

Quintus Cassius Aquila
NOMBRE:

Ciudadano
RANGO:

Tribuno militar
OCUPACIÓN:



ATRIBUTOS

4 6 8 10 12 AGILIDAD
4 6 8 10 12 ASTUCIA
4 6 8 10 12 ESPÍRITU
4 6 8 10 12 FUERZA
4 6 8 10 12 VIGOR

6 PASO
5 PARADA
8 3 DUREZA
5 CORDURA

HABILIDADES:

4 6 8 10 12 Atletismo
4 6 8 10 12 Cabalgar
4 6 8 10 12 Con. generales
4 6 8 10 12 Humanidades
4 6 8 10 12 Idioma: Koiné
4 6 8 10 12 Intimidar
4 6 8 10 12 Notar
4 6 8 10 12 Pelear
4 6 8 10 12 Persuadir
4 6 8 10 12 Sigilo

EQUIPO:

Pergamino de Tres Militiae
(Carrera Militar).

CABEZA: Casco de tribuno (3, 75%)
TORSO: Coraza de bronce (3)
BRAZOS:
PIERNAS: Grebas de bronce (2)

PESO TOTAL TRANSPORTADO: 18,5

LÍMITE DE PESO: 20

PENALIZACIÓN POR CARGA:

ARMA

DAÑO DISTANCIA NOTAS

Gladius

Fue+d6

DESVENTAJAS:

Código de honor (mayor)
Juramento (menor: Emperador)
Leal (menor)

VENTAJAS:

Ecuestre
Familia militar
Rango: Tribuno militar

AVANCES:

5 Conexiones (Familia Caesaris)
10 Habilidades
15
20
25
30
35
40
45
50
55
60
65
70
75
80
85
90
95
100
105
110

HERIDAS

FATIGA

PODER/ORNAMENTO COSTE DISTANCIA DAÑO/EFFECTOS





Quintus Cassius Aquila es un **Tribuno militar** romano, un oficial superior de una Legión romana y un ciudadano de alta cuna que sigue la carrera militar (Tres Militiae) de las clases altas del Imperio. Además está bien relacionado con la Casa del Emperador (Familia Caesaris).

Es de origen **romano**, de la propia urbe, y el típico joven prometedor con un glorioso pasado familiar que hace que las expectativas sobre su futuro sean muy altas. Su familia es de orden o clase social ecuestre, es decir son ricos propietarios, solo por debajo de los grandes terratenientes senatoriales. Su idioma vernáculo es lógicamente el **latín**.

Conexiones (Familia Caesaris): Una vez por sesión, asumiendo que sea posible contactar con ellos, Quintus puede recurrir a sus amigos para que le hagan un favor. El favor dependerá de la naturaleza del contacto (y queda a discreción del Máster si es o no posible).

Ecuestre: Los équites (caballeros) viven acomodadamente por sus posesiones y ganan +1 a Persuadir con personas del Imperio Romano (ciudadanos o no).

Familia militar: Por la gloria ganada por sus antepasados, el personaje gana +1 a Persuadir con oficiales del ejército romano (de Centurión hacia arriba, no con suboficiales).