



El séquito



Enfrentarse a una amenaza

Cuando te enfrentas físicamente a una amenaza explica como lo haces y tira +CO. Si tienes éxito (7+) realizas tu acción y recibes el efecto de la acción de tu oponente. Si obtienes 10+ selecciona además una de las siguientes opciones:

- obtienes algo de tu oponente, le pones en desventaja o cambias el lugar del enfrentamiento
- evitas el daño u otros efectos negativos (derribado, desarmado...) de su acción.
- infliges daño adicional (+2)

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. Ganas 1 punto de Lealtad/Honor
- reduce el daño (-2) o evita otros efectos negativos del ataque
- Un compañero obtiene ventaja o ignora la protección en su próximo ataque.

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 pierdes algo: el Magister puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

Negociar

Cuando intentas conseguir algo de un PNJ por medio de halagos, mentiras o amenazas tira +HO. Con un 10+ selecciona 2 ventajas. Entre 7 y 9 escoge 1 ventaja y 1 problema:

- Ventaja: creas una oportunidad
- Ventaja: descubres información valiosa
- Ventaja: obtienes una [Pista]
- Problema: revelas información sobre ti o tu misión
- Problema: aparece una complicación

Recuerda que mentir o amenazar puede ocasionar perdidas de honor.

Calar a una persona

Cuando estudias a una persona en una situación tensa tira +HO. Con un 10+, puedes hacer hasta 3 preguntas de la siguiente lista al Magister mientras interactúas u observas a esa persona, pudiendo cambiar una de las preguntas por una [Pista]. Entre 7 y 9, pregunta 1:

- ¿Está diciendo la verdad?
- ¿Qué siente en realidad?
- ¿Qué pretende en realidad?
- ¿Qué quiere que haga?
- ¿Cómo podría hacer para que ____?

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.

Investigar

Cuando haces memoria o buscas información sobre un tema tira +DI.

Con un 10+, el Magister te dirá algo interesante y útil sobre el tema. Obtienes una [Pista]

Entre 7 y 9, el Magister te dirá algo interesante. Depende de ti convertirlo en útil.

Si estás buscando necesitarás tiempo y los medios adecuados, si recurres a tus conocimientos el Magister puede preguntarte «¿Cómo lo sabes?». Dile la verdad.

Percibir el entorno

Cuando intentas comprender un lugar o situación tira +PO. Con un 10+, haz 3 preguntas de la lista siguiente al Magister, pudiendo cambiar 1 pregunta por 1 [Pista]. Entre 7 y 9, pregunta 1.

¿qué ha pasado recientemente aquí?

¿qué está a punto de pasar?

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

¿qué hay aquí que no es lo que parece?

¿dónde puede esconderme? ¿cómo puedo evitar problemas?

¿cuál es la mejor salida / entrada?

¿quién manda aquí realmente?

¿cuál es la mayor amenaza?

Recurrir a lo sobrenatural

Cuando recurres a los poderes sobrenaturales (la fé en la Emperatriz, los kamis, tu potencial psi...) buscando su ayuda explica como lo haces y tira +PO. Con un éxito selecciona una opción de la lista y pierde 1 punto de honor.

- amplía tus sentidos para poder percibir cosas que normalmente escaparían a tu percepción.
- asusta, intimida o impresiona a tu objetivo.
- obtén el control de algo vulnerable o expuesto.
- supera un obstáculo o realiza una proeza extraordinaria aunque humanamente posible.

Con 10+ puedes ignorar la pérdida de honor o seleccionar una opción adicional por 1 punto extra de honor. Los personajes con rango 0 de honor no pueden usar este movimiento.

Atar cabos

Cuando utilizas una [Pista] para obtener ventaja explica qué es lo que descubriste cuando conseguiste la [Pista] y como se aplica a la situación actual. Selecciona un efecto:

- realizar una afirmación sobre la historia.
- Otorgar a un Agente un +1 en una tirada. Solo una vez por tirada.
- reasignar 1 punto de equipo .



El séquito



❖ Honor

Un jugador puede usar su puntuación de Honor en lugar del atributo correspondiente. Para ello debe explicar como su Honor puede ayudarle 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 otro miembro del Séquito tira +Lealtad.

Con un 10+ le otorgas un +1 o -2 a su tirada, a tu elección. Imponer un -2 a otro agente hace perder 1 punto de Lealtad inmediatamente.

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

Final de misión

Al final de misión se revisa la lealtad que inspira cada agente al resto del grupo, pudiendo subir o bajar un punto.

❖ 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 el personaje estará en desventaja cuando realice acciones físicas.

A estos efectos se considera que las categorías de gravedad están ordenadas de la siguiente forma: *Muy alta* - *Alta* - *Normal* - *Baja* - *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. Revisa el movimiento y, si se ajusta a tus Principios, 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... en El Siglo de Oro.
- 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. Asegúrate 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.