



El séquito - personajes



❖ Creación de personajes

Cada jugador selecciona una ficha de Agente (Espada, Libro, Mascara, Sombra o Portal). No se pueden repetir funciones dentro del grupo.

A continuación cada jugador decide el planeta de origen de su Agente. Rellenad en la ficha el Planeta de origen y la Clase social a la que pertenece vuestro personaje. El planeta de origen también os dará una Gravedad nativa y unos Rasgos nativos propios. Apuntad todo eso en la ficha.

Los siguientes pasos se pueden realizar en cualquier orden, aunque recomendamos el siguiente:

- Ponedle nombre a vuestros personajes. Una combinación de nombres españoles y japoneses.
- Dad unas pinceladas del aspecto básico de vuestro Agente.
- Responded las siguientes preguntas sobre vuestro personaje.
 - *¿Cómo conociste al Inquisidor al que servís?*
 - *¿Por qué te reclutó la Inquisición?*
- En base a estas respuestas indicad vuestra antigua profesión.
- Todos los Agentes tienen un movimiento básico y un par de especializaciones. Marcad las opciones que correspondan en los movimientos que dan a escoger y seleccionar una especialización.
- Repartid los siguientes valores entre vuestros atributos: +2, +1, +1, 0 y -1. Puede que haya que realizar ajustes en función de vuestro planeta de origen. Los atributos son los siguientes:
 - *Coraje*: capacidad para enfrentarte a situaciones peligrosas.
 - *Disciplina*: fuerza de voluntad y conocimientos del agente.
 - *Honestidad*: capacidad para desenvolverse socialmente.
 - *Subterfugio*: habilidad para engañar y evitar el peligro.
 - *Potencial*: conexión del personaje con el mundo sobrenatural.
- Calculo de características secundarias.
 - Honor: comienzas con 5 puntos y tantos rangos como tu Honestidad (mínimo 0).
 - Lealtad: comienzas con 5 puntos y tantos rangos como tu Honestidad.
- Aguante. Los Agentes comienzan con 4 niveles de daño. 2 niveles de Magullado, 1 Herido y Muerto. Modifica tus niveles de Magullado según tu Coraje, y tus niveles de Herido en función de tu Disciplina (KO, -1, -2).
- Equipo. La cantidad de equipo adicional que puedes llevar a una misión es igual a 1 mas tu puntuación de Subterfugio si es positiva y tu Potencial si es positivo. No se tendrán en cuenta valores negativos o cero.

❖ Creación del Inquisidor

El Inquisidor al que obedece todo el grupo es un personaje con ficha propia que crean entre todos los jugadores.

Los siguientes pasos se pueden realizar en cualquier orden, aunque recomendamos el siguiente:

- Ponedle nombre. Al igual que los Agentes una mezcla española-nipona.
- Sexo. A elección de los jugadores. No tiene ni siquiera por qué ser evidente por su aspecto.
- Apariencia. Indicad tanto su aspecto como la impresión que causa.
- Planeta de origen. No se puede saber el planeta de origen del Inquisidor. Además, el Inquisidor puede desenvolverse sin problemas en cualquier tipo de Gravedad. La posición social del Inquisidor es Baja nobleza.
- Trasfondo. Los jugadores responden a las siguientes preguntas. Aunque todos pueden aportar ideas cada jugador es responsable de una pregunta. Si no hay Agente de algún tipo esa pregunta se ignora salvo que se indique lo contrario.
 - *¿Cuál es la mayor amenaza (física) a la que se ha enfrentado el Inquisidor en combate?*
Esta pregunta la responde el grupo si no hay Espada.
 - *¿Dónde tiene el Inquisidor su base de operaciones?*
Esta pregunta la responde el grupo si no hay Espada.
 - *¿Cuáles son los mayores aliados y enemigos políticos del Inquisidor?*
 - *¿Qué amenaza al Imperio desde la sombra?*
 - *¿Qué amenaza sobrenatural mantiene el Inquisidor a raya?*
- El Inquisidor comienza con 3 movimientos. Algunos de estos movimientos dependen del Agente al que sustituye el Inquisidor durante la misión.
- Repartid los siguientes valores entre los atributos del Inquisidor: +2, +2, +1, +1 y 0.
- Características secundarias.
 - Honor. El Inquisidor comienza con Honor 3.
 - Lealtad. El Inquisidor tiene Lealtad 3 y no puede modificar este valor.
- Aguante. El Inquisidor comienza con 4 niveles de Magullado y todos los niveles de Herido y Muerto.
- Equipo. El Inquisidor tiene 6 opciones de equipo adicional.





El séquito - La partida



❖ Preparación de partida

Una vez se ha terminado con la creación de personajes (Agentes e Inquisidor) es el momento de mandar a los Agentes de misión. Para ello se genera aleatoriamente un tipo de misión y un lugar.

- Lugares. Las misiones pueden desarrollarse en cualquiera de los 12 planetas del sistema, en Ofiuco o en el espacio.
- Tipos de misión. Los diferentes tipos de misión están asociados a los diferentes tipos de Agentes que componen el séquito. Seleccionad un Agente al azar, y luego un tipo de misión aleatoriamente entre las opciones disponibles asociadas a ese tipo de Agente.



- Coraje:

- Rebeldes / terroristas
- Criaturas peligrosas



- Disciplina

- Estudio herético
- Conocimiento peligroso



- Honestidad

- Disputa comercial
- Lidar con la nobleza



- Subterfugio

- Eliminar una figura pública
- Investigación de asuntos internos



- Potencial

- Portal a lo desconocido
- Fenómenos extraños

- Si se trata de la primera misión el grupo puede prepararse sin problemas. En caso contrario el Agente seleccionado debe realizar una tirada sin añadir nada.
 - Con 10 o más todos los Agentes pueden prepararse especialmente para la misión cambiando tantas elecciones de equipo como deseen. Además recuperan una Herida o todos los niveles de Magullado.
 - Entre 7 y 9 el séquito se despliega con el mismo equipo que la misión anterior.

Escoge dos ventajas:

- cada personaje puede recuperar una pieza de equipo destruida.
- cada personaje puede cambiar una selección de equipo.
- todos los personajes recuperan 1 Herida.
- todos los personajes recuperan 2 Magullados.

Además, selecciona una dificultad:

- el grupo comienza en mitad de una complicación.
- todos los personajes reducen en 1 su equipo disponible.

- Con 6 o menos la situación se ha complicado tanto que tiene que intervenir el Inquisidor. El PJ no irá a esta misión, estará de apoyo, y el jugador toma el control del Inquisidor. Aplica también el resultado de 7 a 9.

- El jugador del Agente seleccionado propone la misión a realizar en función del planeta, el tipo de misión, y el resultado de la tirada. El resto de jugadores pueden realizar aportaciones, claro, pero la misión la dicta el jugador del agente seleccionado.
- Una vez definida la misión el resto de Agentes pueden aportar detalles adicionales en función de su tipo de Agente.



- Coraje: ¿Existe algún peligro (físico) que debe ser tenido en cuenta?



- Disciplina. ¿Hay algún ejemplo histórico o misión anterior del séquito que pueda servir de ayuda?



- Honestidad. ¿Qué consecuencias políticas puede tener la misión?



- Subterfugio. ¿Algo o alguien no es lo que parece?



- Potencial. ¿Hay algún elemento sobrenatural que tener en cuenta en la misión?



El séquito - equipo



❖ Equipo normal - armas

- Espada corta / wakizashi / estoque: daño 2, melé
- Navaja: daño 2, melé, ocultable, deshonorable
- Arpón: daño 3, alcance
- Taser de mano: daño 3, melé, aturdir, recarga, perforante (físico)
- Katana: daño 3, melé, perforante (físico) - el arma monofilos más común.
- Yari: daño 3, alcance, perforante (físico)
- Cortador de plasma: daño 4, melé, aparatoso, pesado, perforante
- Pistola pequeña: daño 2, distancia, munición 3, ruidosa, ocultable, deshonorable
- Pistola: daño 3, distancia, munición 3, ruidosa, deshonorable
- Recortada: daño 4, alcance, munición 3, ruidosa, aparatosa, deshonorable
- Pistola de plasma: daño 3, distancia, ruidosa, recarga.
- Rifle de plasma: daño 4, larga distancia, ruidoso, recarga - el rifle requiere toda la atención del personaje para ser recargado

❖ Equipo normal - otros

- Blindaje ligero: Protección 1 (2 vs armas de fuego).
- Blindaje pesado: Protección 2 (4 vs armas de fuego) - protección habitual de cuerpos de seguridad. Llama claramente la atención.
- Escudo de energía personal: Protección 1 - el escudo debe activarse y tiene una duración máxima de 1 hora o 5 impactos. Esta protección se acumula con los blindajes físicos. El escudo se lleva en un brazo, y debe ser orientado hacia la amenaza para otorgar protección.
- Caja de herramientas - incluye martillo, destornillador multifunción, llave de ajuste, sierra pequeña, cortacables y una linterna.
- Bloc de notas - un cuaderno de papel y un boli a la antigua usanza
- Cámara de grabación flotante - un globo flotante de unos 10cm que controla el operador con un sencillo mando en la muñeca. Puede grabar de forma ininterrumpida durante 2 días. Dispone de foco de iluminación.
- Grabadora - pequeño dispositivo para grabar audio
- Prismáticos - unos sencillos binoculares para ver lejos.
- Botiquín - incluye pastillas de potabilización y material para cerrar heridas y desinfectarlas. Se puede gastar el botiquín para curar una (1) herida.
- Detector de movimiento - alcance 100ms.
- Mochila
- Raciones - agua y comida para una persona suficiente para sobrevivir una semana.
- Red de contención
- Caña plegable - equipo de pesca mínimo en formato portátil.

- Estimulantes de combate - una dosis. Por unos momentos el personaje estará al máximo de su capacidad física. Para cualquier acción física tira 3d6 y se queda los 2 mejores. Al finalizar este efecto sufre una herida que no puede ser evitada y debe descansar. Ilegal.
- Estimulantes psiónicos - una dosis. Por unos momentos el personaje estará al máximo de su capacidad mental. Para cualquier acción mental tira 3d6 y se queda los 2 mejores. Al finalizar este efecto sufre una herida que no puede ser evitada y debe descansar. Ilegal.

❖ Equipo inquisitorial

El equipo inquisitorial es de calidad superior y complicado de conseguir si no es proporcionado por la propia Inquisición.

- Katana de energía: daño 3, melé, perforante - la versión de energía ignora cualquier blindaje.
- Yari de energía: daño 3, alcance, perforante
- Katana bendita: daño 3, melé, perforante (físico), sagrado
- Montante bendito: daño 4, alcance, perforante (físico), aparatoso, pesado, sagrado.
- Pistola de agujas: daño 2, distancia, munición 3, silenciosa - este arma permite usar veneno en las agujas.
- Pistola de plasma ligera: daño 2, distancia, munición 3, ruidosa - la versión ligera de la Inquisición sacrifica potencia a cambio de frecuencia de uso, eliminando la recarga.
- Pistola de plasma pesada: daño 4, distancia, ruidosa, recarga - la versión sobrecargada de la Inquisición es mucho más potente. Por contra la batería es mucho más voluminosa y es difícil cambiarla en combate.
- Campo de energía personal: Protección 1 - el campo debe activarse y tiene una duración máxima de 1 hora o 5 impactos. Esta protección se acumula con los blindajes físicos.
- Símbolos sagrados: Protección 1 contra efectos psíquicos y criaturas sobrenaturales.
- Armadura de combate: Protección 3 (6 vs armas de fuego) - estas armaduras solo se usan en situaciones de guerra. Requieren de un despliegue especial y usan una fuente de energía que las hace útiles solo en situaciones muy concretas.
- Animal cibernético: este tipo de mascotas acompañan a los miembros del séquito desempeñando diferentes funciones. Por defecto se comportan como una mascota obediente que puede enviar señales a su amo: posición, audio y video. En situaciones de combate pueden defenderse mínimamente (daño 1), su chasis cuenta como blindaje ligero (protección 1) y aguantan 2 impactos. Pueden añadir +1 daño si atacan junto a su amo y el daño de la mascota es igual o superior al del amo.
- Máscara de suplantación: conjunto de drogas metamórficas que permiten al personaje imitar perfectamente un aspecto como si hubiera obtenido un éxito completo en una tirada de suplantación.



El séquito



❖ Mejoras cibernéticas

➤ **Brazos**

-*Potenciados*: el personaje puede desarrollar una fuerza excepcional. +1 en cualquier tirada de fuerza fuera de combate.

-*Garras*: el personaje dispone de armas naturales ocultas en sus brazos (daño 2, melé, ocultable)

-*Gancho*: el puño se puede disparar y funcionar como un garfio. En situaciones desesperadas se puede usar incluso como un arma (daño 2, alcance, recarga, aparatoso, ocultable (no parece un arma siquiera))

➤ **Piernas**

-*Potenciadas*: el personaje puede impulsarse con mucha más fuerza y realizar saltos espectaculares.

-*Veloces*: el personaje puede desplazarse mucho más rápido. Esta mejora es habitual en forma de bio-modificación en forma de patas animales.

-*Almacenamiento*: los muslos disponen de espacio para ocultar objetos.

-*Silenciosas*: las piernas incluyen dispositivos para amortiguar el ruido, reduciendo completamente el sonido producido al desplazarse y minimizando el resto de sonidos alrededor.

➤ **Ojos**

-*Visión nocturna*:

-*Visión térmica*:

-*Amplificador de visión*:

➤ **Varios**

-*Blindaje dérmico*: el personaje dispone de Protección 1 cuando no use ninguna otra protección.

-*Sensor de movimiento*.

-*Suministro de aire independiente*: permite continuar respirando de forma independiente durante media hora. No protege de otras amenazas diferentes de la privacidad del aire.

❖ Etiquetas

- *valioso*: el objeto es de manufactura excepcional.
- *extensible*: el objeto se puede transportar fácilmente plegado.
- *ocultable*: el objeto se puede esconder fácilmente y no llamar la atención en un examen visual.
- *melé*: el arma solo se puede usar en combate cuerpo a cuerpo cerrado.
- *alcance*: el arma solo se puede usar en cuerpo a cuerpo pero tiene un alcance superior.
- *distancia*: el arma se puede usar en cuerpo a cuerpo y para atacar a distancia.
- *larga distancia*: el arma solo se puede usar a distancia y llega más que otras armas a distancia.
- *aparatoso*: el objeto es complicado de usar como arma.
- *pesado*: el objeto es extremadamente pesado para ser usado con normalidad. Solo aquellos personajes realmente fuertes pueden usarlo sin problemas.
- *aturdir*: el arma no hace daño mortal.
- *perforante*: el arma ignora protecciones. Un valor entre paréntesis indica la cantidad de armadura indicada. Algunas armas solo perforan ciertos tipos de armadura: físico, energía.
- *deshonorable*: este uso de arma es deshonroso y causará pérdida de honor si un personaje con honor 1 o superior lo usa en público.
- *ruidoso*: no se puede usar este objeto sin llamar la atención.
- *silencioso*: el arma no hace ruido al usarse
- *recarga*: el arma debe recargarse entre un uso y el siguiente.
- *munición N*: cada vez que saques 6- cuando uses el arma pierdes 1 de munición.
- *sagrado*: el arma está bendecida y es especialmente eficaz contra criaturas sobrenaturales.

❖ Talentos psíquicos innatos / Poderes psíquicos menores

- *Telekinesis*: puedes mover objetos pequeños a distancia o usarlos para atacar (daño 2).
- *Telepatía*: puedes crear un enlace mental con objetivos voluntarios cercanos. Durará una escena pero una vez establecido tiene alcance planetario.
- *Biomancia*: puedes modificar el cuerpo de un ser vivo que estés tocando (como *Alterar* pero de contacto)
- *Pyrokinesis*: puedes realizar ataques a distancia (daño 2, perforante(físico), llamativo) o envolver tu puño en fuego por una escena (daño +1, llamativo, melé). El fuego puede prender objetos inflamables).
- *Cryokinesis*: puedes realizar ataques a distancia (daño 2, perforante(físico), llamativo) o enfriar toda la zona circundante. Un área afectada por tu poder se cubre de escarcha, complicando el movimiento y ralentizando a los seres vivos.
- *Electrokinesis*: puedes realizar ataques a distancia (daño 2, perforante(físico), llamativo) o rodear tu puño con energía eléctrica por una escena (daño +1, llamativo, melé). La electricidad puede causar problemas en ciertos dispositivos electrónicos.
- *Empatía*: puedes sentir las emociones de un ser vivo que estés tocando (como *Leer pensamientos* pero de contacto).