



El séquito



Enfrentarse a una amenaza

Cuando te enfrentas físicamente a un oponente explica como lo haces y tira +CO. Si tienes éxito haces daño a tu oponente y recibes el efecto de la acción de tu oponente. Además escoge entre las siguientes opciones. Con 10+ elige 2. Entre 7-9 elige 1:

- obtienes algo de tu oponente, le pones en desventaja o cambias el lugar del enfrentamiento
- evitas el daño u otros efectos negativos (derribado, desarmado...)
- infliges daño adicional (+1)



Proteger de una amenaza

Cuando defiendes a otra persona, objeto o localización que sufra un ataque, describe como lo haces y tira +CO. Con un 10+, recibes 3 puntos. Entre 7 y 9, recibes 1 punto. Cuando tú o aquello a lo que defiendes sea atacado puedes gastar esos puntos a razón de 1 por cada una de las opciones siguientes:

- redirigir hacia ti un ataque contra aquello que defiendes. Obtienes 1 punto de Lealtad si defiendes a un compañero, o 1 punto de Honor en cualquier otro caso
- reduce el daño (-1) o evita otros efectos negativos del ataque
- encuentras un hueco en la defensa del atacante. Selecciona un compañero que tendrá +1 a la tirada en su próximo ataque contra ese objetivo o podrá ignorar 1 punto de armadura.



Mantener la calma

Cuando intentas mantener la calma en una situación complicada explica lo que quieres hacer y tira +DI. Con 10+ lo consigues. Con 7-9 te acobardas, dudas o te quedas paralizado: el Magister puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.



Recurrir a tus conocimientos

Cuando consultas tus vastos conocimientos sobre un tema tira +DI.

Con un 10+, el Magister te dirá algo interesante y útil sobre un tema concerniente a tu situación. Entre 7 y 9, el Magister te dirá algo interesante. Depende de ti convertirlo en útil.

El DJ puede preguntarte «¿Cómo lo sabes?». Dile la verdad.



Calar a una persona

Cuando estudias a una persona en una situación tensa tira +HO. Con 10+ recibes 3 puntos. Entre 7 y 9 recibes 1 punto. Gasta estos puntos mientras interactúes con esa persona para realizar alguna de las siguientes preguntas al Magister a razón de 1 punto por cada pregunta:

¿está diciendo la verdad?

¿qué siente en realidad?

¿qué pretende en realidad?

¿qué quiere que haga?

¿cómo podría hacer para que ____?

Negociar un trato

Cuando tengas algún tipo de ventaja sobre un PNJ y trates de manipularle tira +HO. Ventaja puede ser cualquier cosa que quiera o necesite.

Con un 10+ hace lo que le pides si antes le prometes que le darás lo que quieren de ti.

Entre 7 y 9, harán lo que le pides, pero antes querrá pruebas de que cumplirás tu promesa.



Evitar un peligro

Cuando intentas pasar desapercibido o esquivar un peligro inminente explica como lo quieres hacer y tira +SU. Con 10+ lo consigues. Con 7-9 llamas la atención de otra amenaza, tropiezas o te quedas paralizado: el Magister puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.



Engañar

Cuando intentas convencer a alguien de una falsedad tira +SU.

Con un 10+ creará tu versión mientras no ocurra nada que le haga dudar de lo que has dicho.

Entre 7 y 9 necesitarán pruebas adicionales o aceptarán tu versión con reservas.

Un fallo en *Engañar* permite al Magister realizar un movimiento duro directamente.



Percibir el entorno

Cuando intentas comprender un lugar o situación tira +PO. Con un 10+, haz 3 preguntas de la lista siguiente al Magister. Entre 7 y 9, pregunta 1. En cualquier caso, recibes +1 a la siguiente tirada cuando actúes de acuerdo con las respuestas.

¿Qué ha pasado recientemente aquí?

¿Qué está a punto de pasar?

¿Qué debería estar buscando?

¿Qué hay aquí que sea útil o valioso para mí?

¿Quién manda aquí realmente?

¿Qué hay aquí que no es lo que parece?



Recurrir a los kamis

Cuando recurres a los kamis buscando su ayuda tira +PO. Con un éxito selecciona una opción de la lista y pierde 1 punto de honor. Con 10+ puedes ignorar la pérdida de honor o seleccionar una opción adicional. Los kamis no acudirán en la ayuda de alguien con rango 0 de honor.

+1 en tu próxima tirada.

Amplía tus sentidos para poder percibir cosas que normalmente escaparían a tu percepción.

Asusta, intimida o impresiona a tu objetivo.

Obten el control de algo vulnerable o expuesto.

Supera un obstáculo o realiza una proeza extraordinaria aunque humanamente posible.



El séquito



❖ Honor

Un jugador puede usar su puntuación de Honor en lugar del atributo correspondiente. Para ello debe explicar como su Honor puede ayudarlo en la situación en curso y perder 1 punto de Honor (con lo cual no puede usar esta capacidad si no tiene Honor que perder). Como resultado de esta tirada el personaje no puede ganar Honor (protegiendo a PNJs), aunque si puede perder aún más (invocando a los kamis).

Los personajes tienen facilidad para mantenerse alrededor del honor determinado por su puntuación de Honestidad. Cuando por algún motivo ganen o pierdan honor de forma que su puntuación fuera a cambiar a un valor diferente de su honestidad deberán tirar +HO.

- Con 10+: si ibas a bajar evitas la pérdida, si ibas a subir obtienes el nuevo rango y 5 puntos.
- Entre 7 y 9: subes o bajas de honor pero no comienzas el nuevo rango con 5 puntos sino con lo que te corresponda.
- Si fallas: si ibas a bajar obtienes el nuevo rango con 5 puntos, si ibas a subir cancelas la ganancia de honor.

❖ Lealtad

Cuando un personaje intenta ayudar o interferir en las acciones de otro personaje se utiliza la puntuación de Lealtad.

Ayudar o interferir

Cuando ayudas o entorpeces a alguien tira +Lealtad.

Con un 10+ le otorgas un +1 o -2 a su tirada, a tu elección.

Entre 7 y 9 siguen recibiendo el modificador, pero tú te expones a recibir daño, un castigo o un coste adicional.

❖ Gravedad nativa

Cada personaje comienza con una gravedad nativa, en la cual pueden operar normalmente.

Fuera de su gravedad nativa tendrán problemas para moverse y realizar acciones físicas.

Además, si la diferencia es de más de 1 categoría se aplicarán negativos a todas las acciones físicas. 1 por cada categoría de diferencia por encima de la primera.

A estos efectos se considera que las categorías de gravedad están ordenadas de la siguiente forma: *Muy alta* - *Alta* - *Normal* - *Baja* - *Cero*.

Un personaje cuya gravedad nativa sea normal tendrá problemas en cualquier planeta con una gravedad diferente a la normal, y tendrá un -1 a todas sus tiradas en gravedad *Muy alta* o gravedad *Cero*.

Un personaje de Tauro (gravedad nativa *Muy alta*) tendrá problemas en cualquier planeta diferente de Tauro. Además, en tendrá un -1 en todas sus tiradas de acciones físicas en planetas con gravedad *Normal*, -2 en *Baja* y -3 en gravedad *Cero*.

❖ Objetivos del Magister

Tus *objetivos* son las cosas que pretendes hacer en todo momento mientras estás dirigiendo una partida de El séquito:

- Juega para descubrir qué sucede.
- Haz que la vida de los personajes sea interesante y esté conectada.
- Muestra la oscuridad subyacente pero deja siempre un resquicio de esperanza.
- Abraza la tecnología y la tradición, la exploración y el honor.

❖ Principios del Magister

Tus *principios* son tu orientación. Cuando tengas que hacer un movimiento, ya tendrás una idea de qué es lo coherente hacer. Analiza el movimiento a la luz de tus principios y, si se ajusta, hazlo.

- Se un fan de los personajes.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Enlaza las historias de los personajes entre sí y con todo lo que ocurra.
- Comienza y termina en la ficción.
- Deja caer detalles evocadores en tus descripciones.
- No te limites por el presupuesto.
- No hagas movimientos, deja que la ficción los dicte.
- Ponle nombre a todo, haz que parezca real.
- Haz preguntas todo el tiempo y usa las respuestas.
- Haz que el mundo sea fantástico y emocionante.
- Suelta a los personajes en una película de ciencia ficción.
- Muestra las ventajas y los inconvenientes de la lealtad y el honor.
- Piensa en lo que ocurre fuera de escena.
- Usa las buenas ideas de los jugadores y enriquece el mundo con ellas.

❖ Movimientos del Magister

Tus *movimientos* son las cosas que haces cuando los jugadores se que te quedan mirando esperando que digas algo. Escoge uno de los movimientos y aplícalo a la historia. Asegurate de que sea coherente con la ficción y que esté de acuerdo a tus objetivos y principios.

- Sepáralos.
- Hazles daño.
- Presagia una amenaza futura.
- Introduce una nueva amenaza de la nada o recupera una antigua
- Quítales algo.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Pon de manifiesto un inconveniente de su planeta de origen, clase social o equipo.
- Ofrece una oportunidad, con o sin coste.
- Utiliza un movimiento de antagonista o adversidad.
- Muestra los costes de trastear con la tecnología o los poderes psíquicos.
- Modifica el entorno.