

# 'ANGRY' COX

## MATON

### HABILIDADES

Apostar d4

Cabalgar d6

Callejear d6

For. Cerrad. d4

Disparar d6

Intimidar d6

Notar d4

Pelear d10

Reparar d6

-1

-2

-3

INC

-2

-1

Carisma

+2

Paso

6"

Parada

7

Dureza

6

Callo

2

### VENTAJAS

**Grandote:** No solo eres alto, si no que bastante grande. Eres un tipo a tener en cuenta. Tienes +1 a la Dureza y haces +1 al daño cuerpo a cuerpo.

**Maton:** Dar palizas se te da bastante bien, por eso te pagan. Cuando luchas con las manos desnudas no se te considera defensor indefenso y ademas tienes +2 al daño.

**Reflejos de combate:** Estas acostumbrado a las peleas. Tienes +2 a las tiradas de Espiritu para dejar de estar aturdido.

### DESVENTAJAS

**Cobarde:** Tras tu violenta fachada se esconde una persona bastante asustadiza. Tienes -2 a todas las tiradas de miedo. Ay, si los otros lo supieran...

**Canalla:** Malhablado, grosero, sucio y ruin. Lo tienes todo, chaval. Y tambien un -2 al Carisma.

**Vengativo:** Siempre la devuelves, nunca pasas una ofensa. La venganza no te obsesiona, pero tampoco es que conozcas la palabra perdon.

### ARMAS

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Disparos	Notas
Colt Frontier	12/24/48	1	2d6	1	6 / 000 000	Revolver de doble accion
Puño	Cuerpo a cuerpo	-	1d10+3	-	-	Tus pequeños

### EQUIPO

**Balas:** \_\_\_\_\_  
3 cargadores de .32mm, ropa comoda

**Dolares:** \_\_\_\_\_



### ATRIBUTOS

Agilidad d6

Astucia d6

Espiritu d6

Fuerza d10

Vigor d6

# DARYL GRAVES 'THE APOSTLE' VAQUERO



## ATRIBUTOS

Agilidad d6  
Astucia d6  
Espiritu d6  
Fuerza d8  
Vigor d8

## HABILIDADES

Cabalgar d6 -1  
Callejear d4 -2  
Disparar d8 -3  
Intimidar d6  
Notar d6  
Pelear d8  
Persuadir d4 INC  
Rastrear d4  
Sanar d6 -2  
Supervi. d6 -1

## ARMAS

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Disparos
Colt Dragoon	12/24/48	1	2d6+1	1	6 / 000 000
Cuchillo bowie	Cuerpo a cuerpo	-	1d4+1d8+2	1	-
Puño	Cuerpo a cuerpo	-	1d8+1	-	-

Carisma + Paso 6" Parada 6 Dureza 7 Callo 2

## VENTAJAS

**Grandote:** No solo eres alto, si no que bastante grande. Eres un tipo a tener en cuenta. Tienes +1 a la Dureza y haces +1 al daño cuerpo a cuerpo.  
**Disparo desde las caderas:** No eres el mejor tirador, pero sabes poner un monton de plomo en el aire. Cuando amartilleas un revolver para disparar solo tienes un -2 a las tiradas de disparo, en vez de -4.

## DESVENTAJAS

**Codigo de honor:** Tienes siempre en mente las palabras de tu vieja madre. No mientes, no robas, eres honrado y caritativo. Es tan dificil...  
**Manazas:** No se te dan bien los cacharros. Tienes -2 a las tiradas de Reparar, y un 1 natural en el dado de habilidad hara que cualquier aparato se escacharre.  
**Duro de oido:** Desde bien chico has estado medio sordo. Tienes -2 a las tiradas de Notar relacionadas con la audicion.

## EQUIPO

Balas: \_\_\_\_\_  
3 cargadores de .44mm, ropa gastada

Dolares: \_\_\_\_\_

# DEAN 'ANGEL' GRANT

## JUSTICIERO



## HABILIDADES

Cabalgar	d6	-1
Disparar	d10	-1
Investigar	d8	-2
Notar	d6	-2
Pelear	d6	-3
Persuadir	d6	INC
Rastrear	d6	INC
Sanar	d4	-2
Sigilo	d4	-1

## ATRIBUTOS

Agilidad	d6
Astucia	d8
Espiritu	d8
Fuerza	d6
Vigor	d6

## ARMAS

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Disparos
Colt Peacemaker	12/24/48	1	2d6+1	1	6 / 000 000
Puño	Cuerpo a cuerpo	-	1d6	-	-

Carisma	Paso	Parada	Dureza	Callo
+	6"	5	6	2

## VENTAJAS

**Mando:** Tu presencia, tu forma de hablar... Sabes dirigir a la gente. Todos los aliados a 5" tienen +1 a sus tiradas para recuperarse del aturdimiento.

**Temple:** Eres frio, sabes cuando actuar. En combate recibes siempre dos cartas de accion y tu decides con cual actuar {generalmente la superior}.

## DESVENTAJAS

**Heroico:** Siempre acudes a la llamada del peligro en defensa de los inocentes. Es tu naturaleza, no puedes evitarlo. No quieres evitarlo.

**Fobia {Espacios angostos}:** No eres amigo de los espacios cerrados, te angustias en ellos y tienes -2 a todas las tiradas que hagas mientras estes en ellos.

**Leal:** Eres el ultimo en retirarte, nunca dejas a nadie atras. Juraste que eso no volveria a pasar.

## EQUIPO

**Balas:** \_\_\_\_\_

3 cargadores de .45mm, ropa buena, mascara y estrella de plata que te recuerda al pasado

**Dolares:** \_\_\_\_\_

# EDGAR 'THE DUKE'

## PATOSO

### HABILIDADES



### ATRIBUTOS

Agilidad d6

Astucia d4

Espiritu d8

Fuerza d6

Vigor d6

Cabalgar d6

Callejear d4

For. Cerrad. d6

Disparar d6

Notar d4

Pelear d6

Persuadir d6

Reparar d6

Sanar d4

Sigilo d6

Supervi. d4

-1

-2

-3

INC

-2

-1

Carisma

+

Paso

8"

Parada

5

Dureza

5

Callo

1

### VENTAJAS

**Pies ligeros:** Tu extraña forma física puede llevar a error ya que corres como un maldito coyote. Tienes +2 al Paso y tu dado de correr es 1d10.

**Ardor:** Pese a tus limitadas capacidades, cuando te pones en algo puedes llegar a ser realmente bueno. Tienes +2 a las tiradas de rasgo que repitas tras gastar una ficha.

**Afortunado:** Dicen que los tontos tienen suerte, en tu caso parece cierto. Comienzas cada sesión con una ficha más (para un total de cuatro).

### DESVENTAJAS

**Despistado:** Parece que has vivido toda la vida bajo una roca y tienes -2 a las tiradas de Conocimientos Generales.

**Novato:** El Oeste esconde cosas muy extrañas y tu mamá no te preparó para ellas. Tienes -1 al Callo.

**Analfabeto:** Tu mamá no sabía leer y tu eres un digno heredero de su legado.

### ARMAS

Arma	Distancia	CdF	Dañó	PA	Disparos	Notas
Escopeta 2 cañones	12/24/48	1-2	1-3d6	-	2 / 0 0	Escopeta, +2 a Disparar
Puño	Cuerpo a cuerpo	-	1d10+3	-	-	Tus pequeños

### EQUIPO

Balas: \_\_\_\_\_

20 balas de escopeta, ropa de trabajo

Dólares: \_\_\_\_\_

# JACOB 'DANCING DOCTOR' PRICE

## CURANDERO



## HABILIDADES

Cabalgar	d4	-1
Callejear	d4	-1
Con. (Herbo.)	d8	-2
Disparar	d6	-2
Intimidar	d8	-3
Notar	d8	-3
Pelear	d4	INC
Persuadir	d6	INC
Rastrear	d6	-2
Sanar	d10	-2
Supervi.	d4	-1

## ATRIBUTOS

Agilidad	d6
Astucia	d8
Espiritu	d10
Fuerza	d4
Vigor	d6

## ARMAS

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Disparos
Colt Frontier	12/24/48	1	2d6	1	6 / 000 000
Baston	Cuerpo a Cuerpo	-	2d4	-	-
Puño	Cuerpo a cuerpo	-	1d4	-	-

Carisma	Paso	Parada	Dureza	Callo
+	4''	4	5	2

## VENTAJAS

**Curandero:** De alguna manera tus remedios parecen funcionar. Tienes +2 a las tiradas de Sanar. Puedes afectar hasta a cinco aliados de esta manera.

**La mirada:** Hay algo en ti siniestro, perturbador, que sabes sacar a relucir en los momentos necesarios. Tienes +2 a las tiradas de Intimidacion contra humanos.

## DESVENTAJAS

**Cojo:** No llevas baston por gusto, desde luego. Tienes -2 al Paso y tu dado de carrera se reduce a d4.

**Anemico:** Para ser 'doctor' tienes la salud muy fragil. Tienes -2 a las tiradas para resistir Fatiga, venenos, enfermedades...

**Cauto:** Eres conscientes de tus limitaciones... Y sabes que hay gente mucho mas preparada para hacer las cosas peligrosas. Tu no vas el primero.

## EQUIPO

Notas	Balas:
Revolver de doble accion	3 cargadores de .32mm, ropa no apta para operar
-	
Ni lo intentes	

Dolares: \_\_\_\_\_

# NORMAN 'LUCK' GRIFFIN TAHUR



## ATRIBUTOS

Agilidad d6  
Astucia d8  
Espiritu d6  
Fuerza d4  
Vigor d6

## HABILIDADES

Apostar	d8	-1
Callejear	d6	-1
Disparar	d6	-2
Hechiceria	d10	-2
Investigar	d6	-3
Notar	d8	-3
Pelear	d6	INC
Persuadir	d6	INC
Provocar	d6	-2
		-1

## ARMAS - PODERES

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Disparos	Notas
Colt Peacemaker	12/24/48	1	2d6+1	1	6 / 000 000	Revolver
Puño	Cuerpo a cuerpo	-	1d4	-	-	No recurras a esto...

Poder	Distancia	Coste	Duracion	Efectos
Reina chillona	12/24/48	2	Inmediata	P. mediana: Tirada de Vigor (-2) o aturdidos
As en la manga	8	2	3 (1pp/ronda+)	+1 (+2) pasos a Ag., Ast. o hab. relacionadas
No toques al rey	Toque	2	3 (1pp/ronda+)	Todos los ataques -2 (-4), armadura vs areas

Carisma	Paso	Parada	Dureza	Callo
+	6"	5	5	2

## VENTAJAS

**Trasfondo arcano (Charlatan):** Conoces los secretos de los espíritus de las cartas... Y sabes utilizarlos para tu beneficio.

**Suertudo:** Todo parece salirte bien... Pero no te confíes, muchacho. Empiezas con una ficha mas (para un total de 4).

**Puntos de Poder extra:** Tienes una reservilla extra de mojo sobrenatural. Tienes 5 puntos de poder adicionales.

## DESVENTAJAS

**Exceso de confianza:** Te crees tu suerte. Mucho. Quizas demasiado. Por ahora no te ha fallado, pero quien sabe...

**Corto de vista:** No pierdas las gafas, amigo. Sin ellas tienes -2 a todas las tiradas relacionadas con cosas a mas de 5 pasos de distancia.

**Mania (Educacion):** Eres excesivamente educado, o te comportas asi para mosquear a la gente. Sea como sea, pareces sacado de una novela mala.

## EQUIPO

**Balas:** \_\_\_\_\_  
3 cargadores de .45mm, traje elegante, gafas

**P.Poder:** 00000 00000 00000  
**Dolares:** \_\_\_\_\_

# BRADLEY 'SALOON' PRICE VAGABUNDO

## HABILIDADES



## ATRIBUTOS

**Agilidad** d6  
**Astucia** d6  
**Espiritu** d6  
**Fuerza** d6  
**Vigor** d8

**Apostar** d4  
**Cabalgar** d4  
**Callejear** d4  
**Disparar** d6  
**For. Cerrad.** d4  
**Notar** d6  
**Pelear** d6  
**Persuadir** d4  
**Provocar** d8  
**Sanar** d4  
**Sigilo** d6  
**Supervi.** d4

-1

-2

-3

INC

-2

-1

## ARMAS

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Disparos
Colt Frontier	12/24/48	1	2d6	1	6 / 000 000
Puño	Cuerpo a cuerpo	-	1d6	-	-

**Carisma** -1  
**Paso** 6"  
**Parada** 5  
**Dureza** 6  
**Callo** 2

## VENTAJAS

**Luchador molesto:** Puedes intentar Provocar y un ataque en la misma ronda, pero solo uno de los dos (a tu eleccion) tendra penalizador por acciones multiples.  
**Coraje liquido:** Tras beber (1/4 litro minimo) aumentas tu Vigor en un grado e ignoras un nivel de penalizador de heridas. Pero dura una hora, despues si sigues bebiendo tendras penalizadores a Agilidad y Astucia (y habilidades relacionadas).

## DESVENTAJAS

**Suenos terribles:** No duermes bien. Las voces, las voces te acosan. No sabes que quieren, pero no te dejan en paz. Empiezas con una ficha menos cada sesion.  
**Habito {Alcoholico}:** La botella es tu unica amiga. Beber alivia las voces. Siempre estas bebiendo y apestas a alcohol. Tienes -1 a la Carisma, ademas de que si no bebes en todo el dia tendras que tirar Vigor o ganar Fatiga.

## EQUIPO

**Balas:** \_\_\_\_\_

3 cargadores de .32mm, ropa sucia, litro y medio de alcohol repartido entre botellas y petacas

**Dolares:** \_\_\_\_\_

# SUSAN 'LONER DEMON' LYONS

## PISTOLERA



### ATRIBUTOS

Agilidad d8  
Astucia d6  
Espiritu d6  
Fuerza d6  
Vigor d6

### HABILIDADES

Cabalgar d6 -1  
Callejear d6 -1  
Disparar d10 -2  
Intimidar d8 -3  
Notar d6 -3  
Pelear d6 INC  
Persuadir d6 INC  
Rastrear d4 -2  
Sigilo d4 -1

### ARMAS

Arma	Distancia	CdF	Daño	PA	Disparos	Notas
Colt Lightning	12/24/48	1	2d6	1	6 / 000 000	Revolver de doble accion
Colt Lightning	12/24/48	1	2d6	1	6 / 000 000	Revolver de doble accion
Puño	Cuerpo a cuerpo	-	1d6	-	-	Podria ser peor

Carisma +2    Paso 6"    Parada 5    Dureza 5    Callo 2

### VENTAJAS

**Con un par:** Manejas dos armas como manejas a los hombres: con facilidad. Usando dos armas ignoras la penalizacion por acciones multiples.  
**Ambidiestra:** Naciste con un don y no tienes mano torpe. Podrias haber hecho mucho, pero lo usas para matar. No tienes penalizador por mano torpe.  
**Atractiva:** Eres guapa y lo sabes. Tienes +2 a la Carisma.

### DESVENTAJAS

**Siniestro sirviente de la muerte:** La muerte te rodea. Todos tus amigos acaban muertos... Y a veces por ti. Tienes +1 al daño para todos los ataques, pero si sacas un 1 natural en tu dado de habilidad le daras a un amigo. Cuidado, amiga.  
**Arrogante:** Eres la mejor y lo sabes, pero el mundo no para de olvidarlo. Quizas deberias recordarselo... otra vez.

### EQUIPO

Balas: \_\_\_\_\_

7 cargadores de .38mm. ropa provocativa

Dolares: \_\_\_\_\_