



### EVELYNE "LYNE" SORBIN

*Novata (10 PX), mujer, humana, nacida en Banshee,  
Ayudante de Ranger, Comodín (PJ).*

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Habilidades:** Callejear d6, Conducir d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sanar d6, Sigilo d4, Supervivencia d4.

**Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1); **Carisma:** +2.

**Ventajas:** Carismática, Desenfundado rápido.

**Desventajas:** Código de Honor, Escéptica [-2 tiradas de Miedo vs. sobrenatural], Vengativa [menor].

**Equipo:** equipo de supervivencia básico, escopeta de corredera (12/24/48, 1-3d6, TdF 1, Mun. 6, +2 a dar)+18 cartuchos, machete (Fue+d6), Pistola AS S.50 (15/30/60, 2d8, PA 2, TdF 1, Mun. 6, Fue d6)+18 balas, traje de cuero (Armadura 1), 75 Cr.

**Idiomas:** Inglés, Pidgin de Banshee, Ruso.

**Notas de interpretación:** Justa y valiente, tiene los pies en el suelo y pone los ojos en blanco con la gente que habla de monstruos y fantasmas. Trata siempre de hacer respetar la ley y ayudar a los necesitados, y es obsesiva para perseguir a los culpables y hacerles pagar sus crímenes (¡a veces va demasiado lejos!).

**Ayudante de Ranger:** En ausencia de un Ranger Colonial, un ayudante tiene poderes limitados como agente de la ley, que equivaldrían, aproximadamente, a los de un agente fuera de servicio o de su jurisdicción.



## MAXIMILIANO "MAX" LOPES

*Novato (10 PX), varón, humano, nacido en Banshee, Conductor, Comodín (PJ).*

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

**Habilidades:** Callejear d6, Conducir d8, Disparar d8, Forzar cerraduras d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d4, Reparar d6.

**Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1); Carisma: 0.**

**Ventajas:** As, Rico, Ruedas.

**Desventajas:** Despistado [-2 Conocimientos comunes], Enemigo [Mayor: Traficante], Leal.

**Equipo:** cuchillo [Fue+d4], equipo de supervivencia básico, Humvee modificado, Fusil-20 5.45 [24/48/96, 2d8, PA 2, TdF 3, Mun. 30, R3B]+90 balas, pistola AN M-92 9 mm [12/24/48, 2d6, PA 1, TdF 1, Mun. 15, R3B, p. láser +1 a Corta]+30 balas, radio de mano, traje de cuero [Armadura 1], 100 Cr.

**Idiomas:** Español, Inglés, Pidgin de Banshee.

### "MOLE", HUMVEE MODIFICADO

- **Tripulación:** 1 + 7 pasajeros.
- **Ac/VM:** 14/40 [aceleración/velocidad máxima].
- **Consumo:** [tragón + turbocompresor] 15 millas/galón.
- **Dureza:** 18 [6].
- **Tracción 4x4 [ruedas].**
- **Montura giratoria: AN SAW 5,56: 30/60/120, 2d8, PA 2, TdF 5, Mun. 60, Auto, R3B, Fuerza d6, Penalización al movimiento.** Notas: En la montura no se aplica límite de Fuerza ni penalización al movimiento; sí que se aplica la plataforma inestable en marcha; la penalización por fuego automático es sólo -1.
- **Modificaciones:**
  - **Alerones delantero y trasero:** +2 Conducir a velocidad 20 o más.
  - **Ariete de embestida:** +1D6/-1D6 en colisiones.
- **Combustible actual:** [100] \_\_\_\_\_ galones; **Munición actual:** [150] \_\_\_\_\_ balas.

**AS:** Un as añade +2 a las tiradas de Navegar, Conducir y Pilotar. Además, pueden gastar benis para realizar tiradas de absorción con cualquier vehículo o transporte que estén gobernando. Esta tirada de absorción es una tirada de Navegar, Conducir o Pilotar (lo que sea apropiado) a -2 [cancelando así la bonificación usual de +2 para un total de +0]. Cada éxito y aumento niegan una herida, junto con cualquier efecto crítico asociado a la misma.

**Notas de interpretación:** Metódico y sobreprotector con sus cosas y su "Mole". Despreocupado de todo lo que no son sus cosas y asuntos. Ligeros prejuicios contra lo que no conoce bien, como los Anouks. De buen corazón en el fondo, valora la amistad y la familia.



### "JULES" (JULIAN ASIMOV)

*Novato (10 PX), varón, humano, nacido en Órbita, Psico de Faraway, Comodín (PJ).*

**Atributos:** Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

**Habilidades:** Conducir d4, Disparar d4, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d6, Psiónica d10, Sanar d6, Sigilo d4, Supervivencia d6.

**Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 6 (1); Carisma: 0; PP: 15 \_\_\_\_\_**

**Ventajas:** Fortaleza, Puntos de poder, Trasfondo arcano: Psico.

**Desventajas:** Buscado (menor), Código de Honor, Pacifista (menor).

**Poderes:** Alivio, Curación (sólo sobre sí mismo), Mejora/Reducción de rasgo.

**Equipo:** cuchillo [Fue+d4], equipo de supervivencia básico, kit de primeros auxilios, pistola AN M-92 9 mm [12/24/48, 2d6, PA 1, TdF 1, Mun. 15, R3B, p. láser +1 a Corta]+30 balas, radio de mano, traje de cuero [Armadura 1], 55 Cr.

**Idiomas:** Español, Francés, Inglés, Lengua Comercial (Anouk), Pidgin de Banshee.

**Notas de interpretación:** Eres honrado, justo y defensor de los indefensos, pero también discreto, cauteloso y desconfiado. Aunque la EXFOR no busca activamente desertores, y técnicamente no lo eres, es mejor no llamar la atención. Crees en la negociación y el compromiso, y muy poco o nada en la violencia.

**TRASFONDO ARCANO: PSICO:** Cuando un psico saca un uno natural en su dado de Psiónica, sufre severos pinchazos en la cabeza que le provocan 2d6 de daño más la mitad de los PP que esté gastando. Además, cuando un psico usa poderes mentales, destruye sus folículos capilares. Si el personaje deja de usar poderes, le acabará creciendo de nuevo el pelo, pero en cuanto recupere la práctica se le volverá a caer.

**FORTALEZA:** Un psico con esta ventaja puede sufrir un nivel de fatiga para ganar +1d6 PP (o dos niveles de fatiga para ganar +2d6 PP). Se trata de una acción gratuita. El psico no puede incapacitarse de forma voluntaria al usar esta ventaja. La fatiga sufrida se recupera a un ritmo de cuatro horas por nivel permaneciendo en silenciosa meditación (o durmiendo).

- **ALIVIO:** [PP 1; Toque; Instantáneo] Elimina un nivel de fatiga, dos con un aumento. También sirve para eliminar el estado de aturdimiento sobre el blanco. Puede usarse Alivio para devolver la consciencia a quienes han quedado incapacitados por las heridas, aunque estas siguen existiendo.
- **CURACION:** [PP 3, Toque, Instantáneo] Sirve para remendar el daño sufrido (sólo sobre sí mismo). Debe emplearse antes de que trascurra la "hora de oro". Cada uso de Curación sana una herida con éxito, o dos con un aumento. La tirada de activación, al ser sobre sí mismo, sufre una penalización igual al doble de la penalización de heridas. Curación también cura el veneno y las enfermedades si se usa en 10 minutos o menos desde el contagio o envenenamiento.
- **MEJORA/REDUCCIÓN DE RASGO:** [PP 2; Distancia = Astucia; Duración 3 + 1/ronda] Este poder permite mejorar cualquiera de los rasgos del blanco en un nivel de dado si obtiene un éxito normal, o dos con un aumento. También es posible emplear el poder para reducir un rasgo de un oponente. Para ello, el lanzador debe vencer en una tirada opuesta el Espíritu de la víctima. El éxito reduce uno de los rasgos del blanco, a elección del lanzador, en un nivel de dado, dos con aumento. El rasgo no puede reducirse por debajo de d4. El poder puede afectar más de un blanco, hasta un máximo de cinco, pagando el coste de poder por cada uno.



### KURT SCHMIDT

*Novato (10 PX), varón, humano, nacido en Banshee, Cazador, Comodín (PJ).*

**Atributos:** Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

**Habilidades:** Conducir d4, Disparar d10, Notar d6, Pelear d6, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6, Tregar d4.

**Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1); Carisma: 0.**

**Ventajas:** Arma Distintiva (Rifle AN M-42), Manos firmes.

**Desventajas:** Curioso, Leal, Manía [presumir].

**Equipo:** cuchillo, equipo de supervivencia básico, rifle AN M-42 .50 [40/80/160, 2d10, PA 2, TdF 1, Mun. 10, SA, Pen. Mov., Mira telescópica], traje de cuero [Armadura 1], 65 Cr.

**Idiomas:** Alemán, Inglés, Pidgin de Banshee.

**Notas de interpretación:** Algo bocazas, le gusta presumir de sus presas y se hace un poco pesado pero, sorprendentemente, sus historias más increíbles son ciertas. Es leal con sus amigos y camaradas, y tiene un problema con misterios, secretos o lugares inexplorados: necesita conocerlos.

**ARMA DISTINTIVA:** Cuando usa su rifle AN M-42 añade +1 al resultado final de sus tiradas de Disparar.

**MANOS FIRMES:** Ignora el modificador por plataforma inestable cuando dispara desde la grupa de una montura o mientras se desplaza en un vehículo en movimiento. Además, cuando hace acciones de correr, la penalización de la acción es de -1 y no de -2 como es habitual.





## MICHAEL "MIKE" DUNCAN

*Novato (10 PX), varón, humano, nacido en Banshee,  
Cazarrecompensas, Comodín (PJ).*

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Habilidades:** Conducir d6, Disparar d8, Forzar Cerraduras d4, Notar d6, Pelear d8, Rastrear d6, Reparar d4, Sigilo d4, Supervivencia d6.

**Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1); Carisma: 0.**

**Ventajas:** Ambidextro, Con un par.

**Desventajas:** Código de honor, manía (palillo, escupir), tozudo.

**Equipo:** cuchillo (Fue+d4), equipo de supervivencia básico, machete (Fue+d6), 2 revólveres Colt Peacemaker .45 (12/24/48, 2d6+1, PA 1, TdF 1, Mun. 6)+36 balas, rifle AK-2074 7.62 (24/48/96, 2d8+1, PA 2, TdF 3, Mun. 30, SA)+90 balas, traje de cuero (Armadura 1), 5 Cr.

**Idiomas:** Inglés, Lengua comercial (Anouk), Pidgin de Banshee.

**Notas de interpretación:** un hombre de frontera acostumbrado a estar solo, que puede ser sociable en sus propios términos y siempre que la gente sepa mantener las distancias. Tiende a encabezarse con sus cosas, sobre todo cuando persigue a una presa o cree que debe hacer lo correcto.

**AMBIDEXTRO:** Generalmente los personajes sufren una penalización de -2 cuando realizan tareas físicas con su mano torpe. Con esta ventaja, tu PERSONAJE ignora esta penalización de -2 cuando usa su mano "mala" (sea la diestra o la zurda).

**CON UN PAR:** Un personaje con esta ventaja ha aprendido a combatir usando dos armas (o sus dos manos) a la vez, una en cada mano. Cuando ataca con un arma en cada mano genera cada ataque por separado, pero ignora la penalización de múltiples acciones habitual por hacerlo.



## ZHAR-RO

*Novato (10 PX), varón, anouk, Explorador, Comodín (PJ).*

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

**Habilidades:** Notar d8, Montar d6, Disparar d6, Pelear d6, Rastrear d8, Sigilo d6, Supervivencia d8.

**Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6 (1); Carisma: 0/-2.**

**Ventajas:** Leñador.

**Desventajas:** Bocazas, Forastero (humanos), Heroico.

**Equipo:** armadura anouk (1 punto), equipo de supervivencia básico, Hacha Chakatl (Fue+d8), rifle AK-2074 7.62 (24/48/96, 2d8+1, PA 2, TdF 3, Mun. 30, SA)+90 balas, 85 Cr.

**Idiomas:** Lengua Asai (de clan), Lengua comercial (Anouk), Pidgin de Banshee.

**Notas de interpretación:** Tiene ligeros prejuicios contra los humanos pero también una gran curiosidad. Cree que es posible convivir con esta especie alienígena en paz, y quiere luchar por ello. Es noble y heroico con todas las especies, pero está mal visto por bastantes anouk, por su empatía con los humanos.

**LEÑADOR:** Gana +2 a sus tiradas de Rastrear, Sigilo y Supervivencia realizadas en entornos naturales (es decir, cuando no se trata de ciudades, ruinas o terrenos subterráneos).



## KRON-RA

*Novato (10 PX), varón, anouk, Guerrero, Comodín (PJ).*

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d6.

**Habilidades:** Intimidar d4, Notar d6, Montar d6, Lanzar d6, Pelear d6, Rastrear d6, Sanar d4, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tregar d6.

**Paso:** 8 (correr 1D10); **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (1); **Carisma:** 0/-2.

**Ventajas:** Fornido, Pies Ligeros.

**Desventajas:** Código de honor, Forastero (humanos), Pobreza.

**Equipo:** armadura anouk (1 punto), 3 discos arrojadizos Atax (Fue+d6, 4/8/16), equipo de supervivencia básico, Hacha Chakatl (Fue+d8), 45 Cr.

**Idiomas:** Lengua Asai (de clan), Lengua Comercial (Anouk), Pidgin de Banshee.

**Notas de interpretación:** Valiente y lacónico, un guerrero con potencial. Desprecia la crueldad y la violencia gratuita, y la idea de acumular y guardar. Tiene prejuicios generales contra los humanos pero acepta que deben aprender a convivir. Ha sido enviado por su clan para aprender sobre los colonos.

*This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.*

