-42 PD): Cuerpo sin Mente (-5 PD),Producido en Serie (-16 PD),Reprogramable (-11 PD) y Sin Curación Natural (-10 PD).

1 PD que sobra.

AC	BD	RD	INI	MOV
6	1	1	2	3
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1



Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48

Sargento de CMC

Nombre: Al Matthews

Sexo: Masculino

Altura: 180 cm Peso: 90kg

Edad: 43 años.

Humanidad: 70

Estrés: 10



Aspectos:

Código de Honor soldado.

Rudo y sin tacto.

Desconfiado

Habilidades (95 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 2, Vigor 3, Voluntad 2, Intimidar 1, Liderazgo 2, Delito 0, Demoliciones 0, Escalar 0, lenguaje ingles 3.

Talentos (25 PD): Rango 4 (4 PD), Curación Rápida (8 PD), Conductor Militar (5 PD) +1 c. Pesado y ligero, Equilibrio perfecto (4 PD), Táctico (4 PD) +1 a liderazgo.

Limitaciones: Fuma puros (-2)

1 PD libre

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	3	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Área	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirador M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si puntería +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Teniente CMC

Nombre: W. Hope

Sexo: Masculino

Altura: 1.80 Peso: 75Kg

Edad: 36

Humanidad: 70

Estrés: 5



Aspecto:

Código de Honor soldado.

Nervioso

Obtuso

Habilidades (95 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 0, Pelea 2, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos (28 PD): Rango 8 (8 PD), Ambidiestro (9 PD), Entrenado en Otra Gravedad 0G (6 PD), Esquiva Intuitiva (5 PD)

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	3	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Piloto de Combate CMC

Nombre: C. Hiller

Sexo: Femenino

Altura: 1,65

Peso: 58kg

Edad: 30

Humanidad: 70

Estrés: 15



Aspecto:

Código de Honor soldado

Pesimista

Mentiroso

Habilidades (128 PD): Agilidad 2, Armas Cortas 3 (10), Armas Montadas 2, Atención 2, Computadora 3(10), Comunicaciones 2 (4), Electrónica 0, Esquivar 1, Navegación 3 (6), Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 2 (4), Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2, Mecánica 1 (5), lenguaje ingles 3.

Talentos (22 PD): Rango 2 (2 PD), Piloto de Combate (5 PD) +1, Piloto de pruebas (4 PD) +1, Orientación (4 PD) +1 navegación, Entrenado en gravedad 0 (7 PD).

Limitaciones: Adicción a los tranquilizantes (-2)

AC	BD	RD	INI	MOV
6	1	1	2	2
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirador M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si puntería +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Copiloto CMC

Nombre: Daniel Cash
Sexo: Masculino
Altura: 1.82 Peso:80
Edad: 28
Humanidad: 70
Estrés:



Aspecto:

Despistado, Código de Honor soldado, Sociable

Habilidades (89 PD): Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas Montadas 2, Atención 2, Computadora 1, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 1, Navegación 2, Pelea 1, Pilotar (Aeronave) 2, Pilotar (Astronave) 2, Sensores 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos: Rango 2 (2 PD), Piloto de Combate (5 PD)

54 PD libres

AC	BD	RD	INI	MOV
6	1	1	2	2
R	H	H.G.	I	M
6	3	2	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Marines CMC

Nombre: Goldstein

Sexo: Femenino

Altura: 1,70 Peso: 70kg

Edad: 26

Humanidad: 70

Estrés: 10

Aspectos:

Código de Honor, su honor

Valiente, Intrépido



Habilidades (124 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2 (4), Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 1, Comunicaciones 1 (2), Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3, lenguaje castellano 2.

Talentos (20 PD): Rango 1 (1 PD), Afortunado (8 PD), Puntería Zen (4 PD), Entrenado en gravedad 0 (7 PD).

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	4	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Marines CMC

Nombre: M. Rolston

Sexo: Masculino

Altura: 1.90

Peso: 98kg

Edad: 30

Humanidad: 70

Estrés: 5



Aspectos:

Código de Honor soldado

Impetuoso, Alegre

Habilidades (128 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2 (4), Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 1, Comunicaciones 0, Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos (21 PD): Rango 2(2 PD), Infatigable (9 PD), Puntería Zen (4 PD), Entrenado en gravedad 0 (7 PD).

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	4	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Marines CMC

Nombre: Ricco Ross

Sexo: Masculino

Altura: 194cm Peso: 102kg

Edad: 28

Humanidad: 70

Estrés: 10



Aspectos: Código de honor soldado, Lujurioso, Simpático

Habilidades (130 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2 , Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 1, Comunicaciones 1 , Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos (20 PD): Rango 1(1 PD), Afortunado (8 PD), Sentir el peligro (4 PD), Entrenado en gravedad 0 (7 PD).

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	4	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

Marines CNC

Nombre: M. Biehm

Sexo: Masculino

Altura: 1,80 Peso: 90kg

Edad: 32

Humanidad: 70

Estrés: 10



Aspectos:

Sentido del Honor Causas pérdidas,Atento, Valiente

Habilidades (124 PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2 (4), Armas Largas 3, Armas Montadas 0, Armas Pesadas 1, Atención 3, Averiguar Intenciones 0, Computadora 2 (4), Comunicaciones 0, Delito 0 (3), Electrónica 0, Esquivar 2, Mecánica 0, Navegación 1, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 0, Sigilo1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos (17 PD): Rango 1(1 PD), Gun Kata (8 PD) -1 AC, Puntería Zen (4 PD), Sin miedo (5 PD) +2 tiradas de terror.

AC	BD	RD	INI	MOV
7	2	2	4	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirado M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	

1Marine Auxiliar del CMC

Nombre: Paxton

Sexo: Masculino

Altura: 1,75 Peso:70

Edad: 32

Humanidad: 70

Estrés: 20



Aspecto: Sentido del honor, Bocazas, vago

Habilidades (PD): Agilidad 3, Armas Cortas 2, Armas Largas 2, Armas Pesadas 0, Atención 2, Computadora 2, Comunicaciones 2, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Electrónica 2, Esquivar 1, Mecánica 2, Navegación 0, Pelea 2, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 3, Voluntad 2, lenguaje ingles 3.

Talentos: Rango 1 (1 PD), Esquiva Intuitiva (6 PD), GunFu (6 PD), Tolerancia al Dolor 1 (9 PD)

AC	BD	RD	INI	MOV
7	1	1	3	3
R	H	H.G.	I	M
7	4	3	2	1
F	A	A.G.	I	E
6	3	2	2	1

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	CDF	Area	notas
Rifle pulsar M41 *	A.C.	4	1/200/500	15A		Cargador de 100, estorbo 1,5
lanzagranadas	A.C.	4	1/50/75	1S	1m	cargador 10
Ametralladora Int M56A2	A.C.	5	3/300/500	20A		cargador 192, -1AC,-1MOV,+1Ataque
Lanzallamas M240A1	A.C.	5	2/30/40	2S	1m	30 cargas, 5 turnos daño de fuego.
Rifle Francotirador M42A	A.L.	4	2/1500/3000	4S		Cargador 15,+1 ataque, si punteria +2
Pistola M4A3	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 12
pistola VP-70	A.C.	3	1/75/150	4S		Cargador 14
Escopeta	A.C.	3	1/30/75	3S		Cargador 4, si supera en 4 empala +3
Subfusil M21A	A.C.	3	1/100/150	15A		Cargador 48
Lanzacohetes M5	A.P.	7	10/200/400	1S	2m	