

El séquito



El rescate del Santa Bárbara

MÁSCARAS DEL IMPERIO
¡GRANDES AVENTURAS EN EL SIGLO DE ORO!



JUEGO DE ROL JUVENIL PARA AMANTES DE LA HISTORIA Y LA FANTASÍA

OCT 18
2
reales

Una aventura doble para El Séquito y Máscaras del Imperio

EL RESCATE DEL SANTA BÁRBARA

Una aventura doble para El Séquito y Máscaras del Imperio

Los créditos

Esta aventura doble es una creación de Oscar Iglesias y José Manuel Sánchez García.

El Séquito es una creación de Oscar Iglesias y Gonzo Bríos.

Máscaras del Imperio es una creación de Gabriel García-Soto y José Manuel Sánchez García, con la imprescindible ayuda de Luis Míguez en el apartado artístico y de Rodrigo García Carmona como editor.

Las imágenes y dibujos empleados son propiedad de sus autores.

El texto está publicado bajo una licencia **Creative Commons Share alike, Non commercial, Attribution**.

ÍNDICE

La introducción	1
La aventura	2
El mundo de Máscaras del Imperio	2
El mundo de El séquito	3
Los personajes jugadores (PJ)	4
El Séquito y Máscaras del Imperio	4
Las escenas	4
Las escenas comunes (aprox. 2h)	4
Las escenas exclusivas (aprox. 1h)	4
La escena final: duelo de espadas al borde del abismo (aprox. 30m)	5
La aventura	6
Intro a la ambientación y reglas (aprox. 15 min)	6
Presentación de la misión (aprox. 30 min)	6
Buscando el Santa Bárbara, viaje (aprox. 30 min)	10
Ataque en el Maelstrom (aprox. 30 min)	14
El Santa Bárbara (aprox. 15 min)	17
Perdidos en el espacio (aprox. 1 hora)	19
Duelo de espadas al borde del abismo (aprox. 30 min)	27
Conclusión	30
Las reglas	31
Dos sistemas	31
Reglas de Máscaras del Imperio	31
Reglas de El Séquito	36
Dramatis personae	40
Personajes jugadores	40
Las Máscaras del Imperio	40
Los Agentes de El séquito	42
Antagonistas	44
Anexos	47
Lista de movimientos	47
Hoja de control de tiempos	47
Hojas de personaje	47

La introducción

“Gracias a la tecnología que hemos incluido en esta nave podremos alcanzar lugares remotos mucho más rápido de lo que somos capaces de imaginar. El Santa Bárbara es solo el primero de una nueva flota de navíos que abrirán las puertas a una nueva era.”

- Doctora Sofía de Torres.

“Damas, Caballeros... hemos perdido contacto con el Santa Bárbara.”

- Almirante Juan Carlos Blanco-Feijoo.

● La aventura

El rescate del Santa Bárbara es una aventura para 1 o 2 grupos de entre 3 y 4 jugadores cada uno. De hecho asumiremos en todo momento que se está jugando con 2 grupos, aunque se puede jugar perfectamente con 1 único grupo. Cuando se juega con 2 grupos simultáneos se precisará, evidentemente, de 2 Directores de juego. Además se recomienda que ambos grupos tengan el mismo número de jugadores.

Como es habitual en una aventura, toda la información aquí incluida está destinada a los Directores de juego.

En *El rescate del Santa Bárbara* un barco con tecnología experimental ha desaparecido. Los jugadores, Agentes del Imperio, deberán recuperar el **Mecanismo de Anticitera** recreado por la **Doctora de Torres** antes de que caiga en manos de los enemigos del Imperio.

Aunque el barco debería simplemente moverse más rápido, en realidad la Doctora de Torres lo que ha creado es un dispositivo para cambiar de plano y moverse fuera de la realidad. Una especie de “atajo”.

Sin embargo, ha surgido una complicación inesperada. La otra dimensión a la que se transporta es un mundo similar, donde de hecho otra Doctora de Torres ha creado un dispositivo equivalente. Cuando los dos navíos han activado sus respectivos motores de traslación se han encontrado en pleno cambio de fase y se ha producido una singularidad, quedando atrapados a medio camino de ambos mundos.

Los Agentes del Imperio deberán encontrar el Santa Bárbara, pero cuando lo encuentren estarán también atrapados en la Singularidad, con lo cual lucharán no solo por recuperar el dispositivo, sino por regresar a su propio mundo.

● El mundo de Máscaras del Imperio

Imperio Español, año de nuestro Señor de 1620.

El Imperio Español alcanza su máximo apogeo desde el Nuevo Mundo hasta las islas Filipinas y no se pone el sol sobre las tierras de Felipe III. Pero es imposible construir un imperio sin granjearse enemigos poderosos: Francia, Holanda, Inglaterra, Suecia... todos conspiran abiertamente y en secreto para minar el poder español.

El mundo es un lugar peligroso en el que la vida humana tiene un valor cada vez menor según se va descendiendo por la pirámide social. Afortunadamente, hay individuos extraordinarios que no están dispuestos a quedarse de brazos cruzados ante la injusticia y luchan por proteger a los débiles e inocentes.

Ya sea por una cuestión de herencia, legado, obligación, deudas, redención, lealtad... cualquiera que sea el motivo los personajes han acabado en las filas de la **Orden de los Encubiertos**, una conjura secreta y clandestina, adoptando una identidad heroica representada por su **Máscara**.

Los **Encubiertos** son un grupo de personas extraordinarias poseedores de algo que les hace legendarios, ya sea belleza, fuerza, resistencia, recursos, contactos, fe, la habilidad con la espada o con las palabras, un mosquete perfecto o un grimorio nefando. Han decidido dar un paso adelante para llevar la justicia a los súbditos del Imperio y defenderlo de cualquier amenaza exterior o interior, natural o sobrenatural.

Son **Las Máscaras del Imperio**.

- El mundo de El séquito

Los Agentes del Imperio provienen de un futuro de ciencia ficción. Un lugar donde el Imperio de la humanidad mantiene su hegemonía en los 12 sistemas conocidos, aunque los enemigos internos y las amenazas ocultas en los mundos colonizados amenazan constantemente este status quo.

Los personajes jugadores encarnan a Agentes de la Inquisición, un cuerpo de seguridad del Imperio con amplios privilegios de actuación, encargados de descubrir las amenazas lo antes posible, y actuar como un grupo de intervención de despliegue rápido y eficaz.

Los sistemas de la humanidad poseen una energía propia que reacciona a la voluntad mayoritaria de los seres inteligentes, algo que estuvo a punto de acabar con los colonos originales. Solo la aparición de la actual Emperatriz pudo traer algo de orden y restablecer la comunicación entre las colonias gracias a la navegación interplanetaria a través de las líneas de éter.

Gran parte de la tecnología original que los colonos trajeron consigo al sistema se perdió durante esa Gran Oscuridad, lo que ha ocasionado una regresión a tiempos más “medievales”. No obstante, esta tecnología medieval se suple en gran medida por la ayuda que el entorno otorga a sus habitantes, permitiendo, por ejemplo, que barcos surquen las corrientes de éter para viajar entre los planetas del Imperio.

Sois la primera defensa de la humanidad. Su salvaguarda contra peligros de los que muchas veces no es siquiera consciente.

Formáis parte de un séquito inquisitorial. Un grupo de individuos excepcionales al servicio de la Inquisición.

Bienvenidos al mundo de El Séquito.

Los personajes jugadores (PJ)

Al tratarse de una aventura que hermana dos juegos y ambientaciones, cada PJ cuenta con una réplica en ambos mundos, dos versiones de un mismo concepto.

El Séquito

Mercedes Kitano, biomante
Raiko Saavedra, ingeniero
Sakura Rodríguez, asesina
Diego Toriyama, soldado

Máscaras del Imperio

Urraca, doctora y alquimista
Ícaro, inventor y polímata
Susurro, ninja occidental
Toro, forzudo de circo

Las escenas

El rescate del Santa Bárbara se desarrolla a través de varias escenas, siendo algunas de ellas idénticas para ambos grupos y juegos, otras tantas exclusivas, y una final que reúne a los dos equipos para el desenlace.

Indicamos para cada escena si es común a ambos juegos/grupos y la duración aproximada de la misma.

Cuando se juega con dos grupos es importante que los Directores de Juego estén coordinados para evitar tiempos muertos y esperas, de ahí la duración estimada. Todo ello pensando en resolver la aventura en una única sesión de aproximadamente 3 horas y media. Por supuesto estas consideraciones no serán necesarias cuando se juega con un único grupo.

- **Las escenas comunes** (aprox. 2h)

Aquí presentaremos la ambientación y las reglas a los jugadores.

Los personajes comenzarán hablando con el Almirante Juan Carlos Blanco-Feijoo, quien les explicará la misión a realizar.

A continuación partirán en busca del Santa Bárbara, cada grupo según las posibilidades de su entorno específico.

Cuando alcancen la singularidad donde se encuentra el navío comenzarán a ser conscientes de lo extraño de la situación, enfrentándose a enemigos de la otra realidad.

Allí también encontrarán a la doctora Torres, quien aparte de explicarles la urgencia de la situación les servirá de guía en el Santa Bárbara.

- **Las escenas exclusivas** (aprox. 1h)

Este es el punto donde los grupos se cruzan. Los jugadores se cambiarán de mesa (Director) y pasarán a utilizar la ficha de su versión del otro universo.

Los personajes originarios del mundo de Máscaras del Imperio visitarán un par de mundos de El Séquito con sus nuevos cuerpos y viceversa.

- **Escenas en los mundos de El Séquito:**

- El planeta jurásico (Sagitario) (aprox. 30 min)

El siguiente paso en su viaje les llevará a un mundo prehistórico lleno de volcanes, árboles gigantes y peligrosos dinosaurios.

- La ciudad en las nubes (Acuario) (aprox. 30 min)

Los Encubiertos se verán transportados a un ciudad volante, una tecnología completamente extraña para ellos. Sofía les apremiará a buscar una salida para encontrar la ruta al Santa Bárbara.

- **Escenas en el mundo de Máscaras del Imperio:**

- La Atlántida (aprox. 30 min).

Los Agentes llegan, teleportados por el Mecanismo, a lo que queda de la mítica Atlántida: un domo subacuático donde sobreviven los últimos habitantes y su salvadora, la mismísima oceánide Atlantis.

- Baile de autómatas en *Venezia* (aprox. 30 min)

En su segundo viaje, los Agentes serán trasladados a un *palazzo* veneciano, hogar y base de operaciones de uno de los archienemigos de la Orden de los Encubiertos.

- **La escena final: duelo de espadas al borde del abismo** (aprox. 30m)

Reunidos por fin los dos grupos, todavía con sus versiones alternativas, deberán enfrentarse a la aberración que protege la singularidad.

La aventura

“Si vamos a viajar a un entorno desconocido es recomendable prepararse adecuadamente. Quién sabe qué trances enfrentaremos y a qué adversidades someteremos nuestros cuerpos.”

- Urraca, doctora y alquimista de la Orden de los Encubiertos.

“¿Encontré un barco desapareció en mitad del espacio cuando estaba probando un motó experimentá? ¿Que podría salir mal?”

- Sakura Rodriguez, Sombra del Imperio al servicio de la Inquisidora María Nuriko de Torquemada.

A continuación se describen las diferentes escenas por orden cronológico.

Indicamos un tiempo aproximado de duración para cada escena, de cara a organizar la partida, especialmente si se juega con 2 Directores de Juego ya que deberán coordinarse para sincronizar los diferentes cambios de escena especialmente cuando los grupos cambian de mesa para evitar tiempos muertos y esperas.

Asumiremos en el texto que están jugando 2 grupos de jugadores, cada uno con su propio Director, uno para Máscaras del Imperio y otro para El Séquito.

- **Intro a la ambientación y reglas** (aprox. 15 min)

Una vez repartidos los grupos (idealmente el mismo número de jugadores por grupo) los Directores procederán a presentar brevemente la ambientación a cada grupo. Solo se les informará de la ambientación asociada a su mesa, ignorando por completo la otra ambientación.

Se recomienda una explicación rápida de las reglas, en concreto las diferentes partes de la ficha de personaje y cómo realizar tiradas.

El objetivo de la partida no es tanto conocer las reglas en profundidad como vivir una aventura a salto entre ambos mundos, descubriendo de este modo los elementos más llamativos de ambos y también los puntos diferenciadores.

- **Presentación de la misión** (aprox. 30 min)

Los agentes son informados por sus respectivos superiores de los hechos, tras lo que podrán aprovechar para recabar toda la información adicional que les pueda ayudar en su misión.



Fragata de tamaño similar al Santa Bárbara

> Máscaras.

Las Encubiertos son contactados por la líder de su célula, *Pandora* (genial polímata y creadora del famoso autómatas *El Hombre de Hierro*), que les ordenará que acudan a las Atarazanas Reales de Sevilla, los astilleros donde se construyen los barcos señeros de la flota Imperial. Allí, en una suntuosa oficina repleta de insignias, pendones y armas capturadas en batallas navales les espera el Almirante Juan Carlos Blanco-Feijoo, encargado del proyecto de máximo secreto denominado “Antiquitera”.

Aunque la Orden es una conjura, su existencia es conocida por sectores del ejército y la Corona, que reconocen la valía de sus agentes y el elevado grado de éxito en sus misiones. Aun así, y como bien les dirá el Almirante, la reunión “*no ha tenido lugar*”.

El Almirante, un hombre pulcramente uniformado y de rostro severo, será muy directo: “Señores, señoras, hemos perdido el contacto con uno de nuestros navíos, el Santa Bárbara. Es de vital importancia que lo encuentren”.

El Almirante será parco en palabras. Esta es la información que ofrecerá, y las respuestas a preguntas tipo:

“El Santa Bárbara es un bajel experimental propulsado por el Mecanismo de Anticitera, un invento de la Doctora Sofía de Torres, Rectora de la Universidad de Alcalá de Henares, que partió en su primer viaje hace una semana. Las previsiones de la Doctora eran de dos días como máximo, pero no tenemos noticias suyas desde hace casi ocho. Deben encontrarlo y asegurarse de que ninguno de sus secretos cae en manos enemigas”.

Posibles preguntas y respuestas:

¿En qué consiste el Mecanismo? ¿Podemos ver los esquemas de la Doctora? ¿Podemos hablar con ella o con sus ayudantes? (y similares relacionadas con la investigación del Mecanismo): “Nadie, **repito**, nadie, excepto la Doctora conoce el funcionamiento exacto del Mecanismo; sus ayudantes participaban en procedimientos independientes para preservar el secreto. Es una mujer de fuerte carácter, totalmente centrada en su trabajo, definitivamente muy adelantada a su época. Además, insistió en ser parte de la pequeña tripulación que zarpó en el Santa Bárbara”.

¿Hacia dónde se dirigía el barco?: “Hacia las costas de Las Indias, más concretamente La Española. Sé lo que están pensando, y sí: el Mecanismo permitiría acelerar los viajes en barco de una manera sorprendente”.

¿Alguien más sabe de este proyecto / del viaje? “Nunca estamos a salvo del espionaje; en particular, sospechamos de la infiltración de agentes de la Compañía de las Indias Orientales, aunque no tenemos la certeza”.

¿Cuáles son las órdenes con respecto al Santa Bárbara y al Mecanismo? “La prioridad es recuperar el Mecanismo, por supuesto, o confirmar su destrucción. Bajo ningún concepto debe permitirse que caiga en manos enemigas (de las que, por desgracia, abundan en el Imperio y el mundo que abarca)”.

Cuando los Encubiertos dejen de hacer preguntas o lleven demasiado tiempo haciéndolo, el Almirante zanjará la conversación:

“Damas, caballeros, este es un asunto de máxima urgencia: les conmino a ponerse en marcha. Para tal efecto, hemos preparado un prototipo de navío pequeño y rápido, *La Virgen de los Remolinos*, de cuya navegación y gobierno podrán ocuparse vuestras mercedes. Que Dios le guíe, ¡por el Imperio!”.

La Marina Imperial suministrará las vituallas y equipo necesarios a la célula. Pandora les acompañará hasta el muelle donde se encuentra *La Virgen de los Remolinos*, y al igual que el Almirante, les despedirá poniendo todas sus esperanzas en su misión:

“Esta misión es un paso más de la Orden para demostrar al Imperio su valía y necesidad. Espero y deseo que tengan el mayor éxito posible, ¡la Orden confía en vosotros!”.

> El séquito.

Los agentes son convocados a la Amaterasu, una gran nave en forma de castillo que surca el Éter en la atmósfera exterior de Escorpio. La base de operaciones móvil de la Inquisidora María Nuriko de Torquemada, su superior inmediato en la Inquisición, y quien les informará de la misión.



La I.A. de la Amaterasu se presenta como un pequeño holograma con forma arco sagrado, Torii. Esta I.A. está disponible en todo momento al servicio de los Agentes mientras se encuentren en la Amaterasu, facilitándoles toda la información de la que dispone.

El objetivo, según les explica la Inquisidora de Torquemada, es recuperar el dispositivo de Anticitera en el Santa Bárbara, un invento de la Doctora Sofía de Torres para incrementar la velocidad de las naves en el éter. El Almirante Juan Carlos Blanco-Feijoo, responsable militar del proyecto, explicará los detalles del experimento a los Agentes por medio de una holoconferencia.

El Santa Bárbara, una fragata ligera, iba a probar el dispositivo con un viaje entre Escorpio y Ofiuco, una ruta poco frecuentada. El viaje normal para esa ruta son 2 semanas, aunque se esperaba poder llegar en un par de días. Ha pasado 1 semana desde la salida del Santa Bárbara y no se han recibido noticias.

Es importante asegurarse que el dispositivo no caiga en manos de la Confederación Humanista ni ninguna otra facción con intereses opuestos al Imperio. Por supuesto, es preferible recuperarlo.

El Almirante no hace ninguna referencia al destino de la tripulación o la doctora, ni a su posible rescate.

Esta es la información básica que les proporcionará el Almirante antes de finalizar la conexión. No obstante, los Agentes tienen algo de tiempo antes de partir, así que pueden aprovechar para preguntar o realizar sus propias investigaciones dentro de las limitaciones del Amaterasu pero con toda la capacidad de conexión a la red de Torii.

- La Doctora de Torres es una erudita de la universidad de Arietis (capital de Aries). Tiene un perfil de investigadora intachable y su lealtad al Imperio está fuera de toda duda. Es una mujer chapada a la antigua, clásica en el vestir y recatada en los modales.
- El equipo que trabajó con la Doctora tiene un conocimiento fraccionado del dispositivo y no hay documentación al respecto. La Doctora es la única persona con el conocimiento completo para evitar filtraciones y traidores.
- El Santa Bárbara es un navío de tamaño medio. Una fragata de 2 cubiertas con la equipación estándar para navegar por el éter.

- La tripulación del Santa Bárbara son individuos seleccionados de la Armada Imperial.
- El Santa Bárbara partió de Antares (puerto espacial en una de las lunas de Escorpio) hace una semana. Por protocolo debía establecer comunicación cada 6 horas. Solo envió el primer reporte, una comunicación entrecortada sin sentido. De investigar la comunicación con éxito se podría discernir que se ha realizado con un sistema antiguo de comunicación y envía las coordenadas planetarias de un viaje marítimo. Finaliza informando de una persecución y un gran torbellino en mitad del mar.

La Inquisidora dejará que los Agentes realicen todas las investigaciones y preparaciones que necesiten, hasta cierto límite.

Para el viaje dispondrán de la Coca *Intrépida*, un prototipo con la forma de un pequeño navío, extremadamente rápido y prácticamente autónomo, lo que permite ser controlado por una tripulación mínima.

● Buscando el Santa Bárbara, viaje (aprox. 30 min)

Los agentes emprenden el viaje hacia la última localización conocida del Santa Bárbara, con un “pequeño” encuentro inesperado en su camino.

> Máscaras.

Los vientos les serán muy propicios a los Encubiertos, que dejarán atrás la capital hispalense con rapidez. Abandonar las aguas peninsulares les llevará el resto del día, y transcurrirá sin problemas; puedes describir de forma somera el aspecto de Sevilla cuando la abandonen, con su silueta dominada por La Giralda y su fascinante mezcla de gentes venidas de todo el Imperio. En las aguas del estrecho se cruzarán con bajeles de todo calado, desde los impresionantes galeones hasta las pequeñas embarcaciones de pesca de los habitantes de la costa.

En la mañana de su segundo día de travesía saldrán a mar abierto y se encaminarán hacia Las Azores, islas del Imperio Portugués que a la sazón forman parte del Imperio Español por la unión de ambas coronas. El clima durante los días de ruta que les lleven a las islas será benévolo.

Al amanecer del tercer día, contemplarán (seguramente preocupados) los restos de un naufragio que parece a todas luces reciente: la plancha que contiene el nombre del navío flotará cerca del suyo, y podrán comprobar que no es el barco que buscan (la placa reza el nombre *Airoso*). En ese momento, el mar bullirá y espumeará a escasas brazas de su posición, y un enorme racimo de gruesos tentáculos romperá la superficie del agua: se trata sin duda de un colosal Kraken.

Debería quedar claro desde el principio que no existe la opción de enfrentarse a tan titánica criatura. El navío dispone de una culebrina (pequeño cañón instalado en la proa), pero cualquier Encubierto de inclinaciones marciales entenderá inmediatamente que no servirá de nada contra tamaño ser.



Escapar del Kraken requerirá superar tres tiradas para gobernar el barco: evitar sus tentáculos, sortear las agitadas aguas y acelerar para perderle. Uno de los Encubiertos deberá ejercer como capitán tomando el timón y dirigiendo al resto de sus compañeros, mientras que los demás deberán manejar los aparejos y el velamen. El capitán deberá superar tres tiradas de **Erudición (Navegación) ND 9, 11 y 13**, mientras que el resto del grupo podrá aportar con bonificadores de +1 por persona si superan una tirada de **Brío (Atletismo), Picaresca (Acrobacias) o Erudición (Navegación) ND 9**.

Fallar una de las tiradas causará daños menores al barco, meramente cosméticos (el mascarón de proa sale volando, la borda queda agujereada, se pierde una vela menor). Dos tiradas afectará a la estructura del barco, y mermará su velocidad y maniobrabilidad (uno de los palos mayores es derribado, una vía de agua en el casco), imponiendo un dado de desventaja a todas las acciones con el navío. Fallar las tres tiradas destruirá el barco de la manera más espectacular posible, impondrá una tirada de daño contra todos los Encubiertos (ataque +10, Daño 5) y les enviará a todos al agua; al Kraken poco le interesan los minúsculos pasajeros, por lo que volverá a las oscuras profundidades tras hundir el bajel.

Sea de un modo o de otro (es decir, a bordo de un dañado barco, o flotando sobre los restos del naufragio), a las pocas horas avistarán una extraña isla, en una posición en la que según las cartas náuticas no debería haber tierra.



Lo más chocante es que la isla parece estar rodeada de la noche estrellada más luminosa que han visto en sus vidas, y en su cielo pueden observarse objetos celestes extraordinarios: galaxias, púlsares, estrellas binarias... El mar y cielos circundantes están en calma y un sol de justicia golpea a los Encubiertos, lo que acrecienta la irrealidad del espectáculo.

No tendrán mucho tiempo de contemplar tal espectáculo: cerca de la isla, en lo que parece un amplio arrecife de coral, hay un barco encallado que encaja con la descripción del Santa Bárbara, y que está sufriendo el ataque de otro navío.

> El séquito.

A bordo de la *Intrépida*, los Agentes dejarán el puerto espacial de Antares, una gran construcción en el límite de la atmósfera de Escorpio.

Una vez que la nave abandona los muelles de atraque podrán ver la superficie bajo ellos, un planeta completamente cubierto por agua donde se pueden llegar a atisbar puntualmente alguna de las ciudades flotantes más grandes.

Deberán navegar por la atmósfera buscando la corriente de éter que les llevará hacia Ofiuco, mientras la gran mayoría de navíos vienen y se dirigen hacia el mismo punto: las grandes corrientes de éter que provienen del remanso de Lepanto.

La corriente que lleva a Ofiuco es una corriente menor, nada transitada. De hecho recibirán avisos de las autoridades portuarias informándoles del peligro del rumbo que están tomando. Arriesgarse en una corriente poco transitada implica que la esta puede desaparecer súbitamente, hecho por el cual suelen ser evitadas. Además, en el caso de las rutas a Ofiuco, al no tratarse de un planeta colonizado está todavía bajo control militar, con lo cual su acceso está muy limitado. Por supuesto, los Agentes pueden hacer valer su autoridad Inquisitorial para acceder sin problemas.

La corriente es pequeña y accidentada, con súbitos cambios de velocidad en todos los ejes del espacio.

Con el paso del tiempo, la tripulación podrá acostumbrarse a estos azares, pudiendo incluso llegar a descansar.

Será al amanecer del tercer día cuando un extraño sonido les saque de la rutina. El canto de una “ballena espacial”.



Estas criaturas son vistas a menudo por los marineros: grandes habitantes del espacio más allá de las corrientes de éter, mucho menos comunes que algunas de las otras criaturas que pueblan el espacio. Esta rareza y su gran tamaño las han convertido en protagonistas de un sinfín de leyendas.

La ballena en sí misma no es una amenaza directa para los Agentes; no intentará dar caza a la embarcación ni atacarles de forma alguna. Sin embargo su presencia si desencadenará una situación peligrosa. La trayectoria de la ballena cruza la corriente de Éter, con lo podrían llegar a impactar con ella.

Los Agentes pueden obtener información sobre las ballenas y las corrientes de Éter con una tirada de **Disciplina** (DI).

Intentar maniobrar para acelerar la marcha o esquivar a la ballena serían tiradas de **Subterfugio** (SU).

Pueden intentar usar la culebrina montada en la proa de la *Intrépida*, pero este arma no tendrá ningún efecto en la ballena.

Entre las maniobras más extrañas que pueden intentar los Agentes cabe la posibilidad de que algún místico intente comunicarse con la ballena. En este caso se trataría de una tirada de **Potencial** (PO), con la que, en el mejor de los casos, podrían acceder a los pensamientos superficiales de la ballena que les permitiría descubrir que busca alimentarse y se siente atraída por un llamativo campo de Éter que podría ser el lugar donde se encuentra atrapado el Santa Bárbara.

En general, el objetivo del encuentro es evitar a la ballena y los posibles retrasos que podría suponer que bloquee la vía de Éter.

Un choque puede poner en peligro la integridad de la Coca, mientras que esperar a que pase la ballena primero puede ocasionar inestabilidad en la corriente.

Si alguno de los Agentes cayera por la borda todavía tendrían tiempo de asistirle antes de que sea expulsado de la corriente hacia el vacío espacial. Para ello podrían lanzar un cabo, un flotador de oricalco (antigravitatorio), o una mochila autopropulsada por flogisto. Pregunta a los jugadores qué mecanismos de salvamento llevan en la Coca, deja que te sorprendan. Investigando la ballena pueden descubrir su atracción hacia ese punto más adelante en la corriente de Éter. En realidad lo que le atrae es la distorsión espacial en la que está atrapada el Santa Bárbara, aunque los Agentes todavía no sepan de ese hecho.

El final de su camino es un pequeño remanso en el espacio, una pequeña isla tropical flotante rodeada de agua, como si hubiera sido transportada desde su origen hasta ese punto del espacio.



La corriente termina abruptamente, y la Coca sentirá todo el empuje de la gravedad en cuanto se acerque. No es un navío preparado para operar en vuelo atmosférico.

Los Agentes podrán minimizar el impacto del navío o saltar en el último momento al agua con una tirada de **Subterfugio** (SU). Durante la caída podrán ver entre la vegetación los restos de otro impacto, como si un meteorito hubiera caído en una trayectoria similar a la suya, derribando todos los árboles y formando un grieta en su camino, pero no les dará tiempo a ver el cráter de impacto. No es demasiado aventurado suponer que puede tratarse de otro navío en una situación similar, probablemente el Santa Bárbara.

Esta escena está pensada para durar unos 30 minutos aproximadamente.

De alargarse implicará menos tiempo para la siguiente escena. En caso de que los jugadores resuelvan con especial celeridad este encuentro se dispondrá de más tiempo para la escena de combate a continuación.

- **Ataque en el Maelstrom** (aprox. 30 min)

Los agentes se encuentran el lugar donde está atrapado el Santa Bárbara, un espacio entre dos dimensiones. Antes de entrar en la embarcación se encontrarán con la Doctora De Torres y sus perseguidores, una amalgama de enemigos de ambas dimensiones.

Es importante que esta escena termine simultáneamente ya que a continuación los jugadores de ambos grupos van a realizar el primer cambio de dimensión.

> Máscaras.

En bajel atacante parece a primera vista de la VOC (Compañía de las Indias Orientales), pero hay detalles chocantes: en la popa se pueden advertir sendas toberas metálicas, como grandes cilindros que se proyectan al exterior (son los motores iónicos) y las velas rielan en

colores alternos, como si aparecieran y desaparecieran (son velas holográficas). Su placa lo nombra como el *Albatrosse*.

El sonido de los cañones que están impactando al Santa Bárbara no coincide con las explosiones de la pólvora a las que los Encubiertos están acostumbrados: en su lugar, se puede escuchar cómo el plasma sobrecalentado hiende el aire, acompañado de una luz brillante cuando impacta en el casco. Si miran al Santa Bárbara, podrán ver que los daños se presentan como enormes agujeros con los bordes derretidos como si de mantequilla al fuego se tratase.

Los marineros que recorren la borda disparando los cañones portan armas y equipamiento nunca visto: armaduras negras de un material liso y mate, mosquetes y pistolas que no cargan con pólvora y balas, sino que despiden luces similares a las de los cañones y con efectos idénticos pero a menor escala, y sables cuyas hojas resplandecen en colores. Son amalgamas de exploradores Luceranos y marineros de la VOC, y mascullan en un idioma que incorpora palabras y expresiones de ambas facciones.



Hay un total de 7 marineros amalgamados atacando al Santa Bárbara, cuya cubierta está plagada de los cadáveres de marineros españoles abatidos; no parece que quede nadie vivo, y la tripulación amalgamada se dispone a abordar el navío imperial.

Si los Encubiertos todavía disponen de *La Virgen de los Remolinos*, podrán intentar sorprender al navío enemigo con una tanda de cañonazos, pero a no ser que consigan una tirada excepcional (**Erudición (Navegación ND 15)**) que les permita abrir una vía de agua en el casco enemigo, la dotación de armas superior de sus contrincantes hundirá su bajel con celeridad. Queda pues la opción de abordar el *Albatrosse* o de subir al *Santa Bárbara* para enfrentarse a los marineros amalgamados. La comunicación con ellos resultará imposible por lo incomprensible de su idioma combinado, y lucharán hasta ser derrotados.

Si quieres dotar a la escena de un carácter más épico, lleva la lucha hasta las bodegas del *Santa Bárbara*, donde se encuentra la doctora De Torres. Es la última superviviente del bajel y está luchando con lo que tiene a mano (herramientas propias de su oficio de ingeniera) contra dos marineros amalgamados. En todo caso, tras derrotar a la tripulación enemiga y acceder al Santa Bárbara (muy dañado por el ataque), se encontrarán con la doctora.

> El séquito.

Tras el aterrizaje, la Coca habrá quedado inservible. Los Agentes, magullados en mayor o menor medida, se encuentran en una playa tropical cuyas aguas caen al vacío. El rastro de un impacto se adentra en la vegetación.

Si tardan en reaccionar el sonido de pequeñas explosiones llamará su atención.

En cualquier caso, la Doctora De Torres de su dimensión huye del Santa Bárbara perseguida por marineros amalgamados, mezcla de exploradores Luceranos y soldados de la V.O.C. (Compañía de las Indias Orientales).

Los marineros amalgamados parecen inicialmente exploradores de Leo por sus ropajes y enseñas, aunque rápidamente percibirán detalles que les llamarán la atención. El más evidente las armas que portan, una especie de rifles largos (mosquetes), que son de hecho los que producen las extrañas explosiones (disparos). Claramente no usan munición de plasma, sino que pareciera que utilizan la antigua tecnología de pólvora.



También parecen portar burdos petos metálicos y diversas piezas de manufactura casera (para los estándares del Imperio).

Esta escena se centra en el encuentro con los marineros amalgamados que persiguen a la Doctora De Torres. Debería quedar claro para los Agentes que deben proteger a la Doctora, la cual viste con un llamativo e incómodo vestido que la impide correr con facilidad.

Cómo afronten el combate dependerá de los jugadores.

La cantidad de marineros amalgamados dependerá del grupo de jugadores, usando como base tantos marineros como agentes. El combate se puede alargar si es necesario recurriendo a refuerzos, y se puede acortar haciéndoles huir, de forma que el tiempo de la escena se ajuste al esperado.

Utiliza **Coraje** (CO) para enfrentamientos directos o intercambios de disparos. **Subterfugio** (SU) para esconderse o atacar por sorpresa. **Disciplina** (DI) para adquirir información de la escena. **Potencial** (PO) para manipular las energías místicas. Y **Honestidad** (HO) cuando quieran interactuar con los marineros de algún modo.

En la jungla hay dos navíos estrellados uno cerca del otro. Uno de ellos es el Santa Bárbara, y el otro, un buque Lucerano por los escudos, no muestra rasgos de poder navegar en el espacio: las velas son de tela, no tiene motores de impulsión....

Ambas embarcaciones se han estrellado la una al lado de la otra, como si hubieran estado trabadas en combate antes de accidentarse. La doctora huía hacia la playa, seguramente hacia el nuevo navío que se había estrellado, el de los agentes.

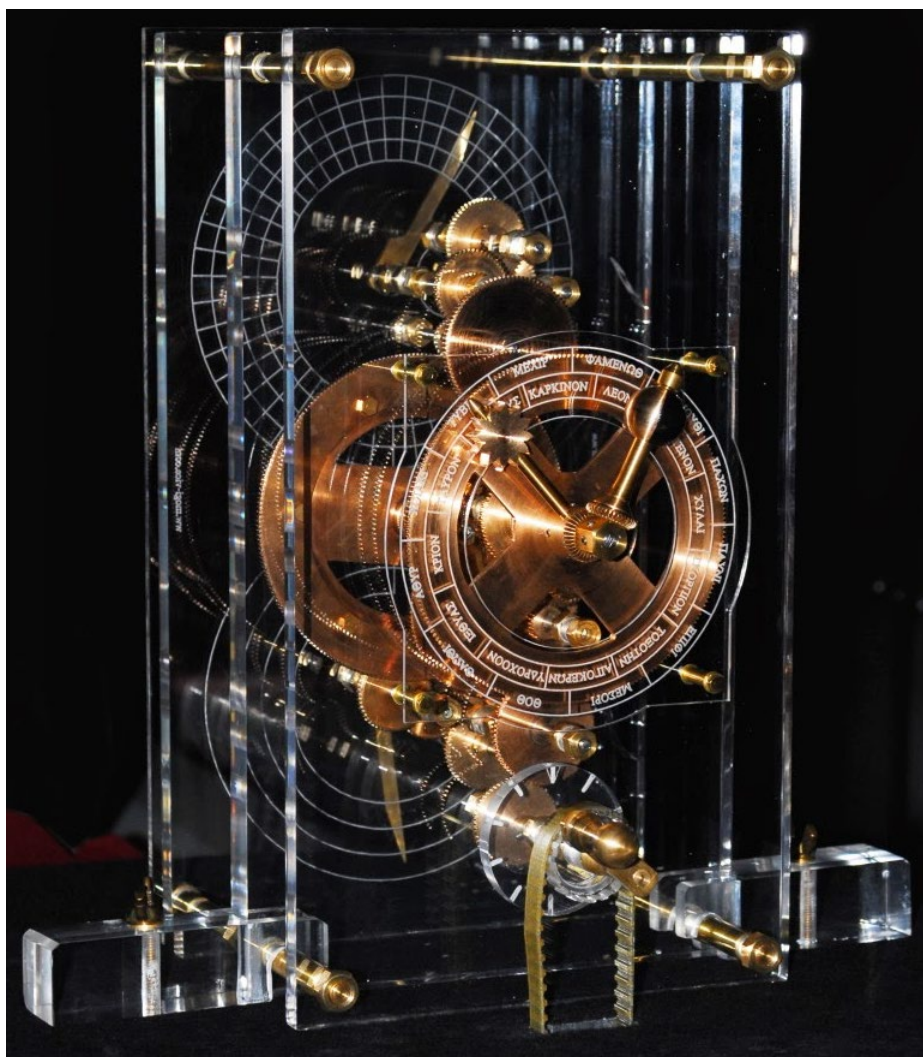
La nave Lucerana, una fragata de combate (Albatros), ha sufrido más daños que el Santa Bárbara.

Cuando se encuentren con la Doctora verán que efectivamente se corresponde con la descripción que les habían dado: una mujer clásica y chapada a la antigua, una intelectual, una damisela en apuros.

Sin embargo, y contrastando con esta primera impresión, tan pronto como pase el peligro la Doctora les apremiará a dirigirse al Santa Bárbara para detener la singularidad.

En ese momento se producirá el primer cambio de dimensión. Los jugadores de Máscaras se cambiarán a la mesa de El Séquito con sus nuevas fichas, y los jugadores de El Séquito se moverán a la mesa de Máscaras donde tomarán sus hojas de personaje correspondientes.

- El Santa Bárbara (aprox. 15 min)



> Máscaras.

Sofía de Torres es una mujer práctica, poco amante de los circunloquios y de andarse por las ramas; puede llegar a ser ruda y expresarse de manera en exceso técnica (palabras y expresiones relacionadas con las matemáticas, la física y la mecánica). Viste con una especie de peto de cuero manchado de grasa, botas reforzadas, guantes del mismo material, gafas tintadas y cubre su corto cabello con un pañuelo también repleto de lamparones.

No parecerá sorprenderse demasiado por la presencia de los Encubiertos en su navío; da por hecho que antes o después enviarían a alguien. Será directa y abierta con respecto a la situación que todos están viviendo:

- Su invento, el Mecanismo de Anticitera, es un dispositivo que, sobre el papel, aceleraría los viajes marítimos de forma exponencial. Por desgracia, su activación tuvo un desgraciado efecto secundario: la doctora cree que ha habido una ruptura del continuo espacio-tiempo (teoría que la misma doctora ha desarrollado), y la realidad de los Encubiertos se ha solapado cuánticamente con otra realidad desconocida, pero de tecnología más avanzada (la doctora empleará lenguaje y expresiones anacrónicas, muy avanzadas para el Siglo de Oro).
- La integridad de ambas realidades peligra: en breve ambas colapsarán por la tensión cuántica que está creando la Singularidad. Deben encontrar el Mecanismo (que salió despedido a la otra realidad) y pararlo inmediatamente; para ello, tendrán que seguir el enlazamiento cuántico, rastro que la doctora podrá seguir.

Para acelerar el desenlace de la escena, al poco tiempo de encontrar a la doctora comenzará una tormenta de meteoritos que empezarán a impactar al navío, y que les obligará a seguir con presteza a Sofía al portal que les llevará a la siguiente escena. Este se encuentra en el vano de una puerta de la bodega (la que da acceso al pañol, lugar donde se guarda la pólvora), y no presenta ninguna característica visual que pueda indicar a los personajes lo que va a ocurrir...

> El séquito.

La doctora De Torres apremia a los agentes a seguirla al Santa Bárbara para detener algo llamado la singularidad. Aunque no se muestra brusca no parece querer detenerse a dar más explicaciones. Sin embargo, si es necesario para que los agentes le acompañen, perderá unos minutos con los agentes:

- El Santa Bárbara utilizaba el dispositivo de Anticitera para navegar más rápido, o eso pensaba ella. Sin embargo, en verdad lo que hacía era debilitar la barrera de la realidad, atajando por otras dimensiones. Esto hizo que, cuando el Santa Bárbara de otra dimensión activó su dispositivo ambos se encontraran y colisionaran en sus estados a medio camino, formando una zona de irrealidad donde ambas dimensiones se cruzan. Esta dimensión de bolsillo donde los agentes se encuentran ahora mismo, está a camino entre ambos universos, y seguirá creciendo hasta alcanzar un punto crítico que puede causar estragos en los dos mundos.
- El mecanismo de Anticitera actuaba como motor y ha creado una Singularidad que inicialmente permitiría navegar más rápido pero en realidad ha fracturado la separación entre mundos. Es necesario destruir esta Singularidad y recuperar el mecanismo para evitar que la genere de nuevo.

Para evitar que los agentes pierdan mucho tiempo con las explicaciones y asegurar que ambos grupos de personajes están en el mismo punto, se puede añadir un carácter de urgencia a la situación haciendo que aparezca una tormenta de rayos sobre el Santa Bárbara. La Doctora indicará que se están quedando sin tiempo y entrará en el navío por una grieta en la proa.

En ese momento se producirá el primer cambio de dimensión. Los jugadores de Máscaras se cambiarán a la mesa de El Séquito con sus nuevas fichas, y los jugadores de El Séquito se moverán a la mesa de Máscaras donde tomarán sus hojas de personaje correspondientes.

- **Perdidos en el espacio** (aprox. 1 hora)

Tan pronto como entren en el Santa Bárbara cambiarán de cuerpos, lo que evidentemente será una sorpresa. Pero no hay mucho tiempo para entrar en detalles. La Doctora, de la dimensión correspondiente, les explicará que se debe a la Singularidad y que cuanto más tiempo pase más peligrosos y permanentes serán estos cambios.

A partir de este punto ambos grupos van a viajar por diversos puntos de la otra dimensión. Su objetivo en cada lugar será encontrar un objeto necesario para su misión y buscar el portal para salir de donde quiera que estén.

Cada salto serán aproximadamente 30 minutos de partida.

- **El Séquito:**

- *El planeta jurásico.* (aprox. 30 min)

Al cruzar el portal los Agentes aparecerán en un lugar completamente diferente al interior del Santa Bárbara, una llanura cubierta de vegetación exuberante. Los Agentes estarán en la linde de una jungla tropical, frente a ellos se alza una cadena montañosa coronada por un volcán en erupción. Nada peligroso para los Agentes en este momento, pero una visión llamativa sin duda. El cielo resplandece con claridad, salvo por las nubes de azufre que rodean el volcán. En el azul destacan las formas de grandes aves... pterodáctilos en realidad. La Doctora De Torres utiliza un multisensor para detectar las fluctuaciones energéticas que delatan el portal de salida (no hay portal de entrada, los Agentes aparecen de la nada).

Su objetivo se encuentra dentro de una pequeña gruta que se puede ver en la ladera de la montaña más cercana. Para llegar hasta él tendrán que evitar una gran criatura de aspecto reptiliano que está devorando los restos de otra criatura semejante (un T-Rex devorando un Triceratops).



Sin embargo, antes de que los Agentes eviten el encuentro la Doctora les informa de que es necesario llevarse un objeto sintonizado con la dimensión que están visitando, en concreto su multisensor marca como objeto válido una muestra genética de los dinosaurios: un hueso, una muestra de sangre...

Este encuentro no trata tanto que los Agentes se enfrenten al T-Rex como que busquen la manera de obtener la muestra. De hecho un enfrentamiento directo con el T-Rex debería ser un combate destinado al fracaso.



En el desafortunado caso de que los Agentes decidan enfrentarse a la criatura su piel escamosa le otorga una protección de 2 puntos, su tamaño y ferocidad le otorga 2 ventajas, y sus mandíbulas causan daño mortal escabroso (amputación de algún miembro en el caso más favorable para el Agente, y ser devorado como resultado más probable).

La Doctora será muy vocal informando de la letalidad del saurio.

Al entrar en la cueva serán transportados automáticamente.

- *La ciudad en las nubes.* (aprox. 30 min)

Los Agentes aparecen en una de las torres de Albali, en el planeta Acuario. A simple vista se encuentran en un puente que une dos grandes edificios. Será cuando miren hacia abajo buscando el suelo o la corriente de agua que salva el puente cuando descubran que se encuentran en una ciudad flotante. Bajo ellos solo se ven nubes... una caída sin fin aparente. De Torres no parece sorprendida en absoluto por la situación, mientras que los Agentes pueden tener dificultades para moverse en un entorno de baja gravedad.

Los transeúntes que circulan por la pasarela no prestan mayor atención a los Agentes. En su mayoría se trata de nativos de Acuario, personas espigadas, algo más altas de lo habitual, y con un aspecto y andares feéricos. No obstante, se pueden encontrar representantes de otros planetas del Imperio.



Mientras los Agentes asimilan el cambio de paradigma, De Torres parece preocupada por las lecturas del multisensor.

El objeto que tienen que recuperar debe estar enlazado con las energías del lugar, así que cualquier fragmento de la piedra que mantiene la ciudad en el aire les valdrá. Sin embargo, es el portal lo que le preocupa, ya que no ofrece una señal clara.

Para bajar a nivel de superficie pueden usar cualquiera de las múltiples escalinatas que rodean el edificio o surgen de la pasarela. Son grandes y no suponen ningún problema. Además, hay ascensores públicos en los laterales de los edificios, aunque esto puede no resultar un pensamiento inmediato para los Agentes que en realidad vienen de otro plano. Por supuesto, con baja gravedad y un poco de imaginación pueden intentar maniobras más arriesgadas.

Una vez en tierra firme, bajo los edificios que sustentan la plataforma, hay un gran mercado. Pueden usar su equipo para recoger un fragmento de tierra (al menos del tamaño de un puño). Que lo hagan apartándose del mercado, escondiéndose en una esquina o aprovechando la lona de un puesto (las tiendas parecen más propias de un mercado medieval que de un mundo futurista) es cosa de los Agentes. Incluso pueden intentar comprar o robar los minerales en alguno de los muchos puestos, aunque, por supuesto, existe el riesgo de llamar la atención de las autoridades, lo cual podría retrasarles en su misión.

Cuando consigan la muestra de mineral la Doctora les confirmará el motivo de las extrañas lecturas. El portal se encuentra en una pequeña isla satélite que flota cerca de la ciudad. Llegar hasta esa isla supondrá el reto real de este salto.

La opción de saltar desde las torres debería descartarse rápidamente. Incluso en baja gravedad es un salto imposible y no hay opción de apoyarse en nada a medio camino. No, ni siquiera una oportuna criatura voladora.

Los jugadores deberían buscar algún medio para salvar la distancia.

Cerca del mercado hay un pequeño puerto espacial desde donde salen vehículos comerciales y transportes públicos. Un buen lugar para conseguir un vuelo, bien pagando por él (aunque deberán regatear porque no tienen dinero para convencer a un transporte público de que se desvie, y los privados son a priori muy caros), engañando al conductor, extorsionándole, o robando un vehículo.

También hay vehículos particulares en la calle, aunque será más complicado convencer a sus propietarios de realizar el viaje.

Solventado el problema, lo que será probablemente un reto social o de sigilo, volar hasta la pequeña isla no tiene mayor dificultad.

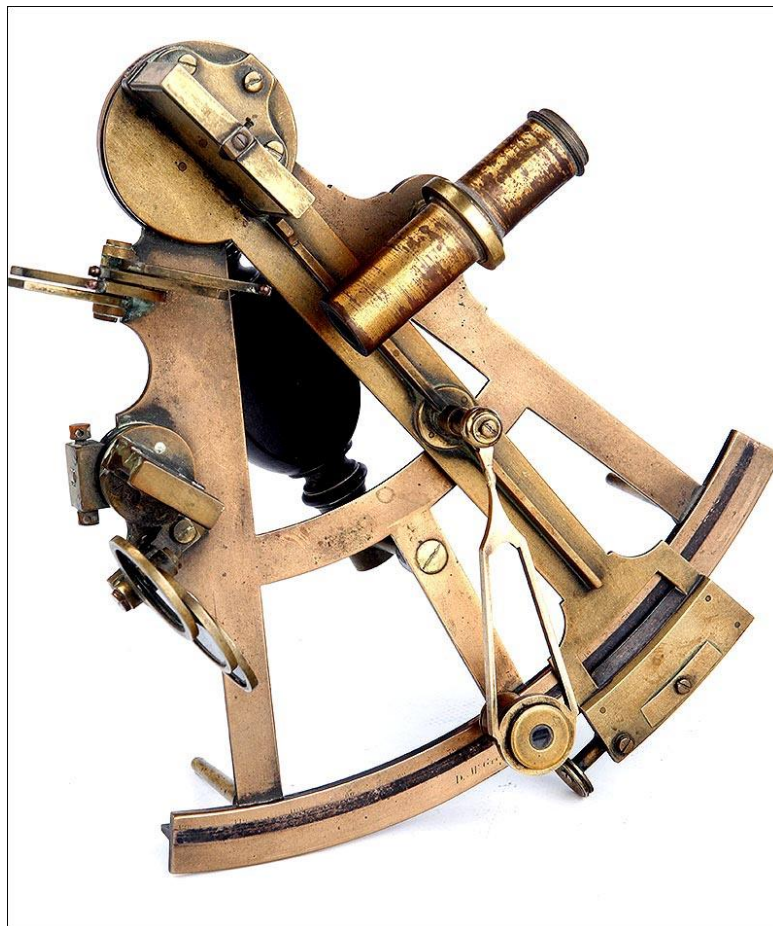
Si la escena transcurre con demasiada rapidez siempre se puede alinear con un pequeño encuentro con las fuerzas del orden.

- **Máscaras del Imperio:**
- *La Atlántida.* (aprox. 30 min)

Los Agentes/Encubiertos se verán transportados a un entorno totalmente extraño para ellos. Tras unos segundos de desorientación, comprobarán que se encuentran en un lugar aparentemente idílico y propio de otra época: el mundo clásico. Edificaciones de estilo griego se funden con una naturaleza de colores disonantes, y las gentes que pueden ver visten con togas. Pero la mayor sorpresa supone contemplar el “cielo”... que es propio de un fondo marino. El agua y los animales que transitan por este parecen estar contenidos sobre una barrera translúcida, en apariencia semiesférica y de tonos nacarados.

Un examen más detallado de lo que les rodea acentuará la sensación de extrañeza: la vegetación de los parterres es acuática (algas, y también animales inmóviles como corales y anémonas), los animales que sobrevuelan sus cabezas son peces-globo y mantas-rayas, mientras que los que se escurren por el suelo son crustáceos de gran tamaño, pero todos parecen sobrevivir en una atmósfera respirable para los habitantes de la superficie.

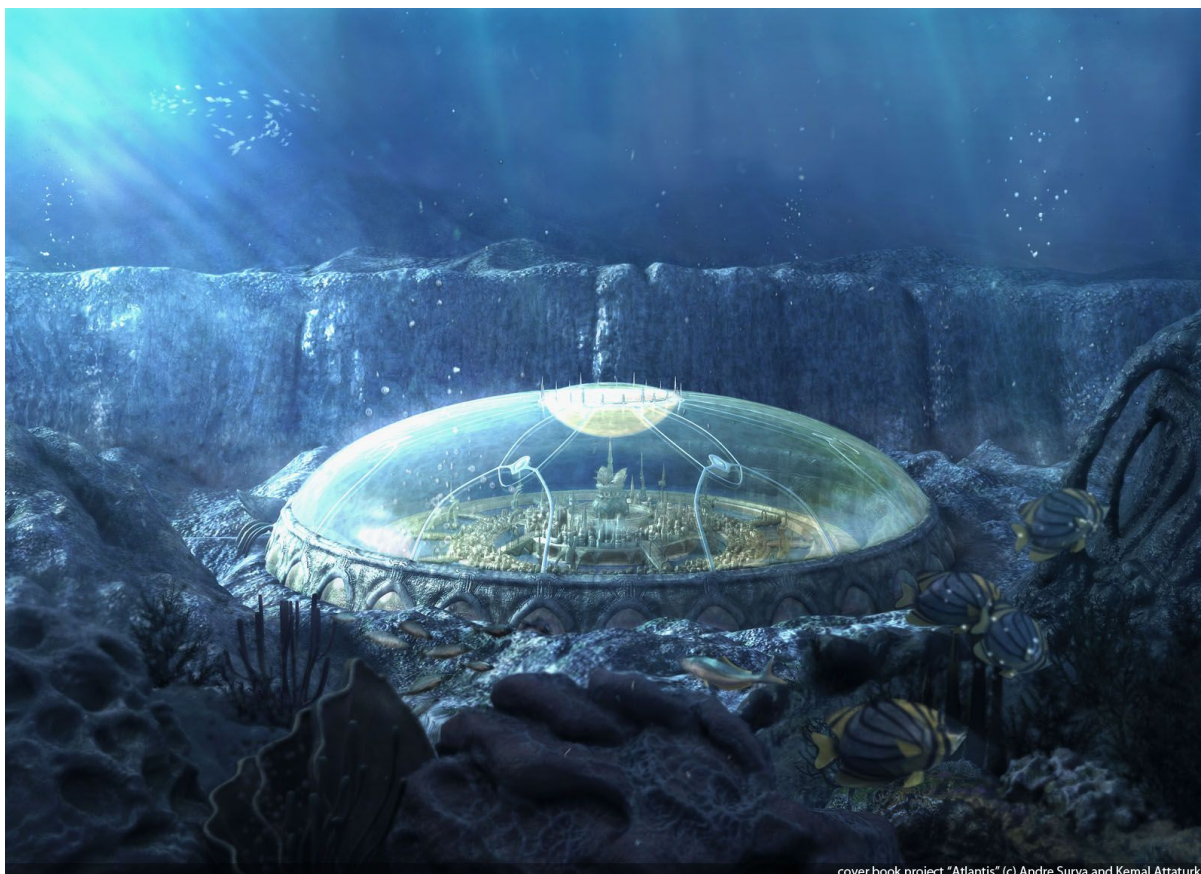
La doctora de Torres de nuevo parece ignorar lo anómalo de la situación, como si nada le sorprendiera o ya estuviera acostumbrada a ello. Extraerá de su cinturón de herramientas un artilugio parecido a un sextante pero con más mecanismos y palancas, y haciendo girar varias de ellas mirará a través de la lente, como si buscara algo.



La doctora les informará, de nuevo con su discurso repleto de vocablos científicos avanzados: ha encontrado el rastro del Mecanismo, pero para seguirlo deberán encontrar un objeto entrelazado cuánticamente con este.

No tendrá mucho tiempo para profundizar en ello: enseguida oirán voces humanas que se aproximan. Entre los edificios surgen personas ataviadas también al estilo clásico: togas, sandalias, diademas doradas que tocan sus cabezas. A simple vista parecen humanos “normales”, pero cuando se acerquen quedará claro que son algo más (o menos): en sus cuellos se agitan las hendiduras branquiales propias de peces; en algunas partes de su piel se aprecian escamas; e incluso en los casos más extremos, aletas natatorias en la parte posterior de los antebrazos y los gemelos.

Cualquier Encubierto/Agente con la pericia de Lingüística podrá entender la forma arcaica de griego que hablan (aunque algunas expresiones o palabras sonarán distintas); si alguien quisiera comunicarse sin poseerla, deberá superar una tirada de **Erudición ND 11**.



cover book project "Atlantis" (c) Andre Surya and Kemal Attaturk

Las gentes que habitan lo que parece una ciudad submarina son hospitalarios y muy curiosos; se interesarán por todo lo que los PJ puedan contarles, pero sin duda lo que más les impactará es saber que vienen “de la superficie”: han pasado siglos en su hundida Atlántida pensando que aquel día aciago todas las ciudades del mundo fueron destruidas.

Si quieres nombrar a alguno de los atlantes que charlen con los PJ, aquí puedes encontrar nombres griegos antiguos:

https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Nombres_griegos

La Doctora de Torres les recordará que no hay tiempo que perder: con ayuda de su sextante, comenzará a caminar por la ciudad, seguida por un grupo de curiosos atlantes. Sofía se dirigirá hacia el ágora, donde rodeado de los edificios más imponentes se puede observar un regio trono sobre el que descansa una impresionante figura: la mismísima Atlantis, oceánide.



En ese mismo momento, la doctora se para en seco, y en un tono de voz quedo les comunicará a los PJ que el objeto que necesitan es, ni más ni menos, la corona que ciñe la cabeza de la gobernante de la Atlántida.

¿Cómo convencer a una “diosa” para que les entregue uno de sus posesiones más preciadas? En la misma línea que los atlantes, Atlantis se muestra como un personaje ávido de noticias e historias, y con un punto definitivamente inocente y casi infantil. Se presenta como la salvadora de la Atlántida, una madre benefactora; pero en el fondo se nota que está aburrida y que cualquier distracción serviría para convencerla.

De seguro los jugadores tendrán mil y una ideas locas: robar la corona, engañarle de alguna manera o incluso enfrentarse a ella (un suicidio), pero la estrategia más sencilla y que funcionará casi con total seguridad es ofrecerse a llevársela si la superan en una prueba de cualquier tipo, ya sea de ingenio o de habilidad. En cualquier caso, se enfrentarán a una tirada de **ND 13 (posiblemente de Brío (Atletismo), Picaresca (Acrobacias), Erudición (Humanidades) o Galantería (Diplomacia))**.

Cuando la tengan en su poder, la doctora se dirigirá con presteza hasta la entrada del edificio más grande del ágora, precisamente un templo dedicado a Atlantis, y en cuanto crucen el umbral delimitado por las enormes columnas que sostienen el dintel serán transportados a su siguiente destino.

- *Baile de autómatas en Venezia.* (aprox. 30 min)

Cambio radical de escenario: un *palazzo* veneciano en medio del carnaval; un gran baile de máscaras ocupa por completo el gran salón. Fastuosas lámparas de araña cuelgan de su techo, altas ventanas dominan sus paredes y permiten contemplar los canales, una gran orquesta marca el ritmo de las decenas de personas enmascaradas que danzan, mientras en un estrado un curioso personaje lo observa todo: *L'Arlecchino*, enemigo jurado de la Orden de los Encubiertos, mente maestra y eterno postulante a *Dux* de la República Veneciana.



El grupo se encuentra en mitad del salón, con los bailarines pasando frenéticamente a su alrededor. Cualquiera podrá notar que su baile es cada vez más rápido pero que no pierde un ápice de ritmo o coordinación; una tirada de Erudición (Ingeniería) ND 9 será suficiente para darse cuenta de que no son “humanos”, sino autómatas muy sofisticados.

La Doctora de Torres empleará de nuevo su sextante modificado para establecer su próximo objetivo: el antifaz de uno de los seres mecánicos, una bailarina que va pasando por toda la sala de autómatas en autómatas.



L'Arlecchino identificará rápidamente a los intrusos, y animará a la orquesta (también conformada por ingenios mecánicos) a que toquen con más rapidez si cabe, lo que a su vez convertirá la sala en un torbellino de máscaras, ropajes vaporosos y extremidades afiladas. Enfrentarse a todos los autómatas es imposible a todas luces. La clave es llegar hasta la que tiene el antifaz enlazado cuánticamente, ya sea abriéndose paso a la fuerza (bastante

difícil, tirada de **Brío (Combate cuerpo a cuerpo) ND 15**, cada punto por debajo del número objetivo supondrá recibir un punto de daño), intentando esquivar a los danzarines para alcanzarla (tirada de **Picaresca (Acrobacias) ND 13**, con idénticos resultados en caso de fallarla), adelantándose a los giros y requiebros del baile (**Galantería (Diplomacia) ND 11**, ídem cuando se falle) o fijándose en los movimientos de los autómatas (**Erudición (Ingeniería) ND 11**, de nuevo sufriendo daño si se falla).

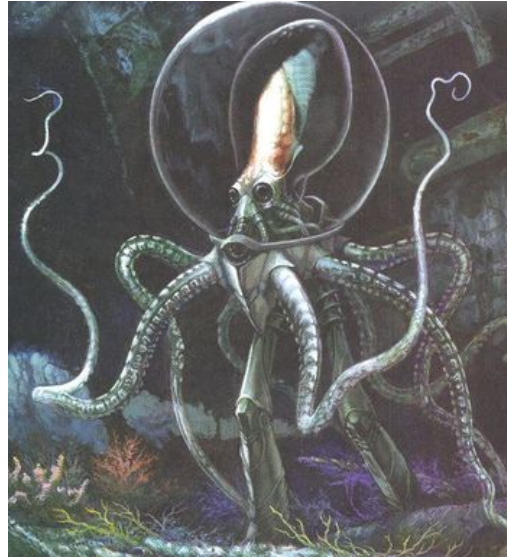
Cuando tengan en su poder el antifaz, la Doctora les conminará a atravesar uno de los enormes ventanales: en una lluvia de cristales se precipitarán hacia los canales, transportándose automáticamente de nuevo al Santa Bárbara.

- **Duelo de espadas al borde del abismo** (aprox. 30 min)

Esta escena comienza cuando ambos grupos finalizan su viaje por las diferentes dimensiones y acceden finalmente a la cubierta del Santa Bárbara con los objetos necesarios para poner fin a esta locura. Es importante que ambos grupos de jugadores estén sincronizados para evitar esperas innecesarias.

Una aberración plaga el *Santa Bárbara*, un Comandante Holandés de la VOC (Compañía de las Indias Orientales) fusionado con un explorador Lucerano (herejes de Leo que van contra el dogma imperial) equipado con ciberimplantes automáticos a vapor y ayudado por criaturas transdimensionales octópodas, los antiguos marineros de ambos navíos que perseguían al Santa Bárbara en sus respectivas dimensiones.





Escoge tus propios marineros mutantes en función del grupo de juego.

El Santa Bárbara de esta escena se encuentra encallado entre los dos mundos: la proa se muestra suspendida en el espacio sideral, en una corriente de éter, mientras que la popa ha embarrancado en un arrecife coral del Mar Caribe.

Esta escena final plantea dos retos a los Agentes: por un lado derrotar al Comandante y a sus adláteres, y por otro defender a las dos Doctoras de Torres, concentradas en la labor de estabilizar la situación del Santa Bárbara.

La batalla tiene lugar en dos escenarios:

- Los mástiles del pecio. El lugar donde debería estar la cofa está ocupado por un globo de energía (la Singularidad) destellante.
- El castillo de popa. La cubierta del castillo cuenta con una trampilla que da acceso a la pequeña sala donde se halla el mecanismo de Anticitera.

Los agentes que han acompañado a la Doctora Torres de la dimensión de El Séquito aparecerán cerca de los mástiles, mientras que los agentes que han seguido a la Doctora Torres a la Atlántida y Venezia se encontrarán cerca del castillo de popa.

Ambas Doctoras cruzarán brevemente las miradas y a continuación se dirigirán cada una a por uno de los objetivos.

Su intención es utilizar la energía resonante de los objetos recuperados en cada dimensión para estabilizar las dos esferas que ahora mismo rodean cada objetivo. Esto cerrará la Singularidad y devolverá el Santa Bárbara a su dimensión. Para ello deben alcanzar la Singularidad y el mecanismo de Anticitera y tener unos instantes para “obrar su magia”.

Por supuesto, el Comandante y sus secuaces no se lo van a poner fácil. Ahora mismo ellos mismos son una anomalía y desean extender esta circunstancia a más dimensiones. No solo eso, su mera existencia depende de la Singularidad, y cerrarla les destruiría. Así pues, defenderán la Singularidad y el mecanismo ya que les va la vida en ello.

El Comandante comienza en el castillo de proa, desde donde proferirá amenazas a los Agentes tan pronto como aparezcan.

Esta escena es un combate clásico con el giro de ocurrir simultáneamente en dos mesas. Un grupo de personajes combatirá en los mástiles intentando alcanzar la Singularidad mientras el otro grupo intenta recuperar el mecanismo.

Cambio de esfera: cualquier Agente que se acerque al límite de su esfera se verá trasladado a la otra esfera, cambiando de cuerpo. Por supuesto, esto implica que el Agente correspondiente en ese mismo cuerpo será expulsado de la esfera.

Este tipo de intercambio debería producirse varias veces en el encuentro, bien por caídas o empujones durante el combate, o forzándolo con ataques del Comandante.

Cada 5 o 10 minutos un personaje debería cambiar de esfera.

- El Comandante: Juan Pieterszoon Koizumi, líder de la barcaza de exploración Leonesa que perseguía y al Santa Bárbara y responsable de la *Albatrosse*, navío de la VOC que trataba de dar caza a la Santa Bárbara. Ambos capitanes se han fusionado en una forma desfigurada con implantes y prótesis automáticas a vapor. Es un enemigo tramposo en el sentido de que derrotarle depende más de otras acciones y el tiempo de juego que únicamente de hacerle daño. Esto no implica que los Agentes no puedan obtener pequeñas victorias. Un impacto certero puede arrancarle un brazo o desarmarle, un buen momento para que el Comandante huya y se lleve algún Agente consigo, disparando de este modo el cambio de esfera (el Comandante es inmune a sus efectos).

Entre los recursos de los que dispone el Comandante podemos reseñar: gran destreza en combate, sable de energía, pistola automática de repetición, coraza electrificada, piernas potenciadas cibernéticamente, miembros tentaculares adicionales, fortaleza extraordinaria...

- Los marineros: estas criaturas deformes son los restos de las tripulaciones de ambos navíos. Apenas conscientes de su estado, solo sienten el impulso de defender la Singularidad y el mecanismo. No atienden a razones.

Son tremendamente ágiles, y pueden usar sus múltiples miembros para moverse fácilmente entre los aparejos y mástiles.

Disponen además de componentes cibernéticos/automáticos, que les pueden conferir habilidades extra o dar alguna sorpresa a los Agentes en caso de necesidad.

Algunos ejemplos: cohetes propulsores, garras extensibles, lanzamisiles orgánico, ojos pedunculados...

- Los mástiles: la Singularidad se encuentra en la parte superior del mástil central (palo mayor), justo sobre la cofa. Su ubicación especial y los marineros mutados con tentáculos convierten el combate en un baile de saltos y equilibrios. Los Agentes podrán utilizar diferentes métodos para moverse entre los mástiles, subir rápidamente, dar fuego de cobertura y tratar de aprovechar el entorno a su favor.
Es necesario llevar a la Doctora hasta la cofa, aunque también se puede hacer que sea la cofa (junto con la Singularidad) quien “baje” hasta la Doctora.
- El castillo de proa: el mecanismo de Anticitera se encuentra en el camarote del capitán, bajo el castillo de proa. El Comandante defenderá con uñas y dientes la puerta cuando la Doctora de Torres localice el mecanismo en su interior por medio de su detector. El castillo presenta además sus propios desafíos: debido a la Singularidad, las tablas que conforman su cubierta se mueven y tabletean como si tuvieran vida propia, amenazando con atrapar a los PJ, hacerles tropezar o directamente lanzarles a las cubiertas inferiores, sacándolos de la batalla durante algunos asaltos. Los PJ podrán hacer uso de las poleas y las cuerdas que cuelgan del velamen para moverse por el castillo sin pisarlo.

● Conclusión

Si los Agentes/Encubiertos fracasan en su misión, ambos mundos colisionarán cuánticamente, resultando en una catástrofe de enormes proporciones que se saldará con la muerte de millones de almas, la destrucción de planetas y ciudades, y en fin último la horrible fusión de las dos realidades. Esto podría ser el pistoletazo de salida de una campaña que combinara ambas ambientaciones, con un Imperio (Español) tratando de reconstruir una galaxia diezmada y acosada por enemigos de distintas dimensiones. Una bicoca, vamos.

Por otro lado, si tienen éxito y logran detener el mecanismo antes del desastre (¡¡el desenlace deseado!!), cada equipo contará con unos escasos minutos antes de que ambas realidades se separen de nuevo. Las Doctoras de Torres sin duda intercambiarán algunas palabras, mostrando su admiración por su equivalente e incluso proponiendo colaborar si descubren una manera de comunicarse a través de las dimensiones.

Para darle algo más de fuerza a esta escena de despedida recomendamos que ambos grupos se levanten, y cada jugador se coloque frente a su homólogo. Cada personaje está fijado a su Doctora original y regresará a su mundo junto a esta. Fijar la Singularidad ha restaurado el equilibrio y los Agentes pueden interactuar sin miedo a intercambiarse (¡abrazaos leñe!, ¡que habéis salvado 2 universos!)

Tras la resolución es probable que la Singularidad haya afectado de forma permanente a cada una de las realidades, y podrían quedar “bolsas” de fenómenos transdimensionales con apariciones de personajes y hechos propios de una ambientación en la otra. En todo caso, los gobiernos de ambos Imperios se mostrarán muy interesados por lo ocurrido, y le pedirán a sus respectivas Doctoras de Torres que cambien radicalmente la dirección de su investigación con el fin de hacer uso de lo ocurrido... ¿tendrán los Agentes o los Encubiertos que enfrentarse a nuevas amenazas transdimensionales? ¿Contactarán las Doctoras con realidades aún más dispares y amenazantes? ¿Se pondrá en peligro la hegemonía del Imperio a causa de ello?

Las reglas

“Pedes in terra ad sidera visus.”

- Ícaro, inventor y polímata de la Orden de los Encubiertos.

“Tus balbuceos incesantes perturban mi concentración. Cesa en tu infructuosa connivencia con los enemigos del Imperio.”

- Raiko Saavedra, erudito sediento de conocimientos y Libro del Imperio al servicio de la Inquisidora María Nuriko de Torquemada.

● Dos sistemas

El rescate del Santa Bárbara es una aventura pensada para ser jugada simultáneamente por dos grupos. Cada uno de ellos en una ambientación diferente y con unas reglas de juego diferentes, que acentúan las diferencias entre ambos juegos.

A continuación os presentamos un resumen de ambos sistemas. No es una versión completa de ninguno de ellos, pero sí lo suficiente para poder resolver los principales conflictos que aparecerán durante la partida

● Reglas de Máscaras del Imperio

Resumen del sistema ¡Atiza!

Atributos

Máscaras del Imperio utiliza cuatro atributos básicos para describir a un personaje: Brío, Picaresca, Erudición y Galantería. Estos atributos tienen un valor numérico que suele ir de 1 a 6, pero algunas criaturas o seres sobrehumanos pueden llegar a poseer valores mayores o incluso 0 en alguno.

El **Brío** representa la fuerza, la resistencia, el valor y los arrestos del personaje. Un personaje que tenga una puntuación baja en este atributo será débil, cobarde y apocado.

La **Picaresca** representa la astucia, el sigilo y la rapidez de mente y de reflejos. Un personaje que tenga una puntuación baja en este atributo será excesivamente franco, escandaloso, torpe y lento.

La **Erudición** representa la inteligencia, el conocimiento y la disciplina mental del personaje. Un personaje que tenga una puntuación baja en este atributo será ignorante, simple e iletrado.

La **Galantería** representa la belleza, la presencia, el porte, la educación y el estatus social. Un personaje que tenga una puntuación baja en este atributo será un patán, un impresentable, feo o maleducado.

Como guía, un 2 en un atributo representan las capacidades de un ser humano medio, pero los valores pueden ir desde 0 (auténtico incompetente) a 6 (roza lo sobrehumano). Ciertas criaturas pueden superar estos valores.

Pericias

Las pericias son habilidades que los personajes han perfeccionado a lo largo de los años mediante el estudio y la práctica, como Equitación o Latrocinio. Son tareas en las que son extremadamente competentes, por lo que poseer Equitación no indica que el personaje simplemente sepa montar a caballo, sino que es un jinete experto. Eso sí: aunque no disponga de una pericia, un personaje podrá intentar llevar a cabo una acción que está asociada a ella.

Cada pericia está asociada a un atributo, como se puede ver a continuación:

Brío:

Atletismo, Combate cuerpo a cuerpo, Combate sin armas, Equitación, Intimidar, Supervivencia.

Picaresca:

Acrobacias, Combate a distancia, Engañar, Latrocinio, Perspicacia, Sigilo.

Erudición:

Ciencias, Humanidades. Ingeniería, Lingüística, Medicina, Navegación.

Galantería:

Arte, Bajos fondos, Comercio, Diplomacia, Seducción, Trato con animales.

Talentos

Los talentos son capacidades especiales de los personajes, que van más allá de lo que un atributo o pericia puede representar. Cada Encubierto pregenerado y enemigo consta de la descripción de sus talentos correspondientes (hay un listado exhaustivo en el manual de *Máscaras del Imperio*).

Puntos de Vida

Los Puntos de Vida (PV) indican cuánto castigo puede recibir un personaje antes de quedar fuera de combate. Un personaje que tenga 0 PV estará inconsciente, muerto o moribundo, dependiendo del criterio del Director de Juego.

Puntos de Fortuna

Un Encubierto puede utilizar un Punto de Fortuna para:

- Ignorar un ataque que deje a 0 PV al personaje. Se considerará que el ataque ha fallado. Se puede gastar el PF una vez calculado el daño recibido.
- Añadir +2 a una tirada de atributo antes de hacerla. Solo una vez por tirada.
- Repetir una tirada de atributo después de hacerla. Solo una vez por tirada.

Si se ha usado un PF para añadir un +2 al resultado de una tirada y, después, se utiliza otro PF para repetirla, esta segunda tirada no disfrutará del +2 que tenía la primera por el uso inicial del Punto de Fortuna.

Iniciativa

La Iniciativa de un personaje es una medida de su velocidad de reacción y se utiliza para establecer el orden de actuación durante el combate. (ver combate, más adelante).

Resolución de acciones

Cada vez que un Encubierto pretenda llevar a cabo una tarea que sea importante para el juego y en la que haya una posibilidad significativa de fracaso, el Director de Juego deberá pedir al jugador que controla a dicho personaje que tire un dado para determinar el desenlace de esa acción. El método básico de resolución de acciones es la tirada de atributo: el Director de Juego elige el atributo apropiado y decide el Nivel de Dificultad (ND) de la tarea en cuestión. Este ND varía en función de si la acción se enfrenta o no a oposición activa, como se verá más adelante. El jugador tirará entonces un dado de seis caras y añadirá la puntuación del atributo en cuestión al resultado de la tirada. Si el personaje poseyera alguna pericia que pudiera ayudarle en esa situación (y que vendrá detallada en paréntesis detrás del atributo), podrá añadir 2 más al resultado. El resultado final se comparará con el nivel de dificultad planteado por el Director de Juego. Si el resultado es igual o mayor que el ND, el personaje habrá tenido éxito. Si no, el personaje habrá fracasado en lo que se proponía hacer.

Éxitos críticos

Siempre que al hacer una tirada de atributo un jugador obtenga un 6 en el dado, habrá obtenido un éxito crítico. Esto significa que el personaje sumará 5 al resultado de la tirada (5, no 6) y podrá volver a tirar y añadir el segundo resultado. Si el segundo resultado es 6, sumará 5 de nuevo y volverá a tirar. Y así tantas veces como sea necesario hasta que deje de obtenerse un 6 en el dado.

Fallos catastróficos

Siempre que al hacer una tirada de atributo un jugador obtenga un 1 en el dado, deberá volver a tirarlo; si el resultado vuelve a ser un 1, la acción habrá fallado de forma catastrófica, ocurriendo lo peor que podría suceder. A cambio, el personaje cuya acción ha fracasado recibirá un PF, siempre y cuando al hacerlo sus Puntos de Fortuna no superen el máximo del personaje.

Tipos de tiradas

Existen dos tipos de tiradas: sin o con oposición. Que una tirada pertenezca a un tipo u otro determina la forma de calcular el Nivel de Dificultad.

- ***Tiradas sin oposición***

Si la tarea en cuestión no tiene una oposición activa, el jugador tendrá que alcanzar un ND fijo, determinado por el Director de Juego:

Dificultad	Rutinaria	Desafiante	Difícil	Muy difícil	Heroica
ND	5	7	9	11	13

- ***Tiradas enfrentadas***

Si, por el contrario, la tirada representa un enfrentamiento directo entre dos personajes, el personaje activo (el que lleve a cabo la acción) deberá alcanzar un ND cuyo valor es el resultado de una tirada realizada por el personaje pasivo (el que recibe la acción).

Combate

Iniciativa

Durante un combate los personajes actuarán por turnos, uno tras otro, hasta que el combate termine con uno de los bandos derrotado. Al comienzo del combate se determina la secuencia en la que actuarán los participantes del conflicto. En las tiradas de iniciativa (d6 + el valor de Iniciativa) también pueden obtenerse éxitos críticos y fallos catastróficos, y se aplicarán modificadores circunstanciales según decida el Director de Juego.

El personaje que obtenga el mejor resultado actuará el primero, seguido del personaje con el segundo mejor resultado y así sucesivamente, en orden descendente hasta llegar al último. En caso de empate, las acciones de los personajes que obtengan el mismo resultado sucederán de forma simultánea. Después de que actúe el último personaje en el orden de iniciativa volverá a tocarle de nuevo al primero, empezando de nuevo con la secuencia. Llegados a este punto se considera que ha terminado un asalto y empieza el siguiente.

Un personaje que obtenga un fallo catastrófico no podrá actuar durante el primer asalto del combate, y actuará el último durante el resto de asaltos.

Un personaje que obtenga un éxito crítico disfrutará de un asalto adicional, que se desarrolla justo antes de que todos los demás personajes empiecen a actuar, en el que únicamente podrá actuar él. Además, actuará el primero durante el resto de asaltos.

El resultado de la tirada de iniciativa se conserva durante todo el combate.

Acciones durante un combate

La duración de un turno de combate suele ser breve, por lo que los personajes solo podrán hacer una acción durante su turno. Correr una distancia corta, desenvainar un arma, atacar a un adversario o llevar a cabo una tarea breve son acciones apropiadas a esta duración. Esto quiere decir que un personaje no podrá moverse más que un par de pasos si decide atacar con la misma acción.

- **Ataque**

Cuando un personaje intente golpear a otro, ya sea en combate cuerpo a cuerpo o con un arma a distancia, el jugador deberá hacer una tirada de ataque para determinar si el ataque tiene éxito o no. Las tiradas de ataque son como cualquier otra tirada de atributo, pero el ND será siempre la Defensa del objetivo, aplicando cualquier modificador pertinente.

Si la tirada de ataque iguala o supera la Defensa del objetivo, el ataque habrá tenido éxito y causará daño. Pueden obtenerse éxitos críticos y fallos catastróficos, como en cualquier otra tirada de atributo. Un éxito crítico causará daño adicional y un fallo catastrófico hará que el atacante pierda su arma (debiendo dedicar una acción a recuperarla) u ocurra cualquier otra desgracia ideada por el Director de Juego.

El tipo de ataque determinará la combinación de atributo y pericia a utilizar por el atacante:

- Ataque sin armas: Brío (Combate sin armas)
- Ataque con un arma cuerpo a cuerpo: Brío (Combate cuerpo a cuerpo)
- Ataque con un arma arrojadiza: Brío (Atletismo)
- Ataque con un arma de proyectiles: Picaresca (Combate a distancia)

- **Parada y esquiva**

Aquellos personajes que utilicen una de sus manos para empuñar un escudo o sujetar parte de su capa pueden intentar parar un ataque. Para poder hacer esto deberán ser conscientes del ataque en cuestión y la parada consume la acción de combate del defensor en ese asalto. Si el defensor ya ha actuado deberá renunciar a su acción de combate del asalto siguiente.

Para parar, el defensor deberá realizar una tirada de Brío (Combate cuerpo a cuerpo) y obtener un resultado superior (no basta con que sea igual) al resultado de la tirada de ataque del agresor.

La esquiva funciona de forma similar a la parada, solo que para esta no es necesario esgrimir un arma ni estar protegido por un escudo o capa. Al igual que con la parada, el defensor debe renunciar a su acción de combate y obtener un resultado superior (no es suficiente con que sea igual) al resultado de la tirada de ataque del agresor con una tirada de Picaresca (Acrobacias).

Daño, armadura y curación

Un ataque con éxito causa daño. Este daño es igual a la puntuación de daño del arma del atacante (los ataques sin armas tienen una puntuación de daño de 1), más la diferencia entre la tirada de ataque y la Defensa del objetivo, menos la puntuación de armadura del defensor. Los ataques que hayan resultado en un éxito crítico suman 2 al daño. Los Puntos de Vida de la víctima de un ataque se verán reducidos en una cantidad igual al daño causado.

Los personajes con exactamente 1 Punto de Vida están agotados o heridos de alguna forma. Mientras sigan teniendo 1 PV tendrán que tirar dos dados en lugar de uno cada vez que hagan una tirada, debiendo quedarse con aquel dado que obtenga un resultado inferior. Esto representa el mal estado en el que se encuentran.

Si los PV de un personaje se reducen a 0, este quedará inconsciente, muerto o moribundo, dependiendo de la naturaleza del ataque y el criterio del Valido. Un jugador cuyo personaje ve como sus PV descienden a 0 tiene la libertad de declarar que su este muere, incluso aunque estos no fueran los planes del Director de Juego; todos los personajes tienen derecho a una muerte heroica. Los Puntos de Vida de un personaje nunca se podrán reducir por debajo de 0.

Descanso y recuperación

Cualquier personaje que se haya quedado con 0 PV pero no esté muerto pasará a tener 1 PV tras un periodo de descanso corto (habitualmente 1 hora) que decidirá el Director de Juego en función del origen del daño sufrido y las circunstancias del personaje.

Además, los personajes recuperan una cantidad de Puntos de Vida igual a su atributo más alto por cada día completo de descanso. Durante ese tiempo solo podrán emprender actividades poco extenuantes. Un personaje que solo descanse durante la noche (mientras duerme) recuperará la mitad de esa cantidad de PV.

Un personaje que posea la pericia Medicina podrá recurrir a ella para acelerar su curación o la de otro personaje: podrá, una vez al día, tratar a un personaje (que puede ser él mismo), haciendo que este reciba 2 PV adicionales durante el descanso de ese día. Recibirá estos Puntos de Vida adicionales incluso aunque haya llevado a cabo actividades extenuantes. No es necesario hacer una tirada para usar Medicina de esta forma, salvo que el Director de Juego lo exija.

Los PV de un personaje nunca pueden superar sus Puntos de Vida máximos.

Otros peligros

Hay muchas otras formas de que un personaje resulte herido, no solo durante el combate. Las siguientes secciones incluyen algunos posibles peligros. Todos ellos ignoran cualquier protección que pueda proporcionar una armadura o escudo.

- *Asfixia o ahogamiento*

3 de daño al principio de cada asalto en el que el personaje se esté asfixiando o ahogando.

- *Caídas*

A partir de 3 metros de caída, 1 de daño por cada metro de caída. Este daño puede evitarse superando una tirada de Brío (Atletismo) o Picaresca (Acrobacias) con ND 5 + la distancia caída en metros.

- *Fuego*

3 de daño al principio de cada asalto en el que el personaje esté ardiendo. Para apagar las llamas el personaje puede utilizar su acción para rodar por el suelo; deberá superar una tirada de Picaresca (Acrobacias) contra ND 9 para tener éxito.

- *Veneno suave*

2 de daño en el momento en que es aplicado, 1 de daño al principio de cada asalto en el que el personaje esté envenenado. El personaje deja de estar envenenado superando una tirada de Brío (Supervivencia) contra ND 7, realizada al final de cada asalto.

- *Veneno letal*

3 de daño en el momento en que es aplicado, 2 de daño al principio de cada asalto en el que el personaje esté envenenado. El personaje deja de estar envenenado superando una tirada de Brío (Supervivencia) contra ND 11, realizada al final de cada asalto.

- Reglas de El Séquito

Aunque **El Séquito** utiliza una variante del sistema diseñado por **Vincent Baker** para [Apocalypse World](#), más conocido como [Powered by the Apocalypse](#) (PbtA), para esta partida vamos a utilizar una versión reducida que permita arbitrar de forma sencilla sin complicarse en innecesarias discusiones sobre la autoridad narrativa.

No obstante, si estás familiarizado con estos juegos, hemos incluido en los Anexos la lista de movimientos disponibles para los personajes y los movimientos del Director de Juego (Magister en El Séquito).

Para simplificar la labor del Director de Juego vamos a reducir el sistema a un resolutor de conflictos, de forma que solo deberán realizarse tiradas cuando una tarea sea posible, exista posibilidad de fallo, y sea narrativamente interesante para la historia.

El Director de Juego no realiza tiradas, se limita a narrar lo que ocurre en la ficción y a interpretar los resultados de las acciones de los personajes.

Las tiradas se realizarán lanzando 2 dados de 6 caras (2d6) y sumándolos entre sí. A este resultado se le añadirá el valor de la característica apropiada según el tipo de acción que se esté realizando.

- *El resultado de la tirada.*

El total de la tirada indica el resultado de la acción que estaba intentando realizar el personaje jugador.

Con **10 o más** la acción tiene **éxito** como pretendía el jugador.

Entre **7 y 9** la acción no resulta exactamente como quería el jugador. Puede que lo consiga con un efecto reducido, que sufra consecuencias derivadas de la ficción, o que aparezcan complicaciones adicionales.

Un resultado de **6 o menos** implicará un **fallo**. El personaje fracasará en su acción y se le aplicarán las consecuencias propias de ese fracaso.

Es importante recordar que las tiradas surgen de la ficción, es decir, para poder tirar el personaje tiene que estar intentando algo. Explicar la acción que se está realizando y tener claro todo lo que está ocurriendo alrededor permitirá saber fácilmente cual es la Característica a aplicar, y, en caso de fallo, cuáles son las consecuencias más probables.

- **Ventaja y desventaja:** cuando un personaje disponga de una ventaja evidente para realizar su acción, o esté en evidente desventaja, tirará 3 dados en lugar de los 2 habituales. En caso de disfrutar de una ventaja podrá sumar los 2 resultados más altos. En caso de sufrir una desventaja deberá sumar los 2 resultados menores.

- *Las Características.*

Los personajes de El Séquito tienen 5 atributos con valores entre +2 y -1. Estos son:

- Coraje: representa tu valor y arrojo frente al peligro. Será la Característica que usarán los personajes cuando estén enfrentándose a una amenaza física. Enfrentarse implica un combate en el que ambas partes pueden recibir daño. Si solo una de las partes está en posición de imponerse a la otra será otro tipo de enfrentamiento.
- Subterfugio: indica tu capacidad para evitar el peligro. Utilizarás Subterfugio cuando quieras evitar daño o tratar de pasar desapercibido.
- Honestidad: simboliza la habilidad del personaje para desenvolverse socialmente. Su capacidad para convencer, negociar o comprender a otros personajes.
- Disciplina: señala la capacidad de concentración y memoria. Los personajes utilizarán este atributo cuando deban mantener la calma, hilar pistas o recordar un hecho que puedan haber aprendido en el pasado.
- Potencial: revela la intuición del personaje y su capacidad para interactuar con los elementos sobrenaturales de la ambientación. Se utilizará para tener una primera impresión de una situación o lugar, y es el atributo que utilizan los personajes con poderes del Arte.

- *Rasgos nativos.*

Representan las capacidades especiales de cada Agente en virtud de su origen.

- *Habilidades de profesión.*

En la ficha de cada personaje se indican las capacidades especiales de cada personaje en virtud de su rol en el séquito inquisitorial.

- *Gravedad nativa.*

Cada personaje tiene una gravedad nativa, la fuerza de la gravedad en su planeta natal y por lo tanto a la que está acostumbrado el Agente.

El Séquito simplifica este concepto asumiendo las siguientes gravedades de mayor a menor: Muy Alta > Alta > Normal > Baja > Cero.

Cada Agente se desenvuelve con soltura en su gravedad nativa y aquellas a un rango de diferencia.

Si hay dos o más rangos de diferencia el Agente sufrirá desventaja en todas las acciones en las que la diferencia de gravedad pueda perjudicarlo.

- *Clase social.*

En la ficha de cada personaje se indica su clase social, la cual representa el nivel de vida y bienes de los que suele hacer uso habitualmente.

Los Agentes no tienen que preocuparse por su manutención ya que la Inquisición les proporciona todo lo que necesitan. La clase social se utiliza para conocer la capacidad de cada Agente para desenvolverse en diferentes entornos.

El Séquito simplifica este concepto asumiendo las siguientes clases sociales de mayor a menor: Realeza > Alta Nobleza > Baja Nobleza > Alta > Media > Baja > Paria.

Cada Agente se desenvuelve con soltura en situaciones similares a las de su clase social y aquellas a un rango de diferencia.

Si hay dos o más rangos de diferencia el Agente sufrirá desventaja en todas las acciones en las que la diferencia de educación pueda perjudicarlo.

En casos puntuales, una diferencia de dos o más rangos puede reportar una ventaja.

- *Pistas.*

Las pistas representan fragmentos de conocimiento que los Agentes han descubierto antes o durante la partida.

Los personajes pueden gastar una Pista en cualquier momento para recibir uno de los siguientes beneficios:

- obtener un +1 en una tirada, explicando qué información están aprovechando y como aplica a la acción que están realizando.
- añadir un detalle a la ficción que sea plausible y no contradiga la ficción establecida. El jugador debe explicar cómo obtuvo la información.

- *Lealtad.*

La Lealtad representa la confianza que el resto del equipo tiene en el Agente.

Es el valor que se utiliza cuando un Agente trata de ayudar o interferir en las acciones de otro Agente.

Una tirada con éxito de Lealtad puede otorgar Ventaja o Desventaja a otra acción.

- *Honor.*

El Honor es la medida de la fama y el renombre del Agente, así como de su compromiso con los buenos valores del Imperio.

Las reglas completas de El Séquito indican cómo afecta este valor a la partida y como utilizarlo mecánicamente.

- *Sangría.*

La Sangría representa los efectos secundarios de interactuar con lo sobrenatural.

Las reglas completas de El Séquito indican cómo afecta este valor a la partida y como utilizarlo mecánicamente.

- *Protección contra la Sangría.*

Este valor indica la capacidad del Agente para evitar daño de Sangría.

- *Armas y equipo.*

Para acelerar el comienzo de la partida las fichas de personaje incluyen una selección fija del equipo que estos podrían llevar.

- *Daño.*

Durante esta partida las principales fuentes de daño provienen de combates físicos. Aunque El Séquito contempla otros tipos de daño (Sangría para el daño sobrenatural, Honor para la reputación...) no se utilizarán durante esta partida.

Cuando un Agente recibe daño se tachan tantos puntos de Salud como indique la fuente de daño. La protección, cuando aplique, reduce este daño. Otra forma de reducir el daño

recibido es marcar una Herida, evitando tanto daño como indique la Absorción, pero sufriendo una consecuencia mientras se tenga marcada la Herida. Cada Herida otorga Desventaja a un tipo de acciones, salvo Inconsciente, que incapacita al personaje el resto de la escena pero a la finalización de la misma recuperará el sentido.

No todas las fuentes de daño causan un valor numérico de daño, aunque es lo más sencillo y recomendable para esta aventura. Otros tipos de daño incluyen efectos narrativos como desorientado, la amputación de un brazo, etc... que deberán ser tenidos en cuenta en la narración.

Las armas de energía ignoran el blindaje habitual, y su daño solo puede ser reducido por defensas excepcionales como los Escudos de energía.

En caso de ser necesario, se puede usar el siguiente baremo para calcular el daño de ciertos efectos:

- daño 1: heridas leves como las recibidas por un puñetazo o una pequeña caída.
- daño 2: heridas considerables como las producidas por un ataque con un arma
- daño 3: heridas graves como las producidas por un arma pesada.
- daño 4+: heridas mortales para la mayoría de los seres humanos.

Dramatis personae

“Solo necesito saber una cosa... dónde se esconde nuestro objetivo.”

- Susurro, espía y asesina de la Orden de los Encubiertos.

“Mi palabra es mi honor. Mi honor es mi vida. Mi vida por el Imperio.”

- Diego Toriyama, soldado de los Tercios y Espada del Imperio al servicio de la Inquisidora María Nuriko de Torquemada.

● Personajes jugadores

En esta sección os describimos los dos grupos de personajes jugadores pregenerados para esta aventura.

Como suponemos que la aventura se jugará simultáneamente en dos mesas con dos grupos (idealmente mismo número de jugadores en cada grupo) los personajes deben seleccionarse teniendo en cuenta esta característica. Es decir, si en un grupo no se ha seleccionado la Sombra, en el otro grupo no podrá escogerse a Susurro.

A continuación indicamos las correspondencias entre los personajes de El Séquito y sus homólogos de Máscaras del Imperio.

El Séquito

Mercedes Kitano, Portal biomante
Raiko Saavedra, Libro tecnológico
Sakura Granados, Sombra asesina
Diego Toriyama, Espada soldado

Máscaras del Imperio

Urraca, doctora y alquimista
Ícaro, inventor y polímata
Susurro, ninja occidental
Toro, forzudo de circo

● Las Máscaras del Imperio



Urraca, doctora y alquimista

Urraca, cuya máscara es similar a la de un doctor de la peste pero con tonos negros y blancos, es una doctora adelantada a su época y excelente detective. Es irónica y mordaz, y no tiene reparos en mostrar su superioridad intelectual.

Brío 2, Picaresca 2, Galantería 2, Erudición 6

Pericias: Ciencias, Humanidades, Lingüística, Medicina

Talentos: Alquimista (el personaje puede elaborar pociones y compuestos químicos de extrañas propiedades), Detective (tira dos dados y quédate con el mejor resultado en las tiradas de Erudición y Picaresca destinadas a examinar la escena de un crimen, detectar falsificaciones o perseguir a un criminal.)

PV 8, Defensa 6, Iniciativa 4, Fortuna 4

Armas y equipo: Escalpelo (Brío, Daño 2); Compuestos alquímicos (pregunta a tu Director de Juego), maletín de doctora.



Susurro, ninja occidental

Susurro, cuya máscara es un Oni japonés, era parte de la embajada Keichō al Imperio Español, y decidió quedarse para formar parte de la Orden. Mujer de pocas palabras y gestos medidos, suele aparecer y desaparecer sin previo aviso.

Brío 4, Picaresca 4, Galantería 2, Erudición 2

Pericias: Atletismo, Combate cuerpo a cuerpo, Combate sin armas, Acrobacias, Combate a distancia, Sigilo

Talentos: Experimentada (el personaje ha dedicado su vida entera a formar su cuerpo y su mente hasta llevarlos a límites casi sobrehumanos. Tienes 2 pericias más), Sombra nocturna (tira dos dados y quédate el mejor resultado en las tiradas de Picaresca (Sigilo). Además, la Defensa del personaje aumenta

en 1 cuando se encuentra sumido en la oscuridad o inmerso en las sombras)

PV 10, Defensa 8, Iniciativa 3, Fortuna 2

Armas y equipo: Artes marciales secretas (Brío+2, Daño 1), Katana (Brío+2, Daño 3), Shuriken (Picaresca+2, Daño 2); Equipo discreto de escalada, ropa reversible y ligera.



Toro, forzado de circo

Toro, cuya máscara es (efectivamente) la de un toro, es un antiguo forzado de circo, un hombre conocido y querido por el vulgo. Juerguista impenitente y campechano, es impulsivo e impetuoso como bien indica su alias.

Brío 6, Picaresca 4, Galantería 1, Erudición 1

Pericias: Atletismo, Combate sin armas, Intimidar,

Supervivencia

Talentos: Derechazo (el daño desarmado aumenta en 3; ya está reflejado en el perfil), Piel de bronce (la piel del personaje es dura como el cuero; obtiene una puntuación de armadura de 3 cuando no lleva puesta ninguna armadura)

PV 12, Defensa 9, Armadura 3 (cuando no lleva armadura), Iniciativa 2, Fortuna 1

Armas y equipo: Puños (Brío+2, Daño 3); Pesas.



Ícaro, inventor y polímata

Ícaro, cuya máscara es un rostro alado con toques clásicos, es un genial inventor y polímata con vastos conocimientos técnicos y científicos. La continua búsqueda de mecenas para financiar sus experimentos ha potenciado su lado más sociable y encantador.

Brío 2, Picaresca 2, Galantería 4, Erudición 4

Pericias: Ingeniería, Ciencias, Arte, Diplomacia, Seducción, Engañar

Talentos: Inventor (el personaje puede diseñar, construir y reparar artilugios mecánicos de un nivel tecnológico mucho más avanzado al que corresponde a su época), Experimentado (el personaje ha dedicado su vida entera a formar su cuerpo y su mente hasta llevarlos a límites casi sobrehumanos. Tienes 2 pericias más)

PV 8, Defensa 6, Iniciativa 3, Fortuna 4

Armas y equipo: Pistola con resorte (escondida en su manga, Picaresca, Daño 4); Arnés volador, cinturón de herramientas.

• Los agentes de El séquito



Diego Toriyama, Espada

Nativo de Tauro.

El sargento Toriyama es un miembro de los Tercios que ha sido reclutado para el Séquito de la Inquisidora María Nuriko de Torquemada. Un soldado veterano de la Guerra de los 30 Ciclos. Como sus compatriotas de Tauro es un individuo de apariencia compacta y constitución robusta desde su metro cuarenta de estatura. Directo y pragmático durante la misión, siempre leal a sus compañeros, jovial y festivo cuando la ocasión lo permite. Diego es tan gruñón como risueño, y sus grandes carcajadas son una compañía habitual en las misiones.

- Coraje: +2, Subterfugio: +1, Honestidad: 0, Disciplina: +1, Potencial: -1
- Rasgos nativos: Ventaja en tiradas de fuerza y aguante fuera de combate. +1 daño al usar la fuerza bruta. +1 protección contra daño contundente.
- Gravedad nativa: Muy alta.
- Clase social: Baja.
- Armas y equipo: Blindaje ligero, escudo de energía, ropera de energía, vizcaína, pistola de plasma y estimulantes de combate.



Sakura Rodriguez, Sombra

Nativa de Sagitario.

Sakura es la mano ejecutora de la Inquisidora.

Su carácter frío y calculador contrasta con su naturaleza salvaje (para los estándares del Imperio), y esa aura de distanciamiento con sus compañeros da la impresión de ser una presa de emociones a punto de ser desbordada.

Su planeta natal, Sagitario, es una jungla prehistórica llena de peligros. Desde los grandes dinosaurios a las erupciones volcánicas. Los habitantes de Sagitario no han tenido tiempo para las sutilezas de la civilización.

- Coraje: +1, Subterfugio: +2, Honestidad: -1, Disciplina: +1, Potencial: 0
- Rasgos nativos: Preparada en entornos naturales.
- Gravedad nativa: Normal.
- Clase social: Baja.
- Armas y equipo: Blindaje ligero, katana, rifle de plasma, equipo de demoliciones, brazo cibernético (gancho).



Raiko Saavedra, Libro

Nativo de Acuario.

Un erudito que abandonó su planeta natal para descubrir los secretos de la tecnología anterior al Imperio. Su ansia de conocimiento le llevó por caminos no siempre legales, y fué así como terminó llamando la atención de la Inquisición.

Raiko sirve a la Inquisidora por puro interés personal. Por un lado para conmutar la pena correspondiente a sus crímenes, y por otro lado para poder acceder a fuentes de conocimiento que de otro modo le resultaría imposible. Raiko luce como un típico Acuario con sus casi dos metros y su aspecto espigado. Sin embargo, a diferencia de sus compatriotas, no muestra una actitud distraída, más bien todo lo contrario. Raiko está siempre atento y centrado. Su semblante serio parece indicar que incluso sus compañeros son una molestia en su misión. Aunque conoce su deber, y sabe lo que se juega.

- Coraje: -1, Subterfugio: -1, Honestidad: +1, Disciplina: +2, Potencial: +2
- Rasgos nativos: Tecnokinético.
- Gravedad nativa: Baja.
- Clase social: Media.
- Armas y equipo: Wakizashi, caja de herramientas, botiquín, pistola de plasma, blindaje ligero, ojos cibernéticos (amplificador de visión).



Mercedes Kitano, Portal

Nativa de Cáncer.

La Doctora Kitano descubrió su capacidad para canalizar las energías místicas gracias a la Inquisición. Un don latente que corría el peligro de aparecer súbitamente causando graves daños.

Mercedes colabora con la Inquisición como una extensión de su vocación de servicio.

Como Selenita luce marcas de agua en su piel, especialmente alrededor de los ojos. Un rasgo que oculta habitualmente con un pequeño velo.

- Coraje: 0, Subterfugio: -1, Honestidad: +1, Disciplina: +1, Potencial: +2
- Rasgos nativos: Resistente a las toxinas. Sangre venenosa.
- Gravedad nativa: Normal.
- Clase social: Media.

- Armas y equipo: Wakizashi, sello sagrado de salvaguarda kinética, sello sagrado de arma vinculada, botiquín, pistola de plasma.

● Antagonistas

Marinero amalgamado

Los que en un principio parecen ser marineros de la VOC resultan ser una amalgama de exploradores Luceranos y servidores de la Compañía de las Indias Orientales, con armamento y pertrechos claramente avanzados e impropios del Siglo de Oro.

- *Estadísticas de Máscaras del Imperio*

Brío 2, Erudición 0, Galantería 0, Picaresca 2

PV 4, Defensa 5, Armadura 3 (Coraza de platiacero), Iniciativa 1

Ataques: Pistola ligera de plasma (Picaresca+2, Daño 4); sable de energía (Brío, Daño 3)

Pericias: Combate a distancia

- *Estadísticas de El Séquito*

Sable daño 2, mosquete daño 3

Aguante 4

Armadura 1

Movimientos: presencia anacrónica, tácticas anticuadas, supersticiosos.

T-Rex

Este dinosaurio es un peligro que debe ser evitado, no confrontado directamente.

- *Estadísticas de El Séquito*

Mordisco daño escabroso o mortal

Aguante 20

Armadura 2

Movimientos: devorar, desmembrar, rugido primitivo.

Atlantis

La oceánide es un ser cuasidivino, con capacidades que superan con mucho a los Encubiertos. Cualquier ataque está condenado al fracaso debido a su resistencia deífica; además, cortará de raíz cualquier situación violenta declarando abiertamente que “*le aburre enormemente esa manera de resolver los problemas*”.

Puedes asignar a Atlantis cualquier poder que consideres oportuno, sobre todo aquellos relacionados con el mar y el control de sus criaturas.

L'Arlechinno

Mente maestra y archienemigo de la Orden de los Encubiertos. Eterno aspirante a Dux de la República de Venecia, preserva su identidad con un aparatoso disfraz extraído de *La Commedia Dell'arte* italiana. Sus supuestos poderes hipnóticos e ilusorios hacen extremadamente difícil enfrentarse a él directamente en combate singular; en la práctica, cualquier intento de agredirle físicamente (ya sea a distancia o cuerpo a cuerpo) fallará estrepitosamente.



Autómatas de Venezia

Los bailarines enmascarados del gran baile del *palazzo* son en realidad autómatas suizos que L'Arlechinno emplea en sus juegos venecianos de espionaje y asesinato. Rápidos y letales, dependen por completo de las órdenes de su dueño y de su programación. En este caso, están centrados en el baile y se mueven al compás de la música.

- Estadísticas de Máscaras del Imperio

Brío 3, Picaresca 3, Galantería 0, Erudición 0

Pericias: Acrobacias, Atletismo

Talentos: Vida artificial (un autómata es inmune a la asfixia, el veneno y la enfermedad)

PV 6, Defensa 7, Armadura 2, Iniciativa 3

Armas y equipo: Piernas y brazos afilados (Brío, Daño 2).

Comandante holandés lucerano de la VOC mejorado cibernética y automáticamente

Juan Pieterszoon Koizumi es la aberración resultante del solapamiento de ambas realidades. El hereje Lucerano/Comandante de la VOC es una figura imponente, repleto de ciberimplantes a vapor y armado hasta los dientes con una selección de armas de las dos realidades. Masculla órdenes e insultos en un holandés entreverado de expresiones y vocablos castellanos.

- Estadísticas de Máscaras del Imperio

Brío 6, Picaresca 6, Galantería 4, Erudición 2

Pericias: Atletismo, Combate cuerpo a cuerpo, Acrobacias, Combate a distancia

Talentos: Ambidestro, Como la centella

PV 20, Defensa 11, Iniciativa 6, Fortuna 3

Armas y equipo: todo tipo de armas a distancia y cuerpo a cuerpo (Brío+2 para cuerpo a cuerpo, Picaresca+2 para distancia, Daño 4 para todas).

- Estadísticas de El Séquito

Tentáculos daño 2, sable de energía daño 3, pistola de chispa de repetición daño 3

Aguante 10

Armadura 1

Movimientos: duelista avezado, coraza electrificada, piernas potenciadas cibernéticamente, miembros tentaculares adicionales, fortaleza extraordinaria...

Marineros mutantes

La singularidad ha llevado al límite la fusión de los marineros holandeses y exploradores Luceranos, con un extra de origen acuático y octópodo.

- *Estadísticas de Máscaras del Imperio*

Brío 3, Erudición 0, Galantería 0, Picaresca 3

PV 6, Defensa 7, Armadura 2 (diversas partes de armadura), Iniciativa 3

Ataques: Pistola pesada (Picaresca+2, Daño 4); sable de energía (Brío+2, Daño 3)

Pericias: Combate cuerpo a cuerpo, Combate a distancia

- *Estadísticas de El Séquito*

Tentáculos daño 2

Aguante 4

Armadura 1

Movimientos: columpiarse por los mástiles, presa tentacular, mutación inestable, mostrar una nueva capacidad.

Anexos

- Lista de movimientos

Movimientos de los personajes y el Director de Juego para El Séquito.

- Hoja de control de tiempos

Ayuda para que los Directores de Juego puedan llevar el control de las escenas y sepan en qué momento deben terminar cada encuentro.

- Hojas de personaje

Los ocho por separado y una versión con los dos equivalentes en un único PDF.

El rescate del Santa Bárbara

El Rescate del Santa Bárbara es una aventura doble para 2 grupos de entre 3 y 4 jugadores cada uno que jugarán simultáneamente, uno con las reglas y ambientación de *El Séquito*, y el otro con las reglas y ambientación de *Máscaras del Imperio*.

En *El rescate del Santa Bárbara*, un barco con tecnología experimental ha desaparecido. Los jugadores, **Agentes del Imperio** o **Encubiertos**, deberán recuperar el Mecanismo de Anticitera recreado por la Doctora de Torres antes de que caiga en manos de los enemigos del Imperio.

Este PDF contiene todo lo necesario para llevar a las mesas de juego esta aventura doble:

- Consejos para coordinar a los dos grupos y llegar al clímax a la vez;
- Imágenes de ambientación vilmente robadas de la red de redes;
- Cuatro personajes pregenerados para cada juego;
- Reglas básicas de cada juego, suficientes para dirigir la aventura;
- Aventura, emoción, lugares exóticos, enemigos despiadados, criaturas sobredimensionadas y dos mundos que necesitan ser salvados.

Lo que te hará falta:

- Dos directores de juego;
- Entre 6 y 8 amigos;
- Varios dados de 6.

Una aventura doble para *El Séquito* y *Máscaras del Imperio*