

Personajes pregenerados para

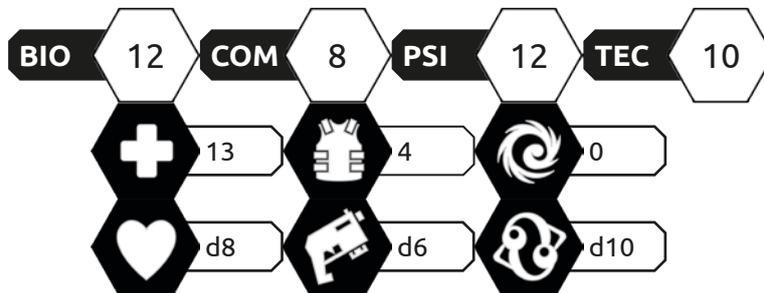
JUEGO DE ROL DE EXPLORACIÓN ESPACIAL
**ESTRELLAS
ERRANTES**



EL NAUFRAGIO



Akkad Ormen, Contrabandista de Nivel 2



Especie: Humana
Edad: 37
Planeta natal: Vendoluf III
Trasfondo: Pobreza
Motivación: Emociones

Talentos

- » **Charlatán:** Puedes convencer a cualquiera de lo que sea, sin necesidad de tirada. El problema es que se darán cuenta tantos intervalos más tarde como tu nivel.
- » **El secreto es el cuidado:** Obtienes un +2 a la prueba de TEC cuando intentas reparar una avería en una nave. Tras lograrlo, si asumes el puesto de Manejo, tienes ventaja en las tiradas para realizar maniobras evasivas durante todo el combate.
- » **La Suerte te acompaña:** Cada vez que tires 1d20 y obtengas como resultado un 1, puedes repetir la tirada.
- » **Sólo hay una forma de tratar con bichos:** A partir de nivel 3, cuando atacas a un enemigo de una especie diferente a la tuya, le causas 2 PS adicionales. Desde nivel 5, causas en su lugar 4 PS adicionales.

Equipo

- » **Competencias:** Todas las armas cuerpo a cuerpo, pistolas, escopetas, rifles, lanzallamas y granadas. Protecciones ligeras y medias.
- » **Dinero:** 35 Créditos.
- » **Protección:** Media (Defensa 4. Mejoras 2, instaladas 2).

Armas

- » 2x **Pistola:** DU 1d8. Además de su uso normal, cuando se tienen dos de estas armas pueden realizarse dos ataques en lugar de uno, pero los dados de daño no explotan. Las pistolas pueden usarse también en alcance Inmediato.
- » 2x **Cargador** de pistola.
- » 1x **Granada:** Las granadas se lanzan e impactan en un punto —Cercano o Lejano— si se supera una prueba de BIO. Afectan a 1d4 objetivos Cercanos. El daño que causa la explosión es 1d10 y no puede aumentar ni disminuir. Una vez usada, queda inservible.

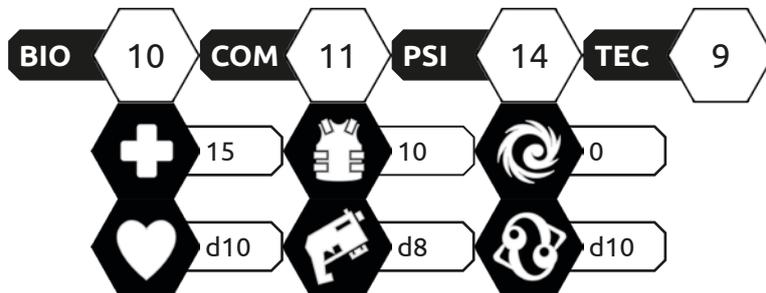
Mejoras de la Protección

- » **Binoculares:** 20 Créditos. Te permite ver con claridad objetivos Distantes y en la oscuridad.
- » **Dispositivo de comunicación:** 15 Créditos. Te permite comunicarte con otros dispositivos de comunicación cuya ID se conozca y que se encuentren en un radio de un megaklick.

Mochila

- » **Linterna:** 5 Créditos. DU 1d6. Para alumbrar en lugares Cercanos.
- » **Cuerda:** 2 Créditos. 10 metros de cuerda.
- » **Alimento:** 2 Créditos. DU 1d8. El alimento necesario para subsistir. Si no se toma una vez al día, provoca desventaja en todas las pruebas.
- » **Baraja de cartas:** 1 Crédito. Para esos momentos de aburrimiento en la nave.

Chrodechild Oddbel, Mujer soldado de Nivel 2



Especie: Humana (imperial)

Edad: 34

Planeta natal: Stunalem II

Trasfondo: Militar

Motivación: Económica

Talentos

- » **Artillero:** Puedes disparar la Artillería de una nave si no se ha fijado el objetivo, pero tienes desventaja en la prueba de atributo. Si la nave ha hecho maniobra evasiva no puedes disparar.
- » **Entrenamiento militar:** Eres especialista en utilizar Rifles. Obtienes un +2 a las pruebas de TEC para atacar cuando los usas. Además, a nivel 3 tu dado de daño aumenta a 1d10 y a nivel 5 a 1d12.
- » **Maniobras tácticas:** Al inicio de cada uno de tus turnos de combate puedes decidir aplicar una maniobra táctica de entre las siguientes.
 - » **Ataque adicional.** Cuando atacas con un arma a distancia, puedes hacerlo dos veces, pero lo haces con desventaja.
 - » **Ataque explosivo.** Las tiradas de daño que realices ese turno explotan con los dos números mayores, en lugar de solamente con el mayor.
 - » **Cobertura.** Elige un aliado. El primer enemigo que ataque a dicho aliado recibirá antes un ataque tuyo.
 - » **Fuego automático.** Cuando causas daño con un rifle a un objetivo, causas la mitad de ese daño a todos los personajes inmediatos a él.
 - » **Tomar aliento.** Puedes recuperar tanta Defensa como tu nivel —no puedes superar tu puntuación total de Defensa—. Si utilizas esta maniobra no puedes actuar, por lo que antes deberías buscar una buena cobertura.
- » **Y no conocerán el miedo:** Nunca retrocedes. Obtienes ventaja en las pruebas de PSI contra el miedo.

Equipo

- » **Competencias:** Cualquier tipo de arma o protección.
- » **Dinero:** 25 Créditos.
- » **Protección:** Pesada (Defensa 8. Mejoras 4, instaladas 2).

Armas

- » **Rifle:** DU 1d10. Además de su uso normal, puede dispararse en ráfagas, en cuyo caso se realiza la prueba de TEC con ventaja. Sin embargo, se debe tirar dos veces el DU, en lugar de una.
- » 1x **Cargador** de rifle.
- » 3x **Granada:** Las granadas se lanzan e impactan en un punto —Cercano o Lejano— si se supera una prueba de BIO. Afectan a 1d4 objetivos Cercanos. El daño que causa la explosión es 1d10 y no puede aumentar ni disminuir. Una vez usada, queda inservible.

Mejoras de la Protección

- » **Campo de fuerza:** 55 Créditos. Se activa durante un intervalo sin requerir acción. Añade 4 a tu Defensa. Requiere célula de energía.
- » **Dispositivo de comunicación:** 15 Créditos. Te permite comunicarte con otros dispositivos de comunicación cuya ID se conozca y que se encuentren en un radio de un megaklick.

Mochila

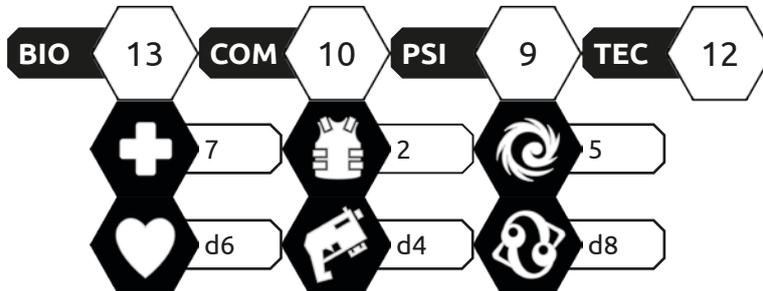
- » **Herramientas de trabajo:** 15 Créditos. A escoger, según el trabajo para el que se destinen.
- » **Célula de energía:** 5 Créditos. DU 1d8. Sirve para potenciar elementos que necesitan recargarse.
- » **Linterna:** 5 Créditos. DU 1d6. Para alumbrar en lugares Cercanos.

Implantes

- » **Nervios sintéticos:** 90 Créditos. Obtienes un +2 a las pruebas de BIO cuando intentas evitar que te impacte un ataque o un peligro.
- » **Piel sintética:** 60 Créditos. Bajo tu piel hay una fina capa de armadura sintética que te ofrece +2 Defensa.



Erisden Rentis, Psiónica de Nivel 2



Especie: Catlodia

Edad: 28

Planeta natal: Catliss I

Trasfondo: Nobleza

Motivación: Autodescubrimiento

Talentos

- » **Esfuerzo psiónico:** Puedes lanzar un poder aunque no tengas los puntos de Poder requerido, asumiendo después del efecto del poder un daño de 1d6 PS por cada punto que hayas necesitado.
- » **Poder del infinito:** Puedes utilizar el poder del infinito para realizar auténticos milagros. En función de tu nivel, tienes unos puntos de Poder que puedes gastar diariamente en una serie de poderes conocidos. Tras meditar durante 2 horas eres capaz de recuperar todos tus puntos de Poder. Puedes realizar esta meditación durante un descanso, pero nunca más de una vez cada 24 horas.

Equipo

- » **Competencias:** Ningún tipo de arma o protección.
- » **Dinero:** 80 Créditos.

Mochila

- » **Kit médico:** 50 Créditos. DU 1d6. Permite recuperar 1d6 PS cuando se aplica sobre un objetivo Inmediato.
- » **Ropas comunes:** 20 Créditos. Con lo que vistes normalmente.

Implantes

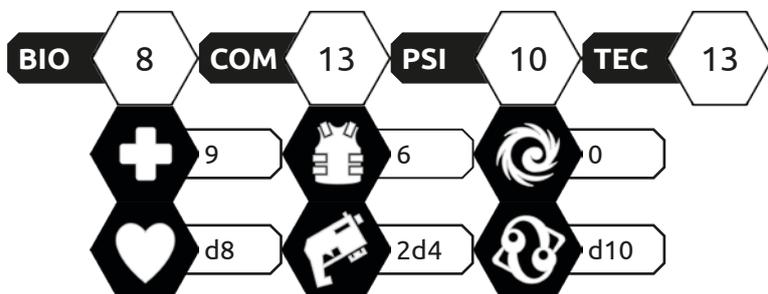
- » **Piel sintética:** 60 Créditos. Bajo tu piel hay una fina capa de armadura sintética que te ofrece +2 Defensa.

Poderes

La lista de poderes disponibles se muestra a continuación, junto con su coste en puntos de Poder entre paréntesis. Los poderes instantáneos no consumen acción para ejecutarse, mientras que los que requieren mantenimiento necesitan que superes al inicio de cada uno de tus turnos una prueba de PSI para seguir activos.

- » **Eliminar enfermedades:** (3) Eliminas una enfermedad de un objetivo Cercano.
- » **Empujón:** (1) Empujas místicamente a un objetivo Inmediato a un lugar Lejano.
- » **Ataque mental:** (1) Realizas una prueba de PSI para atacar a tu objetivo, que le causa 1d6 PS, ignorando su Defensa.
- » **Sanar:** (1) Cura 1d8 PS a un aliado Inmediato o Cercano.

Lyryn Umashale, Errante de Nivel 2



Especie: Humana
Edad: 21
Planeta natal: Lovradey VII
Trasfondo: Espiritual
Motivación: Exterminio

Talentos

- » **Inalcanzable:** Tu valor de Defensa es igual a 2 + nivel. Además, cuando un ataque de cualquier tipo —incluidos los mentales— te causa daño a la Salud, sólo pierdes la mitad de PS.
- » **Maestro de la espada:** Como errante, has creado un arma de luz a la que debes poner un nombre propio. Has aprendido a canalizar tus técnicas de combate —debes elegir si es un arma de una mano o de dos— y, por ello, eres capaz de detener disparos y ataques con facilidad, por lo que obtienes un +2 a las pruebas de BIO cuando intentas evitar un ataque. Además, a nivel 3 tu dado de daño aumenta a 1d6 + 1d4 y a nivel 5 a 3d4.
- » **Muerte sintética:** Pierdes Humanidad automáticamente cuando te colocas un implante.
- » **Siempre preparado:** Puedes cambiar de arma automáticamente, sin gastar una acción.

Equipo

- » **Competencias:** Cualquier arma cuerpo a cuerpo y pistolas. Ninguna protección.
- » **Dinero:** 18 Créditos.

Armas

- » **Lanza de luz:** Bautizada como Parulpuras; arma cc. a dos manos. Cuando se ataca con una de estas armas se obtiene un penalizador de -2 a la prueba de BIO y un +2 al daño causado.
- » **Pistola:** DU 1d8. Además de su uso normal, cuando se tienen dos de estas armas pueden realizarse dos ataques en lugar de uno, pero los dados de daño no explotan. Las pistolas pueden usarse también en alcance Inmediato.

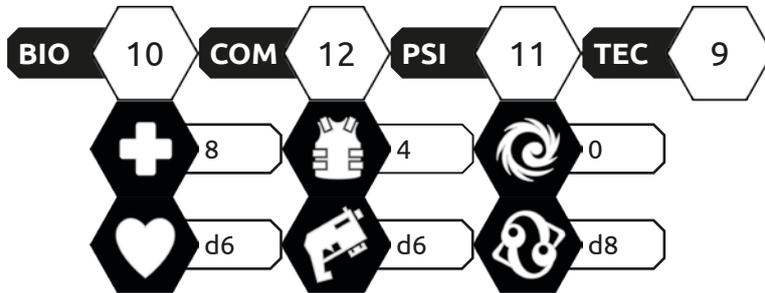
Mochila

- » **Cuerda:** 2 Créditos. 10 metros de cuerda.

Implantes

- » **Piel sintética:** 60 Créditos. Bajo tu piel hay una fina capa de armadura sintética que te ofrece +2 Defensa.

Omsul Yeynt, Cable de Nivel 2



Especie: Humana (kirishà)

Edad: 19

Planeta natal: Kixbultar II

Trasfondo: Pobreza

Motivación: Aprendizaje

Talentos

- » **Cuerpo tecnológico:** No tiras por Humanidad cuando instalas un implante en tu cuerpo. Además, posees una interfaz neuronal.
- » **Esto me suena:** Cada vez que visites un nuevo planeta durante la partida, tira 1d6. Si obtienes 5, ya habrás estado antes, con lo que conoces las costumbres más habituales y los nombres de la gente de los bajos fondos a tener en cuenta. Si obtienes un 6 en la tirada, además tienes un contacto que te puede proporcionar información o recursos útiles. A cambio de un precio, claro está.
- » **Hacker:** Puedes realizar una prueba de TEC para controlar cualquier interfaz digital a la que accedas. Si lo consigues, puedes causar 1d6 PS a la seguridad de la interfaz digital. Las interfaces digitales tienen Salud igual a tantos d8 como su nivel. Cuando la Salud de una interfaz digital llega a cero, te habrás hecho con su control durante tantos intervalos como tu nivel.

Un fallo en la prueba de TEC alertará a todo el sistema de tu intento de intrusión y probablemente también bloqueará futuros accesos. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes realizar 1d8 PS a las interfaces digitales. Cuando llegas a nivel 5, causarás 1d10 PS.

- » **IA viva:** Si estás responsabilizándote de un puesto de Cálculo de una nave y de ningún otro, puedes conectar tu interfaz neuronal para utilizar siempre tu TEC en las tiradas de Cálculo, independientemente de cuál de las dos puntuaciones sea más alta.

Equipo

- » **Competencias:** Todas las armas cuerpo a cuerpo, pistolas, escopetas, rifles, lanzallamas y granadas. Protecciones ligeras y medias.
- » **Dinero:** 35 Créditos.
- » **Protección:** Media (Defensa 4. Mejoras 2, instalada 1).

Armas

- » **Escopeta:** DU 1d6. Sólo puede atacar a un objetivo Inmediato o Cercano. Si fallas la prueba de TEC de ataque, realizas igualmente tanto daño como tu nivel.
- » 2x **Cargador** de escopeta.

Mejoras de la Protección

- » **Dispositivo de iluminación:** 20 Créditos. Se activa durante un intervalo sin requerir acción. Ilumina con luz blanquecina en un radio Cercano. Requiere célula de energía.

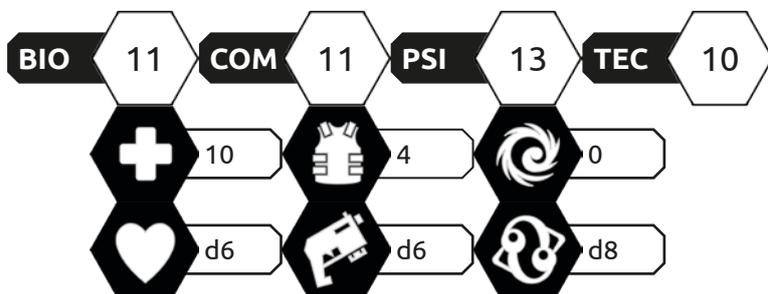
Mochila

- » **Nanomemoria:** 20 Créditos. Permite guardar y transmitir datos.
- » **Credstick:** 5 Créditos. Es el dispositivo personal encriptado donde se guardan los Créditos.

Implantes

- » **Interfaz neuronal:** 50 Créditos. Convierte tus impulsos cerebrales al lenguaje digital, permitiéndote gestionar otros implantes. Aumenta tu capacidad de cálculo y análisis hasta un nivel impresionante, otorgándote un +2 al PSI cuando quieres investigar o descubrir peligros.
- » **Ciberoídos:** 70 Créditos. Te permite grabar, encriptar, amplificar, silenciar y analizar los sonidos concretos que percibes. Requiere interfaz neuronal.
- » **Ciberojos:** 80 Créditos. Te permite grabar, encriptar, ampliar y analizar las imágenes que percibes. Requiere interfaz neuronal.

Theron Tororm, Cable de Nivel 2



Especie: Humana (imperial)
Edad: 33
Planeta natal: Stunalem II
Trasfondo: Militar
Motivación: Hastío

Talentos

- » **Cuerpo tecnológico:** No tiras por Humanidad cuando instalas un implante en tu cuerpo. Además, posees una interfaz neuronal.
- » **Esto me suena:** Cada vez que visites un nuevo planeta durante la partida, tira 1d6. Si obtienes 5, ya habrás estado antes, con lo que conoces las costumbres más habituales y los nombres de la gente de los bajos fondos a tener en cuenta. Si obtienes un 6 en la tirada, además tienes un contacto que te puede proporcionar información o recursos útiles. A cambio de un precio, claro está.
- » **Hacker:** Puedes realizar una prueba de TEC para controlar cualquier interfaz digital a la que accedas. Si lo consigues, puedes causar 1d6 PS a la seguridad de la interfaz digital. Las interfaces digitales tienen Salud igual a tantos d8 como su nivel. Cuando la Salud de una interfaz digital llega a cero, te habrás hecho con su control durante tantos intervalos como tu nivel.

Un fallo en la prueba de TEC alertará a todo el sistema de tu intento de intrusión y probablemente también bloqueará futuros accesos. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes realizar 1d8 PS a las interfaces digitales. Cuando llegas a nivel 5, causarás 1d10 PS.

- » **IA viva:** Si estás responsabilizándote de un puesto de Cálculo de una nave y de ningún otro, puedes conectar tu interfaz neuronal para utilizar siempre tu TEC en las tiradas de Cálculo, independientemente de cuál de las dos puntuaciones sea más alta.

Equipo

- » **Competencias:** Todas las armas cuerpo a cuerpo, pistolas, escopetas, rifles, lanzallamas y granadas. Protecciones ligeras y medias.
- » **Dinero:** 170 Créditos.
- » **Protección:** Media (Defensa 4. Mejoras 2, instalada 1).

Armas

- » **Pistola:** DU 1d8. Además de su uso normal, cuando se tienen dos de estas armas pueden realizarse dos ataques en lugar de uno, pero los dados de daño no explotan. Las pistolas pueden usarse también en alcance Inmediato.
- » 1x **Cargador** de pistola.
- » **Látigo de plasma:** Arma c.c. ligera. Estas armas nunca pueden causar más de 5 puntos de daño. Si se tienen dos armas ligeras pueden realizarse dos ataques con cada acción de ataque, pero sus dados de daño no explotan.

Mejoras de la Protección

- » **Binoculares:** 20 Créditos. Te permite ver con claridad objetivos Distantes y en la oscuridad.

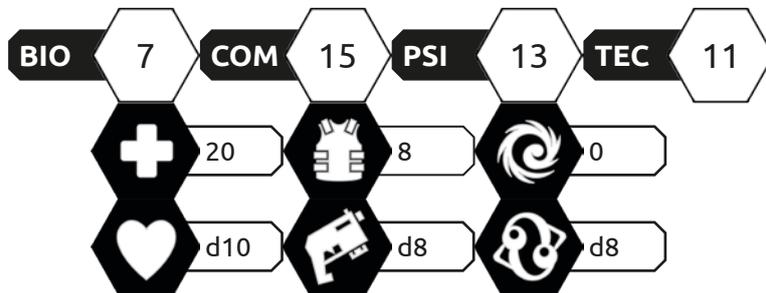
Mochila

- » **Célula de energía:** 5 Créditos. DU 1d8. Sirve para potenciar elementos que necesitan recargarse.
- » **Nanomemoria:** 20 Créditos. Permite guardar y transmitir datos.
- » **Ordenador portátil:** 80 Créditos. Equipo informático pequeño y ligero que permite, entre otras cosas, comunicarse con otros dispositivos de comunicación cuya ID se conozca y que se encuentren en un radio de un megaklick. Requiere célula de energía.

Implantes

- » **Interfaz neuronal:** 50 Créditos. Convierte tus impulsos cerebrales al lenguaje digital, permitiéndote gestionar otros implantes. Aumenta tu capacidad de cálculo y análisis hasta un nivel impresionante, otorgándote un +2 al PSI cuando quieres investigar o descubrir peligros.
- » **Puerto de entrada:** 5 Créditos. Permite introducir en tu cuerpo dispositivos de almacenamiento portátiles con información. Requiere interfaz neuronal.
- » **Conexión táctil:** 20 Créditos. Prepara la palma de tu mano para conectar tu interfaz neuronal directamente a una terminal o dispositivo tecnológico, otorgándote +1 a las tiradas de TEC que tengan que ver con su empleo habitual. Requiere interfaz neuronal.

Ziro Sirothrod, Soldado de Nivel 2



Especie: Humana
Edad: 25
Planeta natal: Fosjeci IX
Trasfondo: Criminal
Motivación: Económica

Talentos

- » **Artillero:** Puedes disparar la Artillería de una nave si no se ha fijado el objetivo, pero tienes desventaja en la prueba de atributo. Si la nave ha hecho maniobra evasiva no puedes disparar.
- » **Entrenamiento militar:** Eres especialista en utilizar Rifles. Obtienes un +2 a las pruebas de TEC para atacar cuando los usas. Además, a nivel 3 tu dado de daño aumenta a 1d10 y a nivel 5 a 1d12.
- » **Maniobras tácticas:** Al inicio de cada uno de tus turnos de combate puedes decidir aplicar una maniobra táctica de entre las siguientes.
 - » **Ataque adicional.** Cuando atacas con un arma a distancia, puedes hacerlo dos veces, pero lo haces con desventaja.
 - » **Ataque explosivo.** Las tiradas de daño que realices ese turno explotan con los dos números mayores, en lugar de solamente con el mayor.
 - » **Cobertura.** Elige un aliado. El primer enemigo que ataque a dicho aliado recibirá antes un ataque tuyo.
 - » **Fuego automático.** Cuando causas daño con un rifle a un objetivo, causas la mitad de ese daño a todos los personajes Inmediatos a él.
 - » **Tomar aliento.** Puedes recuperar tanta Defensa como tu nivel —no puedes superar tu puntuación total de Defensa—. Si utilizas esta maniobra no puedes actuar, por lo que antes deberías buscar una buena cobertura.
- » **Y no conocerán el miedo:** Nunca retrocedes. Obtienes ventaja en las pruebas de PSI contra el miedo.

Equipo

- » **Competencias:** Cualquier tipo de arma o protección.
- » **Dinero:** 0 Créditos.
- » **Protección:** Pesada (Defensa 8. Mejoras 4, instaladas 2).

Armas

- » **Hacha iónica:** Arma cc. a dos manos. Cuando se ataca con una de estas armas se obtiene un penalizador de -2 a la prueba de BIO y un +2 al daño causado.
- » **Lanzallamas:** DU 1d6. Esta arma afecta a 1d4 enemigos Inmediatos o Cercanos. Superas automáticamente la prueba de TEC, pero reduces todo el daño causado a la mitad.
- » 1x **Cargador** de lanzallamas.

Mejoras de la Protección

- » **Binoculares:** 20 Créditos. Te permite ver con claridad objetivos Distantes y en la oscuridad.
- » **Dispositivo de comunicación:** 15 Créditos. Te permite comunicarte con otros dispositivos de comunicación cuya ID se conozca y que se encuentren en un radio de un megaklick.

Mochila

- » **Saco de dormir:** 40 Créditos. Objeto de conservación térmica que permite evitar el frío cuando se duerme.
- » **Alimento:** 2 Créditos. DU 1d8. El alimento necesario para subsistir. Si no se toma una vez al día, provoca desventaja en todas las pruebas.

Implantes

- » **Ciberbrazo:** 200 Créditos. Sustituye tu brazo por un elemento cibernético mejorado que te otorga +2 a las pruebas de BIO para atacar cuerpo a cuerpo o al aplicar fuerza para empujar, sujetar o romper algo.
- » **Ciberpierna:** 200 Créditos. Sustituye tu pierna por un elemento cibernético mejorado que te otorga +2 a las pruebas de BIO cuando corres, saltas, nadas o realizas alguna otra tarea de atletismo.

Créditos de imágenes

- » **Portada:** <https://pixabay.com/es/la-astronom%C3%ADa-mujer-sue%C3%B1o-muelle-3188563/>
- » **Akkad Ormen:** <https://imgur.com/n9NCEkF>
- » **Chrodechild Oddbel:** <https://www.pinterest.es/pin/380343131010843610/>
- » **Erisden Rentis:** <https://i.pinimg.com/originals/85/70/58/857058819276cf7b6539557eab79881f.jpg>
- » **Lyryn Umashale:** <https://www.deviantart.com/padraven/art/Star-Wars-girl-Sith-sketch-491427233>
- » **Omsul Yeynt:** <https://www.deviantart.com/atthespeedoffetus/art/Timelapse-Video-Cyberpunk-438230025>
- » **Theron Tororm:** <https://www.deviantart.com/traaw/art/Retro-Cyberpunk-529792360>
- » **Ziro Sirothrod:** <https://studiocolrouphobia.files.wordpress.com/2014/03/previewjouko.jpg?w=718>

Créditos de iconos

- » **Salud máxima:** <https://game-icons.net/sbed/originals/health-normal.html>
- » **Defensa:** <https://game-icons.net/skoll/originals/kevlar-vest.html>
- » **Poder:** <https://game-icons.net/lorc/originals/rolling-energy.html>
- » **Salud:** <https://game-icons.net/skoll/originals/hearts.html>
- » **Daño:** <https://game-icons.net/lorc/originals/bolter-gun.html>
- » **Humanidad:** <https://game-icons.net/viscious-speed/abstract/abstract-014.html>

El Naufragio (<https://naufragio.net>) distribuye este archivo sin ánimo de lucro, como forma de homenaje gratuito a **Estrellas Errantes**. Las imágenes pertenecen a sus respectivos dueños.

No vender ni alquilar.

Puedes encontrar **Estrellas Errantes** y más aventuras increíbles en <https://www.yipikayei.com/>

Publicado bajo licencia CC-BY-SA.

