

# PERSONAJES PREGENERADOS PARA SPACE 1889: RED SANDS

POR "CULMANI"/KHULMANI" y sus ESFORZADAS JUGADORAS y JUGADORES



*Lord William D. Cavendish*

***Noble servidor del Imperio Británico***

Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5; Carisma: +2, Estatus: 4

Conocimiento: Batalla d4, Disparar d8, Montar d4, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d6, Supervivencia d4

Desventajas: Código de Honor (M), Juramento: Imperio Británico (m), Leal (m)

Ventajas: Noble, Rico, Soldado de Infantería (+2 Sigilo y Notar en terrenos rurales, +2 a Conocimientos Generales para temas militares)

Idiomas: Inglés, Alemán, Koline

Equipo: 3 juegos de ropa buena, bolsa de viaje, cámara, cuchillo (fue+d4), petaca, pipa, reloj, revolver (alc. 12/24/48, daño 2d6, TdF 1, Mun. 6, PA 1) y 50 balas, sable (fue+d6), 4 £.

*Lady Lavernia Cavendish*

***Noble y arrojada esposa***

Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5; Carisma: +2, Estatus: 4

Conocimiento: Periodismo d4, Disparar d6, Intimidar d8, Investigar d4, Montar d4, Notar d4, Pelear d6, Persuadir d8, Provocar d4

Desventajas: Arrogante (M), cauta (m), Leal (m)

Ventajas: Noble, Rica, Improvisación

Idiomas: Inglés, Árabe, Francés

Equipo: 3 juegos de ropa buena, abanico, bolsa de viaje, espejo, lupa (+1 a Notar cuando se investiga una escena de un suceso), revolver (alc. 12/24/48, daño 2d6, TdF 1, Mun. 6, PA 1) y 50 balas, peine, sombrilla, 6 £ y 7 chelines.

## *Miss Olivia Whickman*

### ***Doctora y genio incomprendida***

Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 4; Carisma: 0, Estatus: 2

Ciencia Extraña d6, Conocimiento: Medicina d4, Investigar d4, Montar d4, Notar d4, Pelear d4, Reparar d8, Sanar d8, Supervivencia d4

Desventajas: Juramento: Hipocrático (M), Manía: tomar muestras de los aliados (m), Pacifista (m)

Ventajas: Curandera, Nuevo Poder, Trasfondo arcano: Ciencia Extraña.

Artilugio: Curación (Pulverizador de suero; habilidad de Sanar), 10 PP.

Artilugio: Alivio (Secreter de sales; habilidad de Sanar), 10 PP.

Idiomas: Inglés, Árabe, Francés, Koline, Parhooni

Equipo: 3 juegos de ropa normal, abanico, bolsa de viaje, equipo básico de primeros auxilios, espejo, estilete (fue+d4), kit de disección (+1 a inspeccionar cadáveres), lupa (+1 a Notar cuando se investiga una escena de un suceso), peine, 1 £ y 15 chelines.

## *Mr. Mark "Jaws" Wilkins*

### ***Periodista intrépido de The Times***

Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d4

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 4; Carisma: +2, Estatus: 4

Callejear d4, Conocimiento: Periodismo d6, Disparar d4, Investigar d8, Montar d4, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d8

Desventajas: Curioso (M), Leal (m), Tozudo (m)

Ventajas: Alerta, Carismático, Reportero (+2 Estatus, +2 Conocimiento: Periodismo)

Idiomas: Inglés, Árabe, Francés, Morse

Equipo: 3 juegos de ropa común, bolsa de viaje, equipo de escritura, libro de notas, lupa (+1 a Notar cuando se investiga una escena de un suceso), revolver (alc. 12/24/48, daño 2d6, TdF 1, Mun. 6, PA 1) y 50 balas, 1 £ y 3 chelines.

## *Miss Sofie "Scarlett" Smith*

### ***Rica ex-pirata y aventurera***

Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6

Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 5; Carisma: 0, Estatus: 3

Disparar d8, Forzar Cerraduras d4, Intimidar d4, Nadar d4, Navegar d4, Notar d4, Pelear d8, Provocar d6, Trepar d4

Desventajas: Exceso de confianza (M), Analfabeta, (m), Leal (m)

Ventajas: Ambidestra, Con un par, Rica.

Idiomas: Inglés, Español

Equipo: 2 juegos de ropa buena, bolsa de viaje, catalejo, ganzúas, petaca, revolver (alc. 12/24/48, daño 2d6, TdF 1, Mun. 6, PA 1) y 50 balas, sable (fue+d6), 1 £ y 2 chelines.

## *Mr. Pieran McCallahan*

### ***Entusiasta autor anarquista***

Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5; Carisma: +2, Estatus: 2

Conocimiento: Periodismo d4, Conocimiento: Leyes d4, Conocimiento: Historia d4, Disparar d4, Investigar d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d8, Provocar d6, Sigilo d4

Desventajas: Juramento: Anarquismo (M), leal (m), tozudo (m)

Ventajas: Ardor, Atractivo, Lingüista (tantos idiomas iniciales como Astucia)

Idiomas: Inglés, Alemán, Alto Oenotriano, Francés, Koline, Morse, Parhooni, Ruso.

Equipo: 3 juegos de ropa común, bolsa de viaje, cerillas, equipo de escritura, libro de notas, linterna de aceite con 3 cargas, lupa (+1 a Notar cuando se investiga una escena de un suceso), pipa, paraguas, revolver (alc. 12/24/48, daño 2d6, TdF 1, Mun. 6, PA 1) y 50 balas, 2 £ y 8 chelines.

## **SAVAGE WORLDS FAN LICENSE**

*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.*