



Inquisidor: \_\_\_\_\_

Clase social: **Ba** ja nobleza

Aspecto: \_\_\_\_\_

# El séquito

CORAJE:

DISCIPLINA:

HONESTIDAD:

SUBTERFUGIO:

POTENCIAL:

Amenaza pasada: \_\_\_\_\_

Base de operaciones: \_\_\_\_\_

Aliados / Enemigos: \_\_\_\_\_

Amenaza en la sombra: \_\_\_\_\_

Amenaza sobrenatural: \_\_\_\_\_

Salud

-1

-2

KO



Lealtad:

3

: Honor

## Habilidades

- *Un ejemplo a seguir*: obtienes +1 al atributo asociado al miembro del séquito ausente.

- Espada – Coraje
- Libro – Disciplina
- Mascara – Honestidad
- Sombra – Subterfugio
- Portal – Potencial

- *La voz del Imperio*: al principio de la misión obtienes un contador que puedes utilizar para utilizar la habilidad asociada al miembro del séquito ausente.

- Espada – Orden de exterminio
- Libro – Estudio exhaustivo
- Mascara – Orden de infiltración
- Sombra – Protocolo de defensa
- Portal – Protocolo de protección

- *Autoridad Imperial*: cuando le das una orden a un personaje amparándote en tu posición pierde un punto de Honor y tira +Honor.

Si obtienes un éxito el personaje escoge una opción:

- hace lo que dices
- se aparta con cuidado y luego huye
- te ataca

Si obtienes 10+ recibes también un +1 a la siguiente tirada contra ese personaje.

Si fallas, es libre de hacer lo que quiera y recibes un -1 a la siguiente tirada contra ese personaje.

## Favores

## Blindaje ligero

- mejora: Blindaje pesado
- mejora: Armadura de combate
- Campo de energía personal

## Símbolos sagrados

### Ropas elegantes

### Katana o Yari

- mejora: arma de energía
- Katana bendita
- Montante bendito

### Wakizashi ornamental

### Pistola de plasma

- mejora: pistola de plasma ligera
- mejora: pistola de plasma pesada
- mejora: pistola de agujas
- mejora: rifle de plasma
- Estimulantes de combate

## Cámara de grabación flotante

## Brazo cibernético (incluye una opción)

## - potenciado

## - garras

## Pierna cibernética: almacenamiento

## Ojos cibernéticos (incluye una opción)

## - visión térmica

## - amplificador de visión

## - visión nocturna

## Animal cibernético

(las opciones del animal no son excluyentes).

## Vuelo o dispositivo de camuflaje.

## Detector de movimiento

## Visión nocturna y amplificador de visión.

## Piel sintética. Parece un animal real.

## Fiero: +1 daño

## Resistente: +2 aguante

## Equipo







Nombre: \_\_\_\_\_

Aspecto: \_\_\_\_\_

Clase social: \_\_\_\_\_

Antigua profesión: \_\_\_\_\_

Arquetipo: Máscara / \_\_\_\_\_

Planeta: \_\_\_\_\_

Gravedad nativa: G++ .. G+ .. G .. G- .. OG

# El séquito

CORAJE:

DISCIPLINA:

HONESTIDAD:

SUBTERFUGIO:

POTENCIAL:

## Salud



Rasgos nativos

Lealtad:

: Honor

Ropas elegantes Equipo  
-  Campo de energía personal (protección +1)  
Taser de mano (daño 3, aturdir, recarga)  
Estoque ornamental (daño 2)  
-  mejora: katana lujosa (daño 3, perforante (físico))  
 Pistola de plasma (daño 3, recarga)  
 Blindaje ligero (protección 1)  
 Pierna cibernética: almacenamiento  
 Ojos cibernéticos: visión nocturna  
 Animal cibernético (las opciones del animal no son excluyentes).  
-  Vuelo o dispositivo de camuflaje.  
-  Piel sintética. Parece un animal real.  
-  Fiero: +1 daño  
-  Visión nocturna y amplificador de visión.

## Habilidades

- *Red de contactos*: cuando alguien te debe un favor o tu le debes un favor pasa a formar parte de tu red de contactos.  
Mientras un personaje esté en tu red de contactos tienes +1 a ayudar/interferir, negociar, calar y engañar. Además puedes añadir ¿cual es su motivación? cuando intentas calar sus intenciones.  
Siempre que generas un favor (te deben o debes) puedes modificar en un paso la importancia del favor.

### Mercader

- *Conozco a un tipo*: cuando haces saber entre los comerciantes locales que quieres o necesitas algo (objetos, información...) tira +HO. Con un 10+ alguien lo tiene y está dispuesto a ofrecértelo por un precio justo. Entre 7 y 9, tienes que llegar a un acuerdo para conseguir algo similar o lo obtienes con condiciones, tú decides.

### Cortesano

- *Confía en mí*: cuando hablas sinceramente con alguien tira +HO y haz una pregunta de la siguiente lista a su jugador.  
• ¿A quién sirves?  
• ¿Qué te gustaría que hiciera?  
• ¿Cómo puedo conseguir que hagas \_\_\_\_?  
• ¿Qué es lo que sientes realmente ahora?  
• ¿Qué es lo que más quieres?  
Con 10+ debe responderte con sinceridad.  
Entre 7-9 además te podrá hacer a ti una pregunta similar y deberás responder con la verdad. Si fallas podrá responder como quiera y tu estarás obligado a responder honestamente su pregunta.







