



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

Clase social: **Baja nobleza**

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

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

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

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

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

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

#### 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.

# El séquito

CORAJE:

DISCIPLINA:

HONESTIDAD:

SUBTERFUGIO:

POTENCIAL:

Salud



Lealtad:

3

: Honor

Favores

Equipo

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



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

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

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

Antigua profesión: \_\_\_\_\_

Arquetipo: Espada / \_\_\_\_\_

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

Gravedad nativa: G++ .. G+ .. G .. G- .. ØG

# El séquito

CORAJE:

DISCIPLINA:

HONESTIDAD:

SUBTERFUGIO:

POTENCIAL:


## Salud

-1

-2

KO



Rasgos nativos

Lealtad:

: Honor

Blindaje ligero (protección 1)

- ☐ mejora: Blindaje pesado (protección 2)

- ☐ ☐ mejora: Armadura de combate (protección 3)

- ☐ Escudo de energía personal (protección +1, 5 impactos)

Katana o Yari (daño 3, perforante (físico))

Wakizashi (daño 2, perforante (físico))

- ☐ mejora: arma de energía

Pistola de plasma (daño 3, recarga)

- ☐ mejora: Pistola de plasma ligera (daño 2, munición 3)

- ☐ mejora: Pistola de plasma pesada (daño 4, recarga)

☐ Botiquín

☐ Estimulantes de combate

☐ Brazo cibernético: potenciado

☐ Ojos cibernéticos (incluye una opción):

- ☐ visión térmica

- ☐ amplificador de visión

Equipo

## Habilidades

- *La he mejorado un poco...* : conoces 2 mejoras que puedes aplicar a tus armas cuando tu las utilizas.

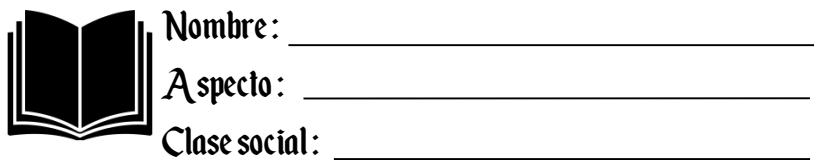
- ☐ Silenciosa (elimina ruidosa)
- ☐ Grande (+1 daño y aparatosa)
- ☐ Semi-automática (cambia recarga por munición 3)
- ☐ Bendita (añade sagrada)
- ☐ Potenciada (añade +1 daño y recarga)
- ☐ Visor de puntería (añade larga distancia o +1 daño a larga distancia)
- ☐ Encantada (añade vinculada)
- ☐ Plegable (añade ocultable)
- ☐ Munición explosiva (añade área)
- ☐ Monofilamento (añade perforante (físico))

### ☐ Soldado

- *Como hemos practicado*: obtienes ventaja en combate cuando usas un arma conocida contra un enemigo conocido en un entorno controlado.

### ☐ Guardaespaldas

- *Defensor nato*: al proteger guardas un punto adicional. Además, puedes convertir un fallo al proteger en un éxito parcial por un punto de Honor o Lealtad. Debes explicar cómo lo haces.



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

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

Antigua profesión: \_\_\_\_\_

Arquetipo: Libro /                     

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

**Gravedad nativa:**  $G^{++}$  ..  $G^+$  ..  $G$  ..  $G^-$  ..  $\emptyset G$

# El séquito

CORAJE:

**DISCIPLINA:**

## HONESTIDAD:

## SUBTERFUGIO:

POTENCIAL:

# Salud

☐ ☐ ☐ ☐ -1 -2 KO



### Habilidades

- **Taller:** Cuando empiezas a trabajar en algo explica qué quieres hacer y el Director te explicará lo que te va a costar completar la tarea añadiendo entre 1 y 4 de las siguientes complicaciones:

- va a llevarte horas/días/semanas/meses de trabajo;
- primero tendrás que conseguir/construir/arreglar/averiguar \_\_\_\_\_;
- vas a necesitar que \_\_\_\_\_ te ayude a hacerlo;
- va a costarte mucho dinero;
- lo mejor que puedes hacer es una pobre imitación, débil y poco fiable;
- significará exponerte (solo o con tus compañeros) a un grave peligro;
- primero vas a tener que buscarte un \_\_\_\_\_ para tu taller;
- vas a tener que intentarlo algunas/docenas/cientos de veces;
- vas a tener que sacar de allí a \_\_\_\_\_ para hacerlo.

El Director puede conectarlo todo con “y” o darte alguna alternativa con “o”.

Escoge 3 extras para tu taller:

*autotransportado, entre 1 y 3 ayudantes, un desguace de materia prima, generador de energía autónomo, maquinaria de trabajo, una forja, trampas contra intrusos, cuarto seguro para pruebas, guardas de protección arcana, extensa biblioteca científica, gran biblioteca ocultista, colección de cachivaches, sala de operaciones, enterrado, aislado o de acceso restringido, emisores y receptores, autodefensas, sala cero-G, procesadores de alta potencia, sistema de vigilancia, muelle de reparaciones, reliquias, espíritu protector.*

 **Técnico**

- *Esto se arregla con un par de golpes*: puedes intentar arreglar o estropear cualquier artefacto mecánico si cuentas con las herramientas apropiadas. Tira +DI. Con 10+ lo has reparado/roto por el momento y así se va a quedar por un rato. Entre 7-9 escoge uno:

- te lleva más tiempo de lo que esperabas.
- es más arriesgado de lo que pensabas, te pones en peligro.
- lo tienes, pero no es permanente, apenas unos instantes antes de que vuelva a estar como antes.

**Ocultista**

- *Protector sagrado*: puedes usar el movimiento *Proteger* contra amenazas sobrenaturales. Explica que y como lo haces.

**Lealtad:** ○ □ □ □ □ □ □ □ □ □

[illegible]

○ : Honor

Espada corta (daño 2)

- ☐ mejora: Katana (daño 3, perforante (físico))  
Caja de herramientas o cámara de grabación flotante  
Botiquín

- ☐ Katana bendita o Montante bendito (daño 4, aparatoso, pesado)
- ☐ Pistola de plasma (daño 3, recarga)
- ☐ Blindaje ligero (protección 1)
- ☐ Símbolos sagrados
- ☐ Brazo cibernético: potenciado
- ☐ Pierna cibernética: almacenamiento
- ☐ Ojos cibernéticos: amplificador de visión
- ☐ Animal cibernético (las opciones del animal no son excluyentes).
- ☐ Vuelo o dispositivo de camuflaje.
- ☐ Detector de movimiento
- ☐ Potenciado: puede llevar cargas pesadas.
- ☐ Visión nocturna y amplificador de visión.

## Equipo



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

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

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

Antigua profesión: \_\_\_\_\_

Arquetipo: Máscara / \_\_\_\_\_

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

Gravedad nativa: G++ .. G+ .. G .. G- .. ØG

# El séquito

CORAJE:

DISCIPLINA:

HONESTIDAD:

SUBTERFUGIO:

POTENCIAL:

## Salud



## 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.

## Rasgos nativos

Lealtad:  ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

 : Honor

## Equipo

### Ropas elegantes

- ☐ 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.





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

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

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

Antigua profesión: \_\_\_\_\_

Arquetipo: Portal / Telépata

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

Gravedad nativa: G++ .. G+ .. G .. G- .. ØG

# El séquito

CORAJE: \_\_\_\_\_

DISCIPLINA: \_\_\_\_\_

HONESTIDAD: \_\_\_\_\_

SUBTERFUGIO: \_\_\_\_\_

POTENCIAL: \_\_\_\_\_

## Salud



-1

-2

KO



Rasgos nativos

Lealtad:        



: Honor

Wakizashi (daño 2)

- ☐ mejora: Katana (daño 3, perforante (físico))

Símbolos sagrados

Botiquín

☐ Katana bendita

☐ Pistola de plasma (daño 3, recarga)

☐ Blindaje ligero (protección 1)

☐ Escudo de energía personal (protección +1)

☐ Estimulantes psiónicos





☐ Botiquín

☐ Ojos cibernéticos: visión térmica

Equipo

## Paradoja



- *Paradoja*: cada vez que se usa un poder Psi hay posibilidades de obtener puntos de Paradoja.  
poderes menores: doble 1 o doble 6.  
poderes mayores: 2 números iguales.

Cada 5 puntos de Paradoja otorga un defecto Psi.

Un PJ portal puede aplicarse voluntariamente negativos a sus tiradas de poder (máximo 3 puntos) y descontarse tantos puntos de Paradoja como el negativo.

## Habilidades

- *Poder psíquico menor* (escoge uno): telekinesis, telepatía, biomancia, pyrokinesis, cryokinesis, electrokinesis, empatía.

- *Leer pensamientos*: puedes intentar leer los pensamientos superficiales de una persona que tengas a la vista sin necesidad de interactuar con ella. Tira +PO. Con un éxito puedes realizar una de las preguntas de la lista:

- ¿está diciendo la verdad?
- ¿qué siente en realidad?
- ¿qué pretende en realidad?
- ¿qué quiere que haga?

Si obtienes entre 7 y 9 además debes seleccionar una consecuencia:

- Obtienes 1 punto de Paradoja.
- Tu objetivo sabe que le estás leyendo la mente.
- -1 a tus tiradas hasta que descanses.

- *Ordenar*: puedes dar una orden sencilla a una persona que tengas a la vista. No necesitas conocer su idioma. Tira +PO. Con un éxito tu objetivo intentará obedecer tu orden dentro de sus capacidades.

Si obtienes entre 7 y 9 además debes seleccionar una consecuencia:

- Obtienes 1 punto de Paradoja.
- Tu objetivo se vuelve inmune a tus poderes mentales el resto de la escena.
- -1 a tus tiradas hasta que descanses.

- Obtienes 1 punto de Paradoja.
- Recibes 1 punto de daño directo.
- -1 a tus tiradas hasta que descanses.

## Habilidades