

Historias salvajes 01:

Lejías Pregenerados

Puedes usar los siguientes personajes pregenerados en tus partidas de *Lejías del espacio*. Úsalos tal y como vienen o cambia y ajusta sus nombres o trasfondo, retocando sus rasgos y equipo a tu gusto.

Corta cada hoja a lo largo de la línea de puntos, entregándole a cada uno de tus jugadores uno de los personajes proporcionados. Si lo preferís, podéis traspasar sus valores a una de las hojas de personaje oficial de *Savage Worlds* que podéis descargar de forma gratuita de nuestra página web: www.htpublishers.es.

Información legal y permiso para imprimir, fotocopiar y encuadernar

Estos personajes pregenerados son gratuitos. Es posible imprimirlos para uso personal. No se puede distribuirlos de ningún modo físico o electrónico sin el consentimiento expreso y por escrito de HT Publishers.

Lejías del Espacio, junto con todos sus personales y localizaciones originales pertenecen a sus propietarios. This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at 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.



Cabo Vanessa Povedilla

Nacionalidad: Española.

Experiencia: 10 PE (Novato).

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

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 11 (6).

Habilidades: Conocimiento (Culturilla) d6, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Supervivencia d8.

Desventajas:

Exceso de Confianza (mayor): Tu héroe cree que no hay nada que no pueda hacer.

Duro de Oído (menor): -2 a Notar con sonidos.

Leal (menor): Nunca traiciona o abandona a sus amigos.

Ventajas:

Líder Nato: El líder puede usar sus benis sobre sus tropas.

Mando: +1 a las tropas para rehacerse del aturdimiento en 10 metros de radio.

Equipo: Cetme 40K (Dist. 24/48/96, 2d8+1, CdF 3, 5 kg, PA 2, Auto, FUEMín d6), vibrotizona (FUE+d8+2, PA 4, peso 2 kg), traje de batalla asistido (+6 armadura, 0 kg, cuerpo entero).

Descripción y personalidad: Vanessa es rubia y con el rostro que parece cincelado. Sabía que si entraba en el ejército tenía que ser cabo, porque estaba sorda y le tenían que decir las cosas gritando, como si fuera un mando. Es muy profesional (a pesar de su defecto auditivo) y si alguien puede sacar al grupo con vida, es ella.



Jordi Aivale “el liante”

Nacionalidad: Española.

Experiencia: 10 PE (Novato).

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

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 11 (6).

Habilidades: Callejear d4, Disparar d10, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d10, Provocar d6.

Desventajas:

Bocazas (menor): Eres incapaz de mantener un secreto e indiscreto en el peor momento posible.

Curioso (mayor): Quieres saber de todo y de todos.

Manazas (menor): -2 a Reparar; tirada de uno natural causa fallo de funcionamiento.

Ventajas:

Difícil de Matar: Ignoras la penalización de heridas a VIG en la Tabla de Heridas Críticas.

Equipo: Cetme 40K (Dist. 24/48/96, 2d8+1, CdF 3, 5 kg, PA 2, Auto, FUEMín d6), faca energética (FUE+d4+2, peso 0,5 kg, no puede arrojarse), traje de batalla asistido (+6 armadura, 0 kg, cuerpo entero).

Descripción y personalidad: Jordi es bajito, moreno y con barba muy cerrada. Es un tocapelotas que siempre dice las cosas sin tener el más mínimo tacto, librándose de la muerte (hasta ahora) en muchas ocasiones por los pelos...



Fran “Jungleman”

Nacionalidad: Española.

Experiencia: 10 PE (Novato).

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

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 11 (6).

Habilidades: Conocimiento (Xenobiología) d10, Disparar d8, Notar d6, Rastrear d6, Supervivencia d6.

Desventajas:

Curioso (mayor): Quieres saber de todo y de todos.

Código de Honor (mayor): Eres un firme defensor de los animales.

Escéptico (menor): No crees en lo sobrenatural; siempre debe hacer una solución científica.

Ventajas:

Atractivo: Ganas +2 a Carisma.

Vínculo Animal: Puedes gastar benis sobre tus animales; estos no suelen atacarte sin provocación.

Equipo: Cetme 40K (Dist. 24/48/96, 2d8+1, CdF 3, 5 kg, PA 2, Auto, FUEMín d6), faca energética (FUE+d4+2, peso 0,5 kg, no puede arrojarse), traje de batalla asistido (+6 armadura, 0 kg, cuerpo entero).

Descripción y personalidad: Fran es un fanático de la vida en la jungla. Es un tipo muy particular, pues en vez de llevar las botas reglamentarias va en chanclas (que curiosamente no le proporcionan ningún negativo). Es amante de los animales y no dejará que se le haga daño a nada que esté vivo de la selva.



Eustaki "Bum-Bum"

Nacionalidad: Española. **Experiencia:** 10 PE (Novato).
Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso:** 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 11 (6).
Habilidades: Disparar d10, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d8, Tregar d6.
Desventajas:

Analfabeto (menor): No sabes leer o escribir.
Buscado (mayor): Te alistaste en la Lejión huyendo de la cárcel.
Manía (menor): Mascas chicle como si no hubiera un mañana.

Ventajas:

Asesino: +2 al daño cuando el oponente no se lo espera.
Pies Ligeros: +2 al Paso, d10 corriendo en lugar de d6.

Equipo: Cetme 40K (Dist. 24/48/96, 2d8+1, CdF 3, 5 kg, PA 2, Auto, FUEMín d6), trabuco pesado exterminador (Dist. 24/48/96, 4d8 PAM, CdF 1, 6 kg, PA 9, arma pesada, pen. Movimiento, 1,5 kg por disparo adicional), traje de batalla asistido (+6 armadura, 0 kg, cuerpo entero).

Descripción y personalidad: Con el pelo rapado al cero y sus ojos de loco, es mejor tenerlo de tu bando que en contra. Es muy bueno matando al personal y disfruta con ello (suele escapársele una risita cuando hay una muerte especialmente violenta).



Jorge "el maquinista"

Nacionalidad: Española. **Experiencia:** 10 PE (Novato).
Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.
Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 11 (6).
Habilidades: Conocimiento (Ordenadores) d10, Disparar d6, Investigación d6, Notar d8, Reparar d8.

Desventajas:

Canalla (menor): -2 al Carisma porque tienes mal temperamento y eres un desagradecido.
Fobia (mayor): -4 a tiradas de rasgo en presencia de tu fobia (animales).
Tozudo (menor): Siempre quieres tener razón.

Ventajas:

Erudito: Ganas +2 a todas las tiradas de Conocimiento (Ordenadores).
Hombre de Recursos: Sin penalización por no tener entrenadas habilidades de Astucia.
McGyver: Puedes improvisar herramientas y artilugios sobre la marcha.

Equipo: Cetme 40K (Dist. 24/48/96, 2d8+1, CdF 3, 5 kg, PA 2, Auto, FUEMín d6), faca energética (FUE+d4+2, peso 0,5 kg, no puede arrojarse), traje de batalla asistido (+6 armadura, 0 kg, cuerpo entero).

Descripción y personalidad: Un tirillas que pasó el periodo de instrucción por los pelos, pero es muy útil cuando hay que tratar con artilugios electrónicos. Tiene fobia a los animales e irá siempre con un espray de repelente de insectos a mano, "por si las moscas".



Dana Menéndez “Trucos”

Nacionalidad: Española.

Experiencia: 10 PE (Novato).

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d4.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (6).

Habilidades: Conocimiento (Psiónica) d6, Disparar d8, Investigar d4, Notar d8, Pelear d6, Psiónica d10.

Desventajas:

Hábito (mayor): Necesita tomar unas pastillas de forma regular (una vez al día) para el dolor de cabeza.

Leal (menor): Entregará su vida por la legión.

Manazas (menor): -2 a Reparar; tirada de uno natural causa fallo de funcionamiento.

Ventajas:

Puntos de poder: Ganas +5 PP extras.

Trasfondo Arcano (Psiónica): Tienes inusuales poderes mentales.

Poderes (15 PP, rama Pacheco): Piroquinesis (*Proyectil*), ola de llamas (*Chorro*), dominio elemental (*Manipulación elemental*).

Equipo: Cetme 40K (Dist. 24/48/96, 2d8+1, CdF 3, 5 kg, PA 2, Auto, FUEMín d6), faca energética (FUE+d4+2, peso 0,5 kg, no puede arrojarse), traje de batalla asistido (+6 armadura, 0 kg, cuerpo entero).

Descripción y personalidad: Dana es morena y con un rostro angelical. Cuando era pequeña los padres se dieron cuenta de que no era normal. La tercera vez que quemó la casa de la playa, sus padres decidieron tomar cartas en el asunto y mandarla a tomar por culo a Carranza y Pacheco: las lunas gemelas donde se les enseña a los niños a controlar sus poderes. Como casi todos los psíquicos necesita tomar una serie de drogas para que sus poderes no se le descontroren. Dana es “bastante” buena siendo psíquica, pero es malísima intentando manejar aparatos electrónicos. Solo conoce a la legión como familia y dará lo que sea por ella.