

## Finnegan Swake/Ula Seizz

Piloto



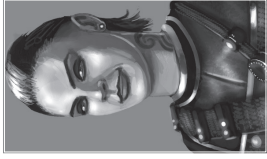
Eres el piloto del *Atalaya*. Diseñas las rutas y eliges los destinos. Cuando amenaza algún peligro, tomas personalmente los mandos de la nave para dejar atrás enemigos u otras vicisitudes. En tierra, eres el negociador principal, procurando los acuerdos comerciales más ventajosos. Regateas al mínimo el precio de los proveedores, y convences a los compradores para que paguen altos precios.

**Objetivo Colectivo:** Conseguir el monopolio del comercio interestelar de vino saltón siluriano.

**Capacidades Generales:** Tasación 5, Atletismo 3, Fisgoneo 3, Etiqueta 1, Juego 3, Cotilleo 3, Conocimiento 3 (Astronomía), Supervivencia 3, Gestión 2, Mecánica 2, Fechoría 4, Frialdad 3, Percepción 3, Medicina 1, Piloto 6 (Naves, Coches), Sigilo 3, Armero 1.

## Serig/Seriga Allagan

Armero



Ocupas el puesto de armero en el *Atalaya*. En los combates contra otras naves, controlas el sistema de objetivos y disparo.

En tierra, eres el guardaespalda del equipo, dando respaldo físico cuando las negociaciones se calientan. En ocasiones incluso se te puede requerir para tomar iniciativas agresivas, ya sea asustando rivales, interviniendo en disputas locales o apoyando a proveedores o clientes.

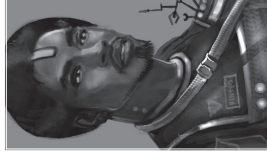
**Objetivo Colectivo:** Conseguir el monopolio del comercio interestelar de vino saltón siluriano.

**Capacidades Generales:** Tasación 1, Atletismo 5, Fisgoneo 2, Etiqueta 1, Juego 3, Cotilleo 2, Conocimiento 3 (Tácticas bélicas), Supervivencia 5, Gestión 2, Mecánica 2, Fechoría 2, Frialdad 4, Percepción 5, Medicina 2, Piloto 1 (Naves), Sigilo 3, Armero 6.

**Especial:** Añade 2 a tu Nivel de Ataque

## Kalan/Kala Dharro

Ingeniero



A pesar de su edad y sus cicatrices de guerra, mantiene en funcionamiento el *Atalaya*. En circunstancias extremas, rediriges energía de los sistemas prescindibles para que los motores y el armamento sigan funcionando. Te las arreglas para sellar roturas en el casco y mantener operativas los sistemas cruciales.

En tierra te encargas de conseguir las piezas necesarias para la nave. Colaboras con la misión comercial de la nave rastreando y valorando cargamentos de material tecnológico.

**Objetivo Colectivo:** Conseguir el monopolio del comercio interestelar de vino saltón siluriano.

**Capacidades Generales:** Tasación 3, Atletismo 3, Fisgoneo 1, Etiqueta 1, Juego 4, Cotilleo 2, Conocimiento 6 (Astronáutica), Supervivencia 2, Gestión 4, Mecánica 6, Fechoría 6, Frialdad 3, Percepción 3, Piloto 3 (Naves, Coches), Sigilo 2, Armero 3.

## Por/Poria Manto

Oficial médico



Cuidas de la salud de la tripulación, tanto dentro como fuera de la nave, curando heridas, inmunizándoles frente a virus alienígenas y barriendo de parásitos espaciales sus sistemas vitales. Colaboras con la misión comercial de la nave buscando tratamientos médicos y fármacos a exportar.

**Objetivo Colectivo:** Conseguir el monopolio del comercio interestelar de vino saltón siluriano.

**Capacidades Generales:** Tasación 1, Atletismo 3, Fisiogoneo 1, Etiqueta 3, Juego 2, Cotilleo 2, Conocimiento 4 (Biología), Supervivencia 1, Gestión 1, Fechoría 2, Frialdad 3, Percepción 3, Medicina 6.

## Thortho/Trota Doxx

Oficial de asesoría legal



Cualquier nave comercialmente agresiva precisa de un abogado: bien versado en los entresijos del derecho comercial interestelar. Una vez se han debatido los términos generales, lidas con las coberturas legales para que vendedores y clientes acepten la letra pequeña. También estás familiarizado con las leyes interestelares relativas a la guerra, la piratería y el enfrentamiento entre naves.

**Objetivo Colectivo:** Conseguir el monopolio del comercio interestelar de vino saltón siluriano.

**Capacidades Generales:** Tasación 2, Atletismo 3, Fisiogoneo 5, Etiqueta 4, Juego 2, Cotilleo 2, Conocimiento 4 (Derecho interestelar), Supervivencia 1, Gestión 3, Fechoría 3, Frialdad 4, Percepción 3, Medicina 1, Piloto 1 (Naves), Sigilo 2, Armero 1.

## Vrainman/Virala Krikle

Oficial de asesoría financiera



Llevas las cuentas de la nave y proteges su futuro financiero. Gestionas los pagos y mantienes buenas relaciones con los acreedores, diferenciando entre los que os pueden obligar a pagar y los que se pueden tomar más a la ligera. Sabes que a menos que consolidéis pronto un monopolio lucrativo, la nave será reclamada por los Raktari, un peligroso sindicato de añañamiento de deudas.

**Objetivo Colectivo:** Conseguir el monopolio del comercio interestelar de vino saltón siluriano.

**Capacidades Generales:** Tasación 6, Atletismo 3, Fisiogoneo 3, Etiqueta 6, Juego 4, Cotilleo 1, Conocimiento 4 (Economía), Supervivencia 1, Gestión 3, Fechoría 2, Frialdad 1, Percepción 3, Medicina 1, Piloto 1 (Naves), Sigilo 2, Armero 1.



Si el espacio lo permite



**Persuadir:** 8 (Verboso)

**Aventaja:** Candoroso

**Es aventajado por:** Obtuso

“Sólo deseo contemplar el carrusel de la humanidad.”

“La buena fe es el lubricante esencial del comercio.”



Si el espacio lo permite



**Persuadir:** 7 (Elocuente)

**Aventaja:** Contrario

**Es aventajado por:** Precavido

“Su nombre se tiene en la más alta estima en todos los sectores.”

“Los sabios, habiendo aprendido las lecciones de las Guerras Hutton, consideran el gusto por la revancha como una mera curiosidad histórica.”



Si el espacio lo permite



**Persuadir:** 8 (Ofuscador)

**Aventaja:** Legalista

**Es aventajado por:** Perspicaz

“Has perdido tu derecho de Astlaar, y por tanto debes ceder.”

“Tu lapsus reside en la incapacidad de captar mi resonancia psíquica.”



Si el espacio lo permite



**Persuadir:** 7 (Franco)

**Aventaja:** Perspicaz

**Es aventajado por:** Legalista

“Déjate ya de titubeos.”

“Comencemos admitiendo que ambos intentamos engañar al otro.”



Si el espacio lo permite



**Persuadir:** 9 (Intimidador)

**Aventaja:** Obtuso

**Es aventajado por:** Candoroso

“¡Cede o enfrente a la ira de mil soles!”

“Paso gran parte de mi tiempo ajustando la frecuencia del filo de mi sable de fuerza.”



Si el espacio lo permite



**Desestimar:** 6 (Candoroso)

**Aventaja:** Intimidador

**Es aventajado por:** Verboso

“Coincido contigo en que vivimos en una era crítica, ¡pero la piedad no puede haberse extinguido por completo.”



Si el espacio lo permite



**Desestimar:** 6 (Precavido)

**Aventaja:** Elocuente

**Es aventajado por:** Encantador

“Tu argumentación pierde fuerza por el sospechoso tic de tu ceja izquierda.”



Si el espacio lo permite



**Desestimar:** 6 (Obtuso)

**Aventaja:** Verboso

**Es aventajado por:** Intimidador

“He olvidado el motivo de nuestro desacuerdo. Tomemos algo.”



Si el espacio lo permite



**Desestimar:** 6 (Contrario)

**Aventaja:** Encantador

**Es aventajado por:** Elocuente

“Por consideración a tu bienestar intelectual, corregiré esa falacia lógica.”



Si el espacio lo permite



**Desestimar:** 6 (Perspicaz)

**Aventaja:** Ofuscador

**Es aventajado por:** Franco

“No sé de qué estás hablando, y lo que es peor, tú tampoco.”



Si el espacio lo permite



**Desestimar:** 6 (Legalista)

**Aventaja:** Franco

**Es aventajado por:** Ofuscador

“Rechazo tu razonamiento como el desafortunado residuo de la Paradoja Kessik que es.”



Si el espacio lo permite



**Ataque:** 8 (Cauto)

**Aventaja:** Vejación

**Es aventajado por:** Parada



Si el espacio lo permite



**Ataque:** 6 (Elegante)

**Aventaja:** Equilibrio

**Es aventajado por:** Astuto



Si el espacio lo permite



**Ataque:** 8 (Fuerte)

**Aventaja:** Parada

**Es aventajado por:** Vejación



Si el espacio lo permite



**Ataque:** 7 (Astuto)

**Aventaja:** Intuición

**Es aventajado por:** Equilibrio



Si el espacio lo permite



**Ataque:** 6 (Veloz)

**Aventaja:** Esquiva

**Es aventajado por:** Confundir



Si el espacio lo permite



**Ataque:** 6 (Feroz)

**Aventaja:** Confundir

**Es aventajado por:** Esquiva



Si el espacio lo permite



Defensa: 6 (Parada)

Aventaja: Cauto

Es aventajado por: Fuerte



Si el espacio lo permite



Defensa: 5 (Equilibrio)

Aventaja: Astuto

Es aventajado por: Elegante



Si el espacio lo permite



Defensa: 6 (Intuición)

Aventaja: Elegante

Es aventajado por: Astuto



Si el espacio lo permite



Defensa: 6 (Esquiva)

Aventaja: Feroz

Es aventajado por: Veloz



Si el espacio lo permite



Defensa: 6 (Confundir)

Aventaja: Veloz

Es aventajado por: Feroz



Si el espacio lo permite



Defensa: 6 (Vejação)

Aventaja: Fuerte

Es aventajado por: Cauto



Si el espacio lo permite



**Relaciones:**

Juh Cerknor, juez 2  
Verator Vump, agente de aduanas 4  
Quelk Queln, agente de policía 3



Si el espacio lo permite



**Relaciones:**

Juh Cerknor, juez 2  
Quelk Queln, agente de policía 4  
Sura Zonn, Presidenta del Sindicato de  
Estibadores 3



Si el espacio lo permite



**Relaciones:**

Sura Zonn, Presidenta del Sindicato de  
Estibadores 4  
Quelk Queln, agente de policía 3  
Su Santidad Lamas Lem, Obispa de la Parra 3



Si el espacio lo permite



**Relaciones:**

Ora Nosth, crítica de vinos 4  
Verator Vump, agente de aduanas 3  
Sura Zonn, Presidenta del Sindicato de  
Estibadores 3



Si el espacio lo permite



**Relaciones:**

Juh Cerknor, juez 2  
Ora Nosth, crítica de vinos 2  
Su Santidad Lamas Lem, Obispa de la Parra 4



Si el espacio lo permite



**Relaciones:**

Verator Vump, agente de aduanas 3  
Su Santidad Lamas Lem, Obispa de la Parra 2  
Ora Nosth, crítica de vinos 3



Si el espacio lo permite



**Rasgo distintivo:** Presuntuoso

**Resistencias:** Avaricia 4, Vicioso 2, Indolente 4, Lujuria 6, Quisquilloso 6, Presuntuoso 1.

**Objetivo personal:** Ser coronado como Rey/Reina de la Parra en el festival anual de la cosecha.



Si el espacio lo permite



**Rasgo distintivo:** Lujurioso

**Resistencias:** Avaricia 2, Vicioso 4, Indolente 6, Lujuria 1, Quisquilloso 4, Presuntuoso 6.

**Objetivo personal:** Llevarte a la cama, como sugieran las preferencias sexuales del personaje, a Dwenp, el hermoso hijo, o a Lwala, la hija adolescente, de la Presidenta del Consejo de Vnateros, Bef Hospitalk.



Si el espacio lo permite



**Rasgo distintivo:** Indolente

**Resistencias:** Avaricia 4, Vicioso 6, Indolente 1, Lujuria 4, Quisquilloso 6, Presuntuoso 2.

**Objetivo personal:** Terminar de experimentar la retromovela épica *Las Sirenas de las Guerras Hutton* sin más interrupciones.



Si el espacio lo permite



**Rasgo distintivo:** Disipado

**Resistencias:** Avaricia 6, Vicioso 1, Indolente 4, Lujuria 2, Quisquilloso 4, Presuntuoso 4.

**Objetivo personal:** Experimentar el legendario estado mental conocido como *Fridán*, conseguido por la ingesta generosa del derivado de vino siluriano llamado *pfña*, de dudosa legalidad.



Si el espacio lo permite



**Rasgo distintivo:** Ambicioso

**Resistencias:** Avaricia 1, Vicioso 6, Indolente 4, Lujuria 6, Quisquilloso 2, Presuntuoso 4.

**Objetivo personal:** Cerrar un acuerdo secreto que te permita arañar al menos un 10% sobre las ganancias del tan ansiado monopolio de vino siluriano deseado por el grupo.



Si el espacio lo permite



**Rasgo distintivo:** Quisquilloso

**Resistencias:** Avaricia 6, Vicioso 4, Indolente 2, Lujuria 3, Quisquilloso 1, Presuntuoso 6.

**Objetivo personal:** Lograr, y supervisar, la redecoración del mural que preside la sede del Consejo de Vnateros. Este mural representa, de manera incorrecta, un asalto sobre Siluria llevado a cabo por tu antepasado Ithion durante las Guerras Hutton.



