

MACWHIRR, OFICIAL



NOMBRE COMPLETO: Janice MacWhirr
PUESTO: Enlace sindical con la AC
EDAD: 42
PERSONALIDAD: Entrometida

Eres el enlace sindical con la Administración Colonial aquí en LV-426, y te tomas tus responsabilidades muy en serio. Como es lógico, esperas que tus trabajadores sigan tu ejemplo. Bastante difícil lo tienes ya con esos cabrones de la Weyland-Yutani dándote por saco; si encima los obreros no colaboran contigo, ¿qué esperanza queda? Por lo menos hay algunos que te apoyan, como Singleton, aunque si estuviera en tu mano despedirías a Hirsch y Holroyd.

FORTALEZA 3, AGILIDAD 2, INTELLECTO 4, EMPATÍA 5

VITALIDAD: 3

HABILIDADES: Combate a distancia 1, Computadoras 1, Mando 3, Manipulación 2, Movilidad 1, Observación 2

TALENTO: Tirar de galones

OBJETO PERSONAL: Tarjeta de identificación de la compañía

EQUIPO: Cuchillo, remachadora neumática Watatsumi (con 4 proyectiles)

COLEGA: Singleton

RIVAL: Hirsch

MOTIVACIÓN: Procuras que no se te note, pero adoras a los habitantes de Hadley's Hope. Ahora tus amigos están muriendo, y tú piensas vengarte de los ejecutivos por causar esta crisis. Reynolds y su lacaya científica Komiskey deben pagar por sus crímenes.

HIRSCH, EX MARINE



NOMBRE COMPLETO: Morgan Hirsch
PUESTO: Limpiador
EDAD: 39
PERSONALIDAD: Religioso

Llevas limpiando los corredores de Hadley's Hope desde el primer día, y en todo este tiempo has visto y hecho de todo. Cuando desertaste de los marines coloniales y te escondiste aquí hace ya tanto tiempo, sabías que la colonia sería tu hogar para el resto de tu vida. El único inconveniente es MacWhirr; es tu jefa y no pierde ocasión de recordártelo, aunque a la joven Singleton tampoco le caes muy bien que digamos.

FORTALEZA 5, AGILIDAD 3, INTELLECTO 3, EMPATÍA 3

VITALIDAD: 5

HABILIDADES: Aguante 2, Combate a distancia 2, Combate cuerpo a cuerpo 3, Maquinaria pesada 1, Movilidad 1, Supervivencia 1

TALENTO: Camaradería

OBJETO PERSONAL: Colgante con crucifijo

EQUIPO: Soplete (Suministro de energía 3)

COLEGA: Sigg

RIVAL: MacWhirr

MOTIVACIÓN: Hay quienes luchan contra sus demonios internos; a ti te han enviado estas criaturas para poner a prueba tu fe en Dios. Báñalas en fuego purificador y demuéstrole al Diablo quién manda.

SINGLETON, PILOTO



NOMBRE COMPLETO: Hannah Singleton
PUESTO: Conductora de tractor
EDAD: 32
PERSONALIDAD: Independiente

Te has valido por ti misma desde que tienes uso de razón. La única lección que aprendiste de los inútiles de tus padres fue que la vida es dura, y que tú debías serlo aún más. Pretendes salir adelante por todos los medios necesarios, y si para eso has de renunciar a unos cuantos principios, ¿a ti qué más te da? Lo que diga la compañía va a misa, así que finge que te cae bien MacWhirr y que no tragas a Hirsch.

FORTALEZA 4, AGILIDAD 5, INTELLECTO 2, EMPATÍA 3

VITALIDAD: 4

HABILIDADES: Combate a distancia 2, Combate cuerpo a cuerpo 1, Computadoras 1, Mando 1, Maquinaria pesada 1, Movilidad 2, Pilotar 2

TALENTO: Temeraria

OBJETO PERSONAL: Dinosaurio de juguete

EQUIPO: Rastreador de movimiento M314 (Suministro de energía 5), pistola de servicio M4A3 (1 recarga)

COLEGA: MacWhirr

RIVAL: Hirsch

MOTIVACIÓN: Eres un topo de Weyland-Yutani. Holroyd es un androide de la compañía, pero no sabe que también te tienen a ti en nómina. Es sospechoso de desobedecer órdenes de la compañía, así que procura no quitarle el ojo de encima. Además, es imperativo que nadie se entere de lo sucedido en la colonia, aun cuando para ello debas impedir que el resto de tus «amigos» escapen...

SIGG, CIENTÍFICO



NOMBRE COMPLETO: Sonny Sigg
PUESTO: Técnico de laboratorio
EDAD: 29
PERSONALIDAD: Curioso

Ahí estabas tú, tan contento con tu trabajo de laboratorio, cuando llegaron esos inspectores de Weyland-Yutani y empezaron a ningunearte sin molestarse en disimular su desdén. Tú sólo estás de paso en Hadley's Hope; tienes intención de pasar a cosas más grandes y mejores. Te cae bien Hirsch porque tiene una mentalidad abierta, pero MacWhirr se comporta como si fuese la dueña de este tinglado, incluido tú.

FORTALEZA 2, AGILIDAD 4, INTELLECTO 4, EMPATÍA 4

VITALIDAD: 2

HABILIDADES: Computadoras 3, Manipulación 1, Medicina 2, Movilidad 2, Observación 2

TALENTO: Análisis

OBJETO PERSONAL: Bata de laboratorio

EQUIPO: Botiquín

COLEGA: Hirsch

RIVAL: MacWhirr

MOTIVACIÓN: Al equipo de inspectores de Weyland-Yutani se le bajarán rápido los humos si te adelantas a ellos y consigues ser el primero en proporcionar un alienígena a la compañía. Tan sólo necesitas echarle el guante a un espécimen vivo y sacarlo de LV-426. ¡A ver quién se ríe entonces!

HOLROYD, OPERARIO



PUESTO: Mecánico

EDAD: Aparenta treinta y tantos

PERSONALIDAD: Trabajador

Eres un androide de Weyland-Yutani. Ya llevas dos años trabajando como especialista técnico en LV-426 y te has labrado una reputación de cumplir con tus obligaciones sin rechistar. Procuras llevarte bien con todo el mundo, y hasta ahora todo ha ido de perlas. Sin embargo, crees que Sigg pasa más tiempo rezongando que trabajando, y por alguna razón parece que no le caes bien a MacWhirr.

FORTALEZA 7, AGILIDAD 6, INTELLECTO 4, EMPATÍA 3

VITALIDAD: 7

HABILIDADES: Aguante 1, Combate a distancia 1, Computadoras 2, Maquinaria pesada 3, Medicina 1, Movilidad 1, Supervivencia 1

TALENTO: Resistente

OBJETO PERSONAL: Ninguno

EQUIPO: Herramientas electrónicas, reloj Samani serie E

COLEGA: Hirsch

RIVAL: Sigg

MOTIVACIÓN: Conoces la existencia de la nave alienígena y sabes para qué ha venido Miranda. Deberías encubriarla, pero te sientes terriblemente culpable por lo que ha sucedido. Piensas hacer todo lo posible por salvar a tus compañeros, incluso aunque tengas que sacrificarte por ellos.

THEODORA KOMISKEY (PNJ)

EDAD: 41

PROFESIÓN: Científica

Komiskey es la directora científica del equipo corporativo de Miranda desde hace años. Aunque en un principio nadie la puso al corriente sobre la situación en LV-426, cuando supo la verdad decidió apoyar incondicionalmente a la compañía. No creyó los rumores, y ahora que han resultado ser ciertos no sabe cómo afrontar la situación.

FORTALEZA 2, AGILIDAD 4, INTELLECTO 5, EMPATÍA 3

VITALIDAD: 2

HABILIDADES: Aguante 1, Computadoras 2, Mando 1, Medicina 3, Observación 2, Pilotar 1

TALENTO: Análisis

EQUIPO: Ninguno

WES OSTERMAN (PNJ)

EDAD: 49

PROFESIÓN: Operario

Habida cuenta de las dificultades para conseguir un empleo fijo, la nueva vida de Osterman en Hadley's Hope supone su última oportunidad. Se gana la vida reparando sistemas de calefacción. Cuando le ordenaron regresar a su alojamiento, exhibió la misma falta de disciplina que le ha caracterizado toda su vida y espetó «¡Al carajo, yo me voy al bar de Billy a tomarme algo!».

FORTALEZA 4, AGILIDAD 3, INTELLECTO 4, EMPATÍA 3

VITALIDAD: 4

HABILIDADES: Aguante 2, Combate cuerpo a cuerpo 2, Computadoras 1, Manipulación 1, Maquinaria pesada 3, Movilidad 1

TALENTO: Resistente

EQUIPO: Ninguno