



## Resumen del proceso de creación de personajes

### PASO 1. CALCULAR CARACTERÍSTICAS

CPO, DES, REF, SEN, CAR y CUL

**Método 1:** lanza 3d6+2 por cada característica. Asigna las puntuaciones a las características como prefieras. Repite la tirada completa si tienes 2 puntuaciones o más iguales o inferiores a 8 o si la suma total es igual o inferior a 60.

**Método 2:** reparte 80 puntos entre las características. Ninguna puede tener menos de 5 ni más de 20.

### PASO 2. EDAD

Elige la edad entre los 15 y los 40 años.

### PASO 3. CALCULAR OTROS ATRIBUTOS

**Aspecto:** lanza 2d10 y consulta la tabla (pág. 23).

**Aguante:** (CPO×4)+CAR. Valor en porcentaje.

**Carga (opcional):** valor de CPO en kg. Puedes levantar hasta CPO×5 y mantenerlo durante CPO/2 segundos.

**Modificador al daño (MD):** consulta la tabla según tu puntuación en CPO (pág. 24).

**Modificador de reacción (MR):** consulta la tabla según la suma de tus puntuaciones de REF y DES (pág. 24).

**Movimiento (por acción):** Correr = REF (m), Andar/acechar = REF/3 (m).

**Puntos de vida y salud:** consulta la tabla según tu CPO (pág. 24).

**Herida grave:** la mitad de tu puntuación en CPO redondeando hacia abajo.

**Puntos de hazaña:** todos los PJ empiezan con 2.

**Redaños:** (CAR×4)+CPO. Valor en porcentaje.

### PASO 4. TRASFONDO Y ANTECEDENTES

**Nombre, alias y género:** elígelos libremente.

**Procedencia y grupo étnico:** elige o lanza en la tabla (pág. 26) para saber si has nacido en Norteamérica o eres inmigrante.

**1 Nacidos en Norteamérica:** elige o lanza en la tabla de grupos raciales (pág. 28). Conocimientos=CUL×3. Idioma automático: inglés.

Si eres indio, elige una tribu de las mencionadas en la tabla de la pág. 28. Conoc. tribal=CUL×3. Conocimientos e idioma inglés con la base de CUL.

**Ascendencia:** si no eres indio, lanza 1d4. Si el resultado es 1, determina la procedencia de tus padres en la tabla de la página 29. Conoc. de la cultura de origen de tu familia e idioma=CUL×2.

Si eres mestizo o zambo: Conocimientos de ambas culturas=CUL×3. Anota CUL×2 en el idioma secundario.

**2 Inmigrantes:** elige o lanza en la tabla de la página 29 de países de origen según el estado o territorio. Conocimientos e idioma inglés=CUL×2. Anota el idioma materno como idioma automático y Conocimientos en su cultura materna con CUL×3.

**Mano hábil:** lanza 1d100 y consulta la tabla (pág. 27).

**Talento especial:** lanza 1d100 y consulta la tabla (pág. 30).

### Antecedentes

#### 1 Situación familiar y juventud

Lanza 1d100 por situación familiar y consulta la tabla (pág. 31). Anota los porcentajes otorgados en las habilidades.

Lanza 1d100 por entorno y consulta la tabla (pág. 32). Anota los porcentajes otorgados en las habilidades.

#### 2 Madurez

Según tu edad realiza el número de tiradas indicadas en las tablas de actividades y acontecimientos y rasgos adquiridos (págs. 33-34). Siempre hay que tirar en las dos tablas. En el caso de la actividad, elige 3 habilidades del grupo y suma a ellas tu puntuación en CUL. Anota los resultados de acontecimientos y rasgos en su lugar correspondiente.

**De 15 a 25 años:** 1 tirada obligatoria en cada tabla. Sin posibilidad de tiradas opcionales.

**De 26 a 30 años:** 1 tirada obligatoria en cada tabla y 1 tirada opcional en cada tabla.

**De 31 a 35 años:** 2 tiradas obligatorias en cada tabla. Sin posibilidad de tiradas opcionales.

**De 36 a 40 años:** 2 tiradas obligatorias en cada tabla y 1 tirada opcional en cada tabla.

### PASO 5. TIPO DE AVENTURERO

Elige un grupo y, dentro del mismo, un arquetipo de aventurero.

**1** Suma 25% tanto a sus habilidades comunes como a las específicas (añadiéndolo tanto a sus bases como a sus puntuaciones anteriores si las tenían).

**2** Reparte 80 puntos como prefieras entre sus 4 habilidades por especialidad.

**Nota para el reparto de puntos:** ten en cuenta que ninguna habilidad puede superar una puntuación de 75% de porcentaje inicial al crear el personaje. Los puntos de más en una habilidad se pierden directamente.

**3** Anota el equipo inicial, las armas, munición y el dinero con el que comienzas.

### PASO 6. PERSONALIZACIÓN Y AJUSTES

Dispones de 200 puntos para repartir entre todas las habilidades de la hoja teniendo en cuenta que:

**a** En este reparto no puedes asignar a ninguna habilidad más puntos que el doble de su característica base.

**b** Ninguna habilidad puede superar una puntuación de 75% de porcentaje inicial una vez creado el personaje.

Adquiere equipo adicional si lo deseas (ver 'Hardware Store', pág. 143). Ya estás listo para empezar.