

Juez: _____
 Rango: _____
 Edad: _____ Sexo: _____ Reputación: _____
 Etnia: _____ Jugador: _____
 Puntos de perfeccionamiento: _____



CARACTERÍSTICAS					
INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE
MOV	TCO	EMP	CRG	MDO	INI

CONSTANTES VITALES					
Leve	Grave	Crítica	Mortal 0	Mortal 1	R. DAÑO
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	
Aturd -0	Aturd -1	Aturd -2	Aturd -3	Aturd -4	
Mortal 2	Mortal 3	Mortal 4	Mortal 5	Mortal 6	N. SALV
□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	□□□□	
Aturd -5	Aturd -6	Aturd -7	Aturd -8	Aturd -9	

UNIFORME			
Cabeza	1	20	□
Torso	2-4	20	□
Brazo D.	5-6	14	□
Brazo I.	7-8	14	□
Pierna D.	9	14	□
Pierna I.	0	14	□

HABILIDADES

C. ESPECIALES

Autoridad _____
 Chapuza _____
 Interface _____
 Recursos _____
 Sentido de combate _____
 Zen con vehículo _____

TIPO CORPORAL

Nadar _____
 Proezas de fuerza _____
 Resistencia _____

FRIALDAD

Con. de la calle _____
 Interrogatorio _____
 Intimidar _____
 Oratoria _____
 Res. Tort./Drogas _____

EMPATÍA

Intepretar _____
 Liderazgo _____
 Percepción Humana _____
 Persuasión y Labia _____
 Vida Social _____

INTELIGENCIA

Advertir/Notar _____

Buscar Libros _____
 Conoc. del Sistema _____
 Cultura General _____
 Escondese/Evadirse _____
 Experto _____
 Experto _____
 Historia _____
 Idioma _____
 Idioma _____
 Investigar _____
 Ley _____
 Mercado de valores _____
 Programar _____
 Supervivencia _____
 Vigilar/Rastrear _____

REFLEJOS

Armas Cortas _____
 Armas Pesadas _____
 Artes Marciales _____
 Atletismo _____
 Cuerpo a Cuerpo _____
 Conducir _____
 Esquivar y Eludir _____
 Fusil _____
 Manej. Maquin. Pes. _____
 Motocicleta _____
 Pelea _____
 Pilotar (Dron) _____

Pilotar (AV) _____
 Pilotar (Nave Est) _____
 Sigilo _____
 Subfusil _____
 Tiro con arco _____

TÉCNICA

Abrir cerraduras _____
 Armería _____
 Cibertecnología _____
 Demoliciones _____
 Electrónica _____
 Falsificación _____
 Mecánica _____
 Medicina _____
 Primeros Auxilios _____
 Robar Bolsillos _____
 Seg. Electrónica _____

PSI

Bioescaner _____
 Control Mental _____
 Precognición _____
 Proyección _____
 Telepatía _____
 Telequinesis _____



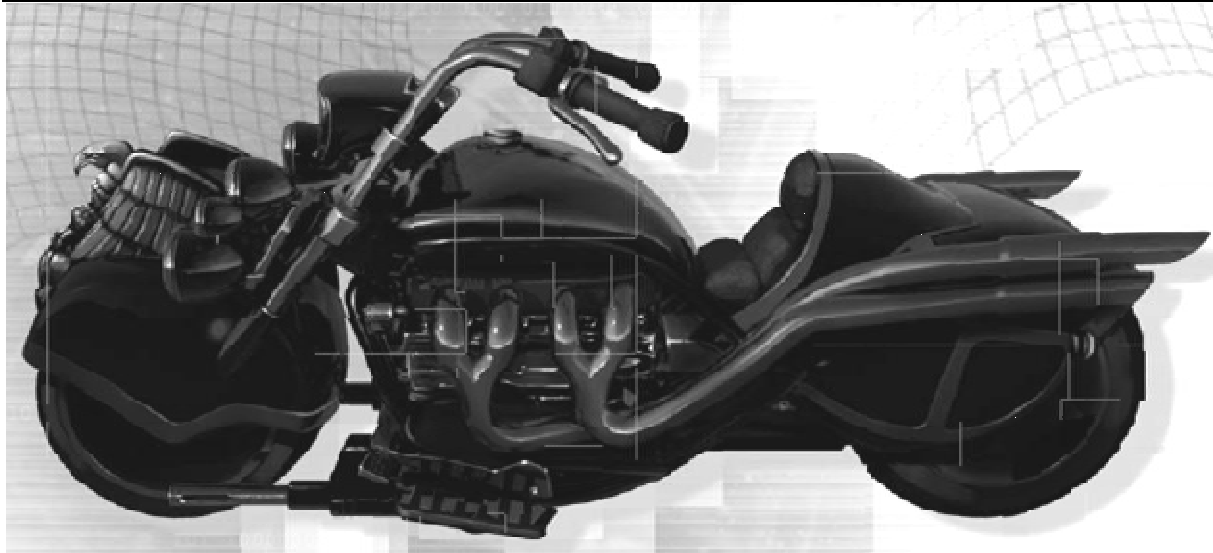
□□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

GENERAL ARMS LAWGIVER MK. II				
Prc	Daño	Cargador	RoF	Alcance
+1	Varía	30	3 SA	50 m
1. Estándar (SE) Daño 3d6+1				
2. Perforante (AP) Daño 2d6, Blind/2				
3. Rebote (RC) Daño 3d6+1, Dif. +10				
4. Incendiaria (I) Daño 2d6 +1d6/turno				
5. Alto Explosivo (HE) Daño 3d6+1 AE=2 m				
6. Guiada (HS) Requiere apuntar 1 turno				
Prc +4 Daño SE Alc 25 m				
#1	#2	#3	#4	#5

OTRAS ARMAS								
ARMA	Tipo	Prc	Dañο	Cargador	RoF	Fiab	Alcance	Notas
Granada gas lacrimόgeno	GRN	-2	1d6	2	1	MF	TC0x4 m	AE=10 m
Cuchillo de bota	CAC	+0	1d6/2d6	1	-	M	-	Apuñalamiento AP
widowmaker 2000	ESC	-1	6d6	12	6	MF	50 m	Va en Lawmaster
Porra Daystick	CAC	+0	2d6	1	-	MF	-	Va en Lawmaster

[illegible][illegible]

LAWMASTER						
Vel Máx	Crucero	Maniob	Acel	Decel	Blindaje	Piloto Auto
570 Km/h	160 Km/h	-1	60 Km/t	60 Km/t	CP 20 Depósito y Respaldo	+2 máx V. Crucero



JUDGE DREDD

ARMAMENTO	Prc	Daño	Cargador	Alcance	Arco	Especial
1. Cañones 20 mm	+0	5d10	36	500 m	FF	Daño por ráfaga
2. Láser Cyclops	+2	6d10	1/min	1.000 m	FF	AP, recarga 1 min

EQUIPO

Piloto Automático	Munición widowmaker (24xSE, 6xHE)
Base de Datos (Dpto. Justicia) +5	Cable winch (Trasero 20 m hasta 1 ton)
Otras Bases de Datos +2	Luz infrarroja (Alcance 10 m en 180°)
Control de disparo con IFF	Sirenas
Equipo de comunicaciones	Cargadores extra para Lawgiver
Integración Red Táctica Dpto. Justicia	10 Granadas lacrimógenas extra
Megafonía	Dos juegos de esposas
Dispositivo de control de multitudes	Botiquín
Baliza SOS de emergencia	Equipo anti-radiación + Respirador