



*Powered by the Apocalypse*

**Danilo Jara**

# Licencia

El texto completo de este documento, desde la portada hasta su página final ha sido escrito y editado por Danilo Jara bajo la iniciativa creativa Lobo con Lentes. El texto está basado en el juego Engel de la editorial La factoría de ideas en su versión en español.

El texto íntegro del documento ha sido liberado bajo la licencia Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International. Visita el texto de la licencia en el siguiente enlace: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Las imágenes son de propiedad de sus autores y han sido incorporadas en este documento sólo a modo referencial, dado su atributo de sin fines de lucro.



## Lobo con Lentes en la Web

[loboconlentes.blogspot.cl](http://loboconlentes.blogspot.cl)

# Contenidos

Licencia.....	2	Resistir la adversidad .....	21
Lobo con Lentes en la Web.....	2	Parlamentar.....	21
Contenidos.....	3	Desentrañar un misterio o recopilar información .....	21
Historia Mundi: Millennii Terii.....	6	Ayudar o Intervenir.....	22
Cronología .....	10	Recuperar el aliento.....	22
Las órdenes angélicas .....	11	Crear un ardid.....	23
La Europa Neomedieval .....	13	Evitar un peligro .....	23
La jerarquía de la Iglesia.....	16	Bendecir una persona o lugar con tu toque angélico.....	23
Estructura de un Firmamento.....	16	Jugar a ser el creador por un momento .....	24
Los templarios .....	17	Invocar potestad.....	24
Facciones .....	17	La cruzada eterna.....	25
Los Jinetes sombríos .....	17	Daño .....	25
Señores de la Chatarra y herejes .....	18	Armas .....	26
Atributos.....	20	Armaduras y escudos .....	26
Dados .....	20	Otro equipamiento.....	27
Movimientos básicos .....	20	Condiciones.....	28
Luchar contra un enemigo .....	21	Combate de compañías.....	30

Movimientos de compañía.....	30
Salud y armadura de un compañía.....	32
Daño realizado por un compañía .....	32
Bonificador a tiradas de un compañía.....	33
Guerreros en solitario versus compañías .....	33
Potestades y compañías.....	33
Movimientos duros de compañía para el MC.....	34
Vínculos emocionales.....	35
Movimientos de vinculación.....	36
Tentación y el camino hacia la humanidad.....	38
Órdenes angélicas.....	40
Mikhaelitas .....	41
Gavrielitas.....	45
Raphaelitas .....	49
Ramielitas .....	53

Urielitas.....	57
El poder angélico: Potestades .....	61
Requisitos para incrementar el nivel de las potestades.....	62
Diseñando Potestades .....	62
Lista de potestades prediseñadas .....	66
Dirigiendo Engel.....	70
Agenda .....	70
Siempre di .....	70
Principios .....	70
Movimientos del MC.....	71
Estigmas e Infiernos.....	72
Estigmas .....	72
Toques finales .....	74

# ESCENARIO DE JUEGO

---

# Historia Mundi: Millennii Terii

Praga, la ciudad dorada, donde las antiguas escrituras aun no han sido olvidadas del todo. Incluso aquí, donde la iglesia angélica posa sus ojos con frecuencia, la herejía puede verse en los rincones oscuros de la ciudad. Mi nombre es Veriyel, Maestro Scriptura en 2do grado, historiador oficial de la biblioteca pontificia, compañero directo del Arcangel Ramiel. Aquí, en medio del Firmamento Ramielita me preparo para el viaje final, más aún tengo mucho trabajo por realizar, cuando de contar una historia se trata no escatimo en esfuerzos. He dedicado mi vida a la documentación de lo que ha sucedido en la creación del señor; algunos podrán tildarme de poco conservador y otros, más osados, incluso a pensar que soy un hereje; mas creo que el conocimiento, por más prohibido y oscuro que sea, debe ser preservado y comprendido con sabiduría, templanza y fe. Los hombres no podrán nunca rectificar sus errores si olvidan como fue que cayeron en ellos algún día en el pasado distante. Es así que luego de 35 otoños, a solo semanas de someterme al rito de la purificación, escribo las últimas notas de mi “Historia Mundi: Millennii Terii”, aquello que me ha desvelado por incontables noches, el trabajo de mi vida, la historia del mundo. Podría hablarles durante meses sobre todo lo que he aprendido durante este tiempo, mas como entenderán, no tengo ese tiempo. Pronto estaré en el cobijo del creador, feliz de haber dejado un legado a los hombres de mi paso por este mundo, así que seré breve.

Todo comenzó cuando el hombre perdió su temor y deseo ir más allá de su mera existencia, cuando la raza humana se atrevió a jugar con las palabras de Dios, cuando entendió la fuente de todo poder, el conocimiento. La mano de la naturaleza fue doblada y su fuerza domesticada, ya la fe no fue necesaria, el hombre había logrado domar el salvaje universo. Mas el hombre fue solo creado a semejanza de Dios, no para ser un dios. Desde el día en que el hombre comió la manzana del pecado, su alma fue condenada a ser manchada por el orgullo y la arrogancia. El poder de la humanidad fue el causante de su propia caída. Muy poco se sabe de los tiempos de los antiguos, más que sus vidas estaban sumergidas en la más oscura y terrible anarquía y falta de fe, en un materialismo sin precedentes. Más yo en mis estudios, he logrado ir más allá de la leyenda y la superstición.

En los tiempos de antaño, la maravilla rodeaba a la humanidad. Maquinas voladoras surcaban los cielos, catedrales de cristal tocaban las nubes y los mares ya no eran un límite para viajeros y aventureros. La carne se volvió incorruptible y las enfermedades ya no aquejaban a los hombres. Los niños ya no eran fruto del Amor, si no que de la perfección y la arrogancia. Mas el Señor habría de mostrarnos a todos cuan equivocados estábamos. Cuando la humanidad pensó que su destino estaba escrito y asegurado, Dios les mostro que no se había olvidado de ellos. Fue hace ya más de 600 años cuando la humanidad recordó cuan frágil aún era, cuan equivocados habían estado. Fue un día como cualquiera, un día como tantos otros. Aquel día, el VitUSDance llegó a las puertas de cada hogar, a los arcos de cada catedral. Fue entonces que la terrible

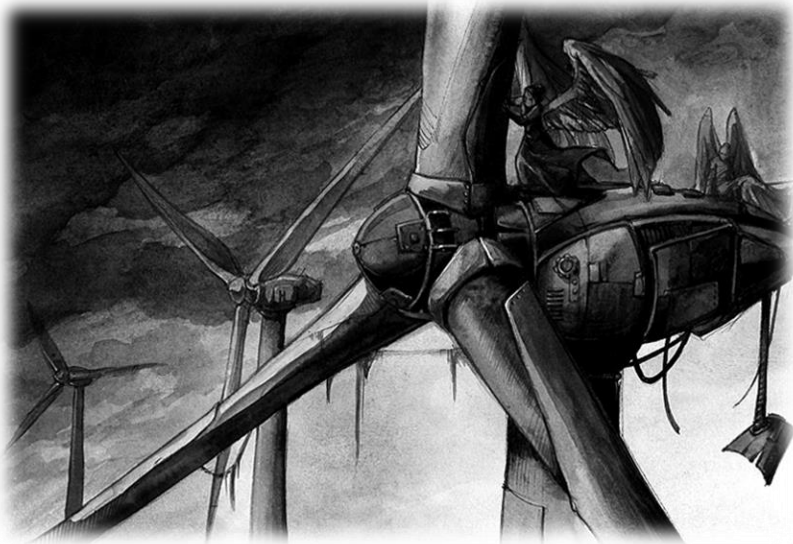
y temida peste tomo la vida de cada uno de los adultos sobre el mundo. La devastación comenzó. El temor se esparció por las calles, el caos se volvió amo y soberano de la tierra y los cielos. Los hombres intentaron usar su conocimiento, intentaron doblarle la mano al mundo una vez más. Pero en aquello obraba una de las fuerzas del pecado, el poder de la reacción. El hombre había obrado mal y ahora recibía un castigo sin precedentes.

El miedo, la ira, los odios y enemistades salieron a flote, los hombres se culparon unos a otros, sumidos en el misterio y la duda, comenzaron guerras de proporciones inimaginables, se destruyeron unos a otros utilizando las maravillas que habían creado para forjar sus propios futuros, se destruyeron como animales. El hambre, el desasosiego, la crisis y el mal se adueñaron del corazón de los sobrevivientes y la oscuridad se cernió sobre los cielos del mundo. Mas el Señor en su infinita sabiduría tenía muchas pruebas preparadas para sus hijos pródigos y olvidadizos. En su infinito Amor entendía que el hombre debía limpiar su espíritu de la mácula que se había apoderado de él. El vitusdance toco nuevamente cada puerta de los hogares de los sobrevivientes. En 100 años todo el pasado, todo lo descubierto, todo lo inventado, había desaparecido. El orgullo del hombre se había vuelto humo, se había esfumado en el olvido. Solo niños, inocentes y temerosos, sobrevivientes de las guerras y la peste devoradora, quedaban en las tierras del mundo. Conscientes del pasado, ignorantes del conocimiento perdido, conocedores solo de leyendas y cuentos extraviados, se reunieron en las ruinas de una antigua ciudad llamada Roma. Allí encontraron los rastros del pasado, el conocimiento verdadero, las historias de

nuestro Señor; y vieron en su inocencia que el hombre había pecado de orgullo y altanería, que el hombre había caído en la herejía más grande, había deseado convertirse en Dios. Y conscientes de aquel error, imploraron perdón a los cielos esperando que el Señor perdonara los pecados de toda la humanidad. Y el perdón habría de llegar, mas llegaría con un alto precio.

El día en que la iglesia angélica fue fundada, las puertas del infierno se abrieron en la faz de la tierra y los engendros de pesadilla pisaron este mundo. Grandes tornados de fuego se abrieron paso hacia el cielo desde las tierras congeladas del norte y el sur y con su fuego infernal derritieron los hielos eternos que Dios había puesto en ese lugar. Las aguas se alzaron como en las viejas historias de Noé y el cielo lloro por el último luto de la humanidad. Es así como el mundo que hoy conocemos se configuro, como las tierras tomaron las formas que hoy reconocemos como hogar. Los tornados de fuego avanzaron sin parar por la tierra dejando un camino de devastación y muerte, marcando los territorios con sus fuegos abrasadores. Y de las tierras heridas por la oscuridad surgieron incontables pestes insectiles, monstruos sedientes de sangre y carne humanidad, deseosas de lamer los huesos de los hombres, los engendros de pesadilla habían nacido en las tierras de los hombres. Aquel día, la humanidad, reunida en la naciente iglesia, pensó que dios no guardaba perdón para los hombres, que el pecado no podía ser borrado. Las tierras se partieron en ríos de lava y humos sulfurosos y miles de insectos sedientos de carne humana alzaron el vuelo en busca de los hombres, dañados y heridos de muerte por su pasado. Pero el Señor es misericordioso y vio que los hombres habían ya

limpiado su mancha. Y fue de esta manera que los cielos se abrieron y los servidores de Dios acudieron en socorro de la humanidad, fue así como las huestes de los Engel socorrieron a los hombres.



Guerreros enarbolados de luz y poder, con sus cuerpos llenos de pureza y fuerza, los Engel se acercaron a los hombres llevando la palabra de Dios consigo. Sobre sus cuerpos, el señor, había inscrito su mensaje, su evangelio, su promesa de alianza y Amor. Con la apariencia de solo niños, los Engel tenían la fuerza de cien hombres. Se alzaron al vuelo con sus alas majestuosas y fueron a combatir los engendros de pesadilla, en una batalla nunca antes vista sobre la tierra, una batalla que fue conocida como la primera cruzada. Y los Engel triunfaron. La humanidad una vez más tenía la oportunidad de levantar la mirada hacia un futuro prometedor.

Ocho órdenes fueron enviadas por el señor, nacidas de los arcángeles más grandes de todos en el cielo, los Engel pisaron la tierra. Los mikhaelitas, guerreros de la luz y el orden, los Gabrielitas, ángeles de la destrucción y el fuego, los Raphaelitas, los sanadores y segadores de hombres y demonios, los Urielitas, los ángeles salvajes, custodios de los caminos, los Ramielitas, guardianes del antiguo conocimiento y ángeles del destino, los Sarielitas, los ángeles desalados, poseedores de las voces más hermosas y poderosas de toda la creación, los Samaelitas, los ángeles del espíritu y finalmente los Raguelitas, los guardianes de la técnica antediluviana, del pecado del hombre,

La iglesia angélica se hizo fuerte y el Pontifex Maximus, el primer niño que vio la luz en las ruinas de la antigua roma, volvió a darle vida al mundo. La técnica, fruto de la arrogancia de los hombres, causantes de la caída de la humanidad fue prohibido. El conocimiento, peligroso y traicionero fue reservado solo para los hombres de mucha fe y la Iglesia comenzó a enviar su mensaje por todo el mundo. Las ciudades se volvieron sus seguidoras y los hombres sus fieles incondicionales. El mundo volvió al orden y el caos fue expulsado. El clero tomo el lugar que le correspondía; ayudados por los Engel, le entregaron a las huestes incontables un motivo por el cual vivir, para la iglesia y con la iglesia. Los hombres se volvieron campesinos, pescadores y artesanos y el peligro de la educación mal encaminada fue expulsado, los hombres no tenían por qué conocer aquello que había sido causa de la caída, la técnica fue olvidada y prohibida.



Las tierras de Europa fueron reconstruidas y grandes templos angélicos, llamados Firmamentos fueron alzados en las ciudades más grandes de las tierras fieles. Allí, el señor continuo enviando a sus guerreros, y los Engel se volvieron cada vez más numerosos. Y donde había estado la ciudad más antigua del mundo, la nueva madre se alzó. Roma Æterna, la ciudad de las murallas blancas, se levantó como la protectora del pueblo angélico, como la procuradora de la fe, la mantenedora de la paz. Más incluso con el arrepentimiento y la reivindicación que la humanidad había mostrado, aun los hombres deberían andar un largo trecho para volver a la gracia de Dios. La herejía y los engendros de pesadilla aún no habían sido erradicados y estarían por mostrar su verdadero rostro.

Mientras las ciudades más alejadas de Roma Æterna se negaban a someterse a su jurisdicción y mandato y los Diadocas, los barones de las ciudades de aquellos territorios, se atrevían a desenterrar los antiguos productos de la técnica y utilizarlos sin temer las consecuencias, olvidando lo que había sucedido, la amenaza de los engendros de pesadilla acechaba a la espera.

Los primeros en caer, fueron los Engel del espíritu, los Samaelitas. Su Firmamento, ubicado en Córscica, la isla de la belleza, fue completamente devastado por las fuerzas de los engendros de pesadilla, quedando solo ruinas y muertes en las tierras, antaño, repletas de perfección. El temor se apodero de la humanidad. Luego de 300 años de paz, incluso el poder de los Engel no fue capaz de contener el avance de los engendros de pesadilla y una orden entera, incluyendo el arcángel, habían perecido. Las leyendas cuentan que

los samaelitas se inmolaron en pos de proteger a la humanidad, entrando en el infierno para detenerlo y destruirlo. Su sacrificio solo duraría un tiempo, solo un tiempo.

El temor y la duda se cernieron sobre los hombres y cada vez más ciudades se liberaron del brazo protector de la iglesia, pensando vanamente que por cuenta propia se protegerían más de la amenaza. Los hombres dejaban de confiar en aquellos que los habían protegido. Y cuando se pensó que nada podría ser peor, el desastre de Corsica, ocurrido décadas atrás, se volvería a repetir.

El arcángel Raguel, protector de la técnica prohibida, custodio de las artes del pasado, encargado de privar al mundo de su propia obra nefasta, cayó en desgracia. Nadie sabe cómo sucedió, más de un día a otro, retiro su voto y lealtad del Pontifex Maximus. Aquel día, entendería cuan equivocado estaba. El 1 de febrero del año 2642 de la era de los antiguos, un infierno apareció en las puertas de Trondheim, ante los ojos del aterrorizado décimo segundo Arcángel Raguel. De nada sirvió la ayuda entregada por el décimo cuarto arcángel Gabriel, enviado gracias a los consejos del décimo tercer arcángel Reamiel. Raguel no oyó las palabras de sus salvadores y cayó. La orden Raguelita fue absolutamente destruida.

Pronto el caos nuevamente se abalanzo sobre los cielos del mundo. Repentinamente, los Sarielitas, el coro, dejaron de ser enviados al mundo y la iglesia angélica vio su poder disminuido, las herejías aumentaron como nunca y el miedo a un nuevo castigo se apodero de los corazones de los hombres. Hoy, los tiempos se avecinan difíciles para los hombres de la fe. Los Engendros de pesadilla se han

vuelto agresivo y astuto; ya son más que un puñado de bestias devoradoras de hombres. Los herejes se atreven a desenterrar y usar lo que los Raguelias deberían custodiar y el Pontifex Maximus se refugia cada día más en su ciudad de murallas blancas.

500 años han pasado desde el día en que Petrus Secundus, el pontifex maximus fue proclamado por Fra Judas como el salvador y recibió el regalo de la inmortalidad del mismo Dios, junto con la misión de salvar la humanidad. 500 años han pasado desde que los Engel pisaron la tierra por primera vez y ahora veo el futuro y creo no poder decir, con certeza, que es lo que el Señor tiene preparado para nosotros...

Espero que jamás perdáis la fe, que jamás permitáis que este conocimiento os corrompa. Espero, que realmente os muestre la verdadera luz

Variyel, historiador oficial de la biblioteca pontificia

## Cronología

La cronología del mundo de Engel comienza en el año 2093, cuando el desastre de la plaga del VitUSDance o Baile de San Vito golpea el mundo por primera vez. La época actual se empieza en el año 2654

- ❖ 11 de enero de 2093- Primer Baile de San Vito
- ❖ Mayo 2093- La epidemia termina tan repentinamente como empezó. Toda la población adulta (mayores de 15 años) del mundo ha perecido

- ❖ 03 de junio de 2093- empieza la guerra nuclear, Estados Unidos lanza misiles nucleares hacia el Medio Oriente, creyéndolos culpables del virus de San Vito
- ❖ 06 de junio de 2093- termina la guerra, la mitad del mundo es ahora un desierto nuclear
- ❖ Enero de 2094- aparecen los Infernos en los polos; permanecen inmóviles, pero los niveles de los océanos comienza a subir de inmediato
- ❖ Diciembre 2094- primeras oleadas de inundación masiva en Europa: los Países Bajos, el norte de Alemania y el norte de Francia se hunden bajo las olas
- ❖ Abril 2124- segundo Gran Baile de San Vito
- ❖ 12 de marzo de 2150- nacimiento del Pontífice Maximus Petrus Secundus, bajo el nombre de Pedro, en el monasterio de Speyrer
- ❖ 2153- Fra Juda escribe el Génesis Secunda
- ❖ Noviembre de 2162- tercer Gran Baile de San Vito
- ❖ 25 de abril de 2163- el Pontífice proclama el establecimiento de la nueva Roma; Fundación de la Iglesia Angelítica y la orden Micaelita, en Roma Æeterna
- ❖ Diciembre de 2164- Fra Juda visita al Pontífice, en Roma
- ❖ 2165- la Iglesia declara el Éxodo
- ❖ 2166-2177- se establecen los otros 7 Firmamento
- ❖ 2177- primeros seminarios y monasterios fuera de los Firmamento
- ❖ 2191- se funda el ejército de los Templarios
- ❖ 2201- los Templarios están listos para batalla, se promulgan primeros edictos contra la tecnología y los libros

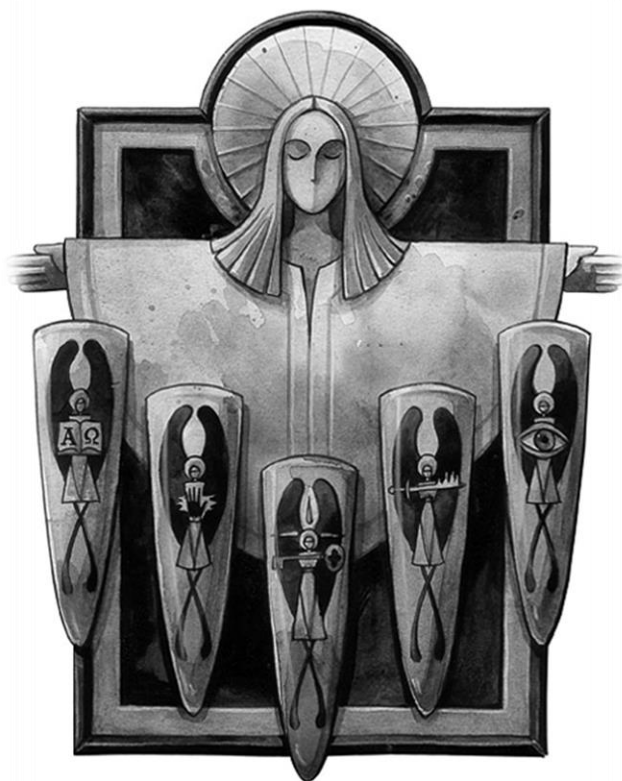
- ❖ 2203- se libra la primera guerra contra los barones independientes, denominados Diáconos, con diversos grados de éxito.
- ❖ 2206- la aparición de los Engel otorga la victoria temporal a la Iglesia Angelítica
- ❖ 2210- Gran Bretaña proclama el NAM (Nuevo aislamiento Magnífico)
- ❖ 2215- Londres se proclama puerto libre
- ❖ 2221- Lisboa intenta seguir los pasos de Londres y separarse de la Iglesia. El fuego del Señor llueve de los cielos y arrasa la isla hasta los cimientos.
- ❖ 2230- el Pontífice declara a Roma Æterna capital de Europa
- ❖ 2237- finalmente se completan las obras en los Firmamento
- ❖ 2420- se documenta el primer movimiento de un Infierno
- ❖ 28 de febrero de 2420- los engendros de pesadilla aparecen en multitud por toda Europa
- ❖ Octubre de 2455- un Infierno llega a la costa de Islandia
- ❖ 2493- el Pontífice Maximus Petrus Secundus proclama la Gran Cruzada contra los engendros
- ❖ 2543- aparente destrucción del Firmamento Samaelita, el destino de la orden sigue siendo incierto
- ❖ 01 de diciembre de 2595- los engendros se retiran hacia el humo de los Infiernos; la Gran Cruzada termina oficialmente
- ❖ 2596-2605- década de la reconstrucción
- ❖ 2603- el alzamiento del culto conocido como los Morlocks provoca la Guerra de los Herejes
- ❖ 1º diciembre de 2605- los engendros regresan mutados

- ❖ Junio 2610- batalla de Jerusalén, la mayor batalla de la historia entre Engel y engendros
- ❖ 2640- fundación de la Liga Urbanis y la consecuente puesta en común de conocimientos sobre tecnología antediluviana
- ❖ 1º febrero 2642- caída del Firmamento Raguelita
- ❖ 2649- se proclama la Segunda Gran Cruzada
- ❖ 2652- el Pontífex Maximus Petrus Secundus convoca el Concilio Angélico Europeo
- ❖ 2654- año actual

## Las órdenes angélicas

Cinco órdenes de ángeles sirven a la humanidad y a la Iglesia Angelítica en Roma Æterna. Estas órdenes fueron enviadas por el creador a la tierra para defender a la humanidad de los engendros de pesadilla. En ese entonces, el creador envió a ocho órdenes angélicas pero solo cinco han sobrevivido en los días presentes. Los Samaelitas se auto inmolaron para detener el avance de un infierno, los Raguelitas fueron destruidos por la tecnología que habían jurado custodiar y los Sarielitas han ido desapareciendo poco a poco mientras el creador ya no envía más de estos al mundo. Hoy solo el Pontífex Maximus, Petrus Secundus, posee un coro de Sarielitas que cantan para él. Las órdenes que hoy sobreviven y luchan por la humanidad son las siguientes:

- ❖ **La orden de Mikhael:** nombrada por el arcángel Mikhael, los miembros de esta orden son entrenados en las artes de estrategia, tácticas y liderazgo. con sus poderes mentales únicos, son los comandantes perfectos para las huestes celestiales. Como Mikhael, los Mikhaelitas son considerados los más puros y más semejantes a Dios de todos los ángeles. Su emblema muestra una corona y una llave. El Firmamento de los Mikhaelitas está situado en Roma Æterna y su color es el oro.
- ❖ **La orden de Gavriel:** nombrada por el arcángel Gavriel, esta orden angélica es la más temida. Estos guerreros del Señor, también llamados ángeles de la muerte, son entrenados para luchar y matar en todas las formas imaginables. Con sus espadas llameantes, las cuales además son su emblema, ellos imparten la sentencia del Señor. El Firmamento de los Gavrielitas está localizado en la antigua ciudad alemana de Nuremberg. Su color es el negro.
- ❖ **La orden de Raphael:** esta orden, nombrada por el arcángel Raphael, está entrenada en las artes de sanación. Un toque de sus manos puede aliviar el dolor, curar heridas e incluso



desterrar la miseria. Muchos Raphaelitas se abstienen de recurrir a la violencia y ni siquiera llevan armas. Su emblema muestra la mano curadora. El Firmamento de los

Raphaelitas está localizado cerca de Gratianopel, en los Alpes Suizos y su color es el blanco o plateado.

- ❖ **La orden de Ramiel:** Esta orden sigue al arcángel Ramiel o Jeremiel. Los Ramielitas son los poseedores del conocimiento y los sabios entre las otras órdenes. Sus dones divinos les permiten ver el pasado como también el futuro. Su emblema es un libro y el alfa y omega. El Firmamento de los Ramielitas está localizado en la antigua ciudad checa de Praga, la nueva Venecia del Este. Su color es el azul.

- ❖ **La orden de Uriel:** nombrada por el arcángel Uriel, esta orden tiene a su cargo preservar el conocimiento de los caminos de Señor. Los Urielitas son los exploradores y mensajeros entre los ángeles. Como tales, sus dones les permiten encontrar el camino incluso en la oscuridad de la noche o en medio de

una tormenta. También son excelentes buscadores de alimentos y pueden encontrar agua y comida en los desiertos más áridos. su emblema es el ojo que todo lo ve,

su color es el verde y su Firmamento está emplazado en  
Mont Savage, en los Pirineos.

## Capacidades de los Engels

Los Engel son seres alados de aspecto infantil o juvenil que enarbolan los poderes del creador para luchar contra los engendros de pesadilla. Sus alas les permiten volar y sus cuerpos están cubiertos por tatuajes angélicos, la escritura de Dios, los cuales les conceden el poder de sus potestades, mandatos divinos que le permiten a los Engel alterar el mundo que los rodea. Los Engel además tiene un metabolismo excepcional y necesitan muy poco alimento para subsistir y muy pocas horas de sueño (suelen ser vegetarianos). Si bien, una vez que llegan al mundo de los hombres comienzan a envejecer como todos, sus tasa de envejecimiento es mucho más lenta. Por cada 3 años humanos un Engel envejecerá solo uno.

Pese a que los Engel son criaturas cercanas al creador, su contacto con el mundo los corrompe. Pocos son los Engel que llegan a tener el aspecto de una mujer u hombre joven, pues antes de que esto ocurra, estos deciden volver al seno del creador para purificarse, pues no pueden resistir la mancha del mundo. Para esto se someten a un rito conocido como "la purificación", el cual los lleva de vuelta al cielo.

Se dice que los arcángeles de cada orden son Engel completamente adultos que han logrado mantener la santidad en sus corazones, aunque muy pocos son los que realmente han logrado verlos.

## La Europa Neomedieval

*Sumus angeli domini*

*Sumus nuntii lucis*

*Audimus et paremus.*

En la inundada y neo-medieval Europa del año 2654, las masivas islas que conforman el continente son de predominante dominio de la Iglesia Angelítica. Los Engel, ángeles de las creencias judeo-cristianas, patrullan los cielos, desde sus inmensas fortalezas o Firmamento, incesantemente esforzándose para defender a la gente de Europa de las hordas de los engendros de pesadilla -alimañas que obedecen los designios del Señor de las Moscas, enemigo acérrimo de la Iglesia Angelítica. El eternamente joven Pontifex Maximus, preside sobre la burocrática y autocrática Iglesia Angelítica, desde Roma Æterna, habiendo combinado el poder religioso y secular a la perfección, en un todo integrado.

Pero no todo está bajo el poder de la Iglesia, muchas de las ciudades se han apartado del comando directo de ésta, guareciéndose bajo el alero de los señores de la chatarra, quienes mantienen vivo lo poco que queda de la tecnología antediluviana. Ante un mal muy real y tangente, los jugadores deben navegar entre la política, la guerra y la fe, como los guardianes de Europa.

El continente se encuentra fraccionado por grandes masas de agua, la tecnología es rudimentaria y la vida, difícil; el Europeo medio es campesino o pescador y vive de lo poco que puede sacar de la tierra

o del mar. Debido al derretimiento de los polos, el clima ha cambiado drásticamente, sumiendo a Europa en un clima tropical-húmedo y lluvioso. Esto se ve agravado por la presencia de los Infernos, torres de fuego que deambulan por la Tierra aparentemente sin destino fijo. A su paso, sólo dejan destrucción, desolación y territorio yermo, al cual casi nadie se atreve a aventurar, y los pocos que lo han hecho no han regresado para contar sus experiencias. El mundo está sumergido en una nueva época medieval, donde la tecnología está prohibida, pues se considera la causante directa de la plaga que azotó 3 veces a la humanidad y que exterminó a toda la población adulta de la época. Sobre el continente rige la Iglesia Angelítica, con el Pontifex Petrus Maximus Secundus, el eternamente joven líder, a la cabeza.



El centro de poder más grande es, sin duda, Roma Æterna, sede del Firmamento Micaelita, del Pontificado y de los Templarios -guardia creada por la Iglesia, como su brazo armado- encargados de la seguridad de la población. No es la ciudad más grande de Europa, pero la más importante a nivel político, cultural y religioso.

Nuremberg, hogar de la orden Gabrielita es la zona con más flujo de inmigrantes, lo que la convierte en la más populosa. Debido a esto, la ciudad tiene una política de cero tolerancia a la delincuencia, castigando con severas penas a los que cometen delitos e infracciones, en especial el robo de alimentos, que escasean. Originalmente, el Firmamento estaba construido alejado del área poblada, pero debido a su constante crecimiento, éste fue absorbido e incorporado a la geografía de la ciudad.

Gratianopel es una de las ciudades más tranquilas y agradables. Como los Raphaelitas tienen contacto directo con los humanos, debido a sus dones curativos, han montado varios hospitales y casas de reposo donde, junto con los monacas, atienden y ayudan a la población. Los Engel de esta orden son los mejores recibidos y más queridos por la gente. El Firmamento descansa a unos 15 kms. de la ciudad propiamente tal.

Praga, conocida como la nueva Venecia del Este, está conformada por una serie de islitas unidas por puentes. Debido a que la mayoría de las construcciones son de madera, el uso del fuego está altamente controlado, para evitar cualquier tipo de accidente.





cuando hace mucho calor, el olor en la ciudad es casi insoportable, cuando no lo hace, el lugar está cubierto de niebla.

El Firmamento Urielita está emplazado en el corazón de los Pirineos, por lo que las ciudades más cercanas serían las de Iberia, territorio bajo el comando de Isabela de Córdoba, acérrima enemiga de la Iglesia; sólo algunos campamentos han logrado sobrevivir en las cercanías del Firmamento, ofreciendo suvenires a los peregrinos.

## La jerarquía de la Iglesia



La iglesia Angélica ha sido el alma mater que ha mantenido a Europa unificada y protegida. Ella esta comandada por una jerarquía muy estricta que tiene a la cabeza al Pontifex Maximus, un niño que por la gracia de Dios lleva vivió más de 600 años y en la base a los Maters y Paters, monjas y sacerdotes que atienden a las comunidades repartidas por toda Europa:

- ❖ Pontifex Maximus: Petrus Secundus
- ❖ Arcángeles
- ❖ Los Abs: Superiores en un Firmamento o un monasterio. Los de los Firmamento tienen alto rango.
- ❖ Cardenales: Señores territoriales y miembros del Consistorio o Curia, consejeros directos del Pontifex Maximus.

- ❖ Los Arzobispos: Señores de pequeños conglomerados de ciudades.
- ❖ Obispos: Señores de una ciudad.
- ❖ Maters y Paters – Responsables de pequeñas comunidades. Más frecuentes mujeres.

## Estructura de un Firmamento

Los Firmamentos o Firmamentos son las fortalezas que albergan a las huestes angélicas. Cada orden cuenta con su propio Firmamento localizado en una importante capital de Europa. Estas son estructuras muy altas como una gran torre, que en su pináculo albergan importantes fortalezas en las cuales habitan los Engel. Solo es posible llegar a ellas volando, por lo que solo los Engel pueden llegar allí. Cada Firmamento tiene a la cabeza a un Arcángel hasta llegar a los monjes de servicio que han hecho un voto de silencio conocido como los bautistas, encargados de atender las necesidades de los Engel.

- ❖ Arcángel: Angel de alto rango líder de una orden angélica. No son vistos por muchos.
- ❖ Ab: Sacerdote humano, segundo al mando de un Firmamento y su cara visible ante el mundo
- ❖ Prior: Administrador de un Firmamento. Asesor de un Ab
- ❖ Nonnus o Nonna: Entrenadores de Engels (llamados Abe o Amma por los Engel)
- ❖ Magister: Entrenador de templarios (templarios) o Educador de Monacas y Begines (Clerigo).



- ❖ Castellano: Administrador de los servicios en un Firmamento. Jefe de los Hebdomadares.
- ❖ Los Bautistas: Mónacas y Begines con la lengua cortada

## Los templarios

Los templarios son humanos que han decidido servir a los Engel como una fuerza militar. Estos usualmente se encargan de mantener el orden en los territorios que rodean los Firmamentos mientras los Engel luchan contra los engendros de pesadilla. Los templarios actúan como policías y garantes del orden, así como unidades militares que



van a la guerra en momentos de necesidad. Cada Firmamento cuenta con un destacamento de templarios construido en su base. La estructura jerárquica de estos destacamentos es como sigue:

- ❖ El Dux: Templario en jefe. Etienne Normand
- ❖ Custodios: Jefes de una orden específica de templarios.
- ❖ Decani: Asesores del Custodio a cargo de un grupo de Armaduras.

- ❖ Armatura: Una especie de capitán de tropa, algunos son Magisters.

## Facciones

En el mundo de la Europa Neomedieval, existen facciones y cultos que disienten del pensamiento general y la doctrina oficial de la iglesia. Alguno de estos tienen mucho poder, mientras que otros son meros disidentes que apenas preocupan a la iglesia angélica.

- ❖ El Pii : Fundada hace 200 años. Ultraconservadores
- ❖ Los Innovadores: Fundada hace 50 años. Desean cambios
- ❖ Logias: Organizaciones secretas.
  - Los custodios de la pureza: Anti tecnología y conservadores
  - Los místicos de la sangre de cristo: Beben “sangre” o alucinógenos.
- ❖ Cultos
  - Los fulminadores
  - Los discípulos de la estrella de la mañana
  - El culto de las maquinas

## Los Jinetes sombríos

Los jinetes sombríos no son más que el nombre que reciben mercenarios a caballo y armados con armas previas al gran diluvio que sirven a la iglesia angélica como agentes libres. Estos jinetes, usualmente bajo el mando de un líder, realizan labores sucias y poco honorables que los miembros de la iglesia no están dispuestos a realizar, pero que son necesarias. Además, los jinetes sombríos están

encargados de cobrar año a año el diezmo en todos los pueblos de la Europa. El diezmo no es más que la ofrenda en niños pequeños, que cada pueblo debe realizar al a iglesia. Estos niños son destinados como sacerdotes y sirvientes de la iglesia.



## Señores de la Chatarra y herejes

Los señores de la chatarra o chatarreros, también conocidos como Diadocas, son hombres poderosos que viven fuera de la influencia de la iglesia como renegados. Normalmente son señores feudales que se mantienen al margen de la iglesia y que valoran su independencia. Son conocidos como chatarreros por que desafían los edictos de la iglesia y escarban en busca de tecnología ante diluviana. Las ciudades controladas por los señores de la chatarra suelen ser ciudades que aprovechan cierto grado de tecnología y en el cual sus habitantes están más informados que el resto de Europa. Sin embargo, cuando un chatarrero se interpone en el camino de la iglesia, esta no duda en enviar destacamentos de templarios e incluso Engels para pacificar a los rebeldes.

Estas tierras también están llenas de Herejes, hombres que desafían la doctrina de la iglesia, alterándola o incluso negándola, culpando a la iglesia misma de los males del mundo. No son más que una manga de ignorantes y hombres de poca fe.

# REGLAS DE JUEGO

---

## Atributos

En Engel, los personajes cuentan con cinco atributos para describir sus características básicas. Estos son los siguientes.

- ❖ Cuerpo: Fuerza, destreza y fortaleza física
- ❖ Mente: Inteligencia, astucia y aplomo
- ❖ Corazón: Carisma, emociones y compostura
- ❖ Alma: Fuerza de espíritu y voluntad
- ❖ Potestad: Poder divino

Los atributos pueden tomar valores entre -3 y 3, con excepción de potestad que solo puede tomar valores entre 0 y 3.

## Dados

Cuando una regla te pida que tires dados, tira dos dados de 6 caras y suma sus resultados. Sigue las instrucciones de la regla para saber qué hacer con este resultado.

Cuando una regla te pida que tires por un atributo específico (por ejemplo, tira por Mente), tira 2 dados de 6 caras, suma sus resultados y añade este resultado al valor numérico del atributo por el cual estas tirando. Sigue las instrucciones de la regla específica para ver qué pasa.

## Movimientos básicos

Los movimientos son reglas que describen como resolver ciertas situaciones conflictivas en la historia. Cada movimiento contiene una condición de activación, cuando esta condición se cumple, sigue las instrucciones del movimiento para resolverlo. La palabra movimiento viene de la idea de mover la historia hacia adelante, siempre, cualquiera sea lo que suceda en la historia, éxito o fracaso. Los movimientos básicos con movimientos que todos los personajes pueden acceder y usar. Existen también otros movimientos más específicos que solo algunos personajes pueden usar o que se utilizan para situaciones especiales. Los movimientos básicos son los siguientes:

- ❖ Luchar físicamente contra un enemigo (Cuerpo)
- ❖ Resistir la adversidad (Alma)
- ❖ Parlamentar (Corazón o Mente)
- ❖ Desentrañar un misterio o recopilar información (Mente)
- ❖ Intervenir (Variable)
- ❖ Recuperar el aliento (Alma)
- ❖ Crear un ardid (Corazón o Mente)
- ❖ Evitar un peligro (Cuerpo)
- ❖ Bendecir una persona o lugar con tu toque angélico (Alma)
- ❖ Jugar a ser el creador por un momento (Potestad)
- ❖ Invocar una potestad (Variable)

## Luchar contra un enemigo

Cuando luchas con fuerza o agilidad contra un enemigo, lanza por Cuerpo. En un acierto logras hacer daño y eliges una de las siguientes alternativas, en un 10 o más, eliges dos.

- ❖ Tomas algo de tus enemigos.
- ❖ Infringes más daño.
- ❖ Ganas un +1 a tu próxima acción contra tu oposición.

Si obtienes entre 7 y 9, eliges una de las siguientes también:

- ❖ Tu oponente te hace daño.
- ❖ Quedas en una mala posición luego de luchar.
- ❖ Pierdes algo que te importa debido a tu lucha.
- ❖ La lucha deja una marca en ti, ganas la condición enojado o intimidado.

Si estas usando una potestad para luchar contra tu enemigo y obtienes un 12+

- ❖ Tu oponente elige: Se rinde ante ti o lo incapacitas.

## Resistir la adversidad

Si estas amenazado por una fuerza externa ajena que impide que actúes (controlada por el MC) y decides resistirla, tira por Alma. En un acierto, resistes el embate de lo que te amenaza y te abres paso con fortaleza, destreza o voluntad. Si obtienes entre 7 y un 9, resistes, pero a un costo que el MC determinará.

## Parlamentar

Cuando tienes una ventaja que te da influencia sobre un PNJ e intentas convencerlo que cambie su curso de acción o haga algo por ti, lanza por Corazón (si usas tu encanto) o por Mente (si usas la fría lógica racional). En un acierto consigues que el PNJ haga lo que le pides. Si obtienes entre un 7 y un 9, el MC elige una de las siguientes:

- ❖ La ayuda del PNJ tiene un costo que deberás pagar.
- ❖ El PNJ sólo está dispuesto a cumplir tu requerimiento parcialmente.

Si usas una potestad para parlamentar y obtienes un 12+ :

- ❖ El NPC queda impresionado o atemorizado de tu poder. La próxima vez que parlates con él, obtienes un +3.

## Desentrañar un misterio o recopilar información

Cuando tienes la oportunidad de desentrañar un misterio o reunir información respecto a una situación desconocida o una persona, lanza por Mente. En un acierto elige una de las siguientes

- ❖ Pregunta al MC una pregunta sobre la naturaleza de lo que enfrentas y este debe responder honestamente.

- ❖ Obtienes un +1 que puedes usar en una tirada relacionada a la materia que investigas. El MC te dice que tipo de información te da este beneficio.

Si obtienes entre un 7 y un 9, el MC elige unas de las siguientes:

- ❖ Dejas un rastro trazable de tu investigación.
- ❖ Obtener la información significará un costo que deberás pagar si quieres obtenerla.

Si utilizas una potestad para desentrañar un misterio o recopilar información y obtienes un 12+:

- ❖ Obtienes ambas opciones disponibles para cuando obtienes un 10+

## Ayudar o Intervenir

Cuando intentes ayudar o intervenir en la acción de otro, lanza con un atributo apropiado a la naturaleza de tu ayuda, el MC te dirá cual. En un acierto, ayudas a un aliado o intervienes en las acciones de un enemigo. Elige algunas de las alternativas según cuál sea la más adecuada:

- ❖ Si la acción involucra una tirada, le das un +1 a tu aliado o un -2 a tu oponente, según corresponda.
- ❖ Si la acción no involucra una tirada, ayuda a tu aliado de alguna forma apropiada con tu acción o interviene en la acción de otro para detenerla temporalmente

Si obtienes entre un 7-9 elige una de las siguientes, según corresponda:

- ❖ Recibes daño por tu acción
- ❖ Tomas el lugar de quien acabas de ayudar y caes en las manos de quien lo amenazaba.
- ❖ Ayudar o interferir significa alguna clase de costo para ti, el MC te dice que costo te costará.
- ❖ Ganas la condición exhausto o enojado, tú eliges.

Si utilizas una potestad para intervenir y obtienes un 12+ elige una de las siguientes alternativas

- ❖ Tu ayuda implica un +2 a tu aliado o tu interferencia un -3 a tu oponente.
- ❖ Tu acción trae consigo un beneficio inesperado adicional para ti y/o tus aliados, el MC te dirá cual.

## Recuperar el aliento

Cuando tienes la oportunidad de recuperar el aliento, apártate de lo que enfrentas o te aproblemata y toma un minuto para respirar, luego lanza por Alma. En un acierto, recuperas el aliento e ignoras las condiciones que te aqueja hasta el final de la escena. Si obtienes entre un 7 y un 9, por recuperar el aliento dejaste que tu oponente tomara una posición ventajosa sobre ti o se hiciera con algo muy valioso, el MC te dirá que es lo que sucede.

Si utilizas una potestad para recuperar el aliento y obtienes un 12+: Eliminas la penalidad, debilidad o problema según establece la

potestad y además obtienes un +1 a tu próxima acción, cualquiera esta sea.

## Crear un ardid

Cuando creas un ardid para engañar o distraer a tu oposición, lanza por Corazón (si usas tu encanto) o por Mente (si urdes alguna astucia o plan). En un acierto, tu oposición es engañada, al menos por un momento. En un 10+, elige 2 de la siguiente lista, entre un 7 y un 9, elige 1: Creas una oportunidad

- ❖ Expones una debilidad o defecto
- ❖ Confundes a tu oposición por un momento
- ❖ Evitas un futuro e inminente enfrentamiento

Si utilizas una potestad para intervenir y obtienes un 12+:

- ❖ Obtienes las cuatro alternativas al mismo tiempo u obtienes una alternativa, pero con un doble efecto (un efecto muy generoso).

## Evitar un peligro

Cuando aproveches una oportunidad para evitar un peligro, tira por Cuerpo. En un acierto, logras evitar lo que te persigue o asecha. Si obtienes un 10+, elige una de la siguiente lista; si obtienes entre un 7 y un 9, elige dos:

- ❖ Sufres daño al evitar o escapar del peligro.
- ❖ Terminas en otra situación peligrosa, pero de diferente naturaleza.

- ❖ Pierdes algo importante debido a tu maniobra.
- ❖ Para evitar el peligro, realizas algún acto deplorable. Marcas tentación.
- ❖ Ganas la condición asustado o impotente, tú eliges.

Si estás usando una potestad para evitar o escapar de un peligro y obtienes un 12+:

- ❖ Logras lo que te proponías y además haces un descubrimiento importante.

## Bendecir una persona o lugar con tu toque angélico

Cuando bendigas un lugar, una persona o un objeto en el nombre del creador, lanza por Alma. En un acierto, logras bendecir el lugar, objeto o persona. Describe como tu bendición obra de forma sutil y misteriosa para cambiar el destino de las personas afectadas por ella, las cuales se vuelven ahora tus aliados. Si obtienes entre un 7 y un 9, logras bendecir el lugar pero debes elegir una de las siguientes:

- ❖ Marcas tentación por creer que puedes administrar bendiciones cuando el creador no te lo ha pedido.
- ❖ El MC decide el efecto de tu bendición y esta incluirá un giro inesperado en la historia.

Si utilizas una potestad para bendecir y obtienes un 12+:

- ❖ La bendición cambia el destino de las personas afectas de forma drástica y duradera. Los beneficiados con tu

bendición se vuelven tus seguidores devotos e incuestionables.

## Jugar a ser el creador por un momento

Cuando juegas a ser el creador, liberando tu poder divino de una forma diferente a las potestades que conoces, tira con Potestad. En un acierto, elige una de las siguientes y marca tentación dos veces. En un 10+ Ignora la tentación o elige otro de la lista:

- ❖ Toma un +1 a tu próxima tirada
- ❖ Extiende tus sentidos de forma sobrenatural
- ❖ Intimida, amenaza o impresiona a tu oposición
- ❖ Realiza un milagro, algo imposible a los ojos mortales
- ❖ Toma control de algo expuesto o vulnerable de tu oposición

## Invocar potestad

Cuando invoques una potestad, alza la voz y recita la fórmula de invocación (\*). Luego el MC te dirá que movimiento de los disponibles se ajusta más al efecto de la potestad que estas invocando y si es necesario modificarlo de alguna forma. Resuelve el movimiento, pero añade a tu tirada el valor que tengas en el atributo de potestad. Utiliza el resultado para resolver el movimiento. Si ningún movimiento se ajusta, la potestad se invoca exitosamente y esta tiene efecto.

Si el movimiento se resuelve y el resultado implica algún costo o desventaja para el personaje por usar la potestad, el MC puede elegir de entre las siguientes para asignar dicho costo:

- ❖ No puedes utilizar la misma potestad por el resto de la escena.
- ❖ Recibes daño por usar la potestad acorde al nivel de la misma: Signum- 1 Punto, Sigil - 2 Puntos, Scriptura - 3 Puntos.
- ❖ Ganas la condición drenado.

*(\*) Formula de invocación: Potestad + "Nivel" + de + "nombre de Arcángel": "Nombre de la potestad". Ejemplo: Potestad signum de Raphael: ¡Toque curativo!*



# La cruzada eterna



Los Engel llegaron al mundo para proteger a la humanidad de los horrores de los engendros de pesadilla. Las tierras marcadas emanen monstruosidades que aterrorizan y devoran a inocentes y pecadores por igual. Es por esto que mucho del quehacer angélico se relaciona con la lucha y la batalla. Es por eso que hacer daño y defenderse de este, así como tratar heridas son elementos importantes en la vida de un Engel.

## Daño

Cada personaje tiene tres niveles de daño: Magullado, herido y mal herido. El nivel magullado cuenta con un punto de salud, mientras que los otros dos niveles de daños cuentan con dos puntos de salud cada uno. Cuando un personaje está herido tiene un -1 a todas sus acciones, mientras que si este está mal herido tiene un -2 a todas sus acciones. Cada vez que un personaje reciba daño debe marcar un punto de salud en su hoja de personaje, partiendo por el nivel magullado, siguiendo con el herido y luego con el mal herido. Si recibe más puntos de daño, entonces el personaje muere.

## Recuperación de daño

La recuperación del daño siempre va desde las heridas más leves a las más graves. Además, cada nivel tiene reglas especiales de recuperación.

- ❖ Magullado: No requiere asistencia médica, se recuperan al cabo de un día
- ❖ Herido: Requieren atención médica para comenzar a curarse, se recupera a una razón de un punto por semana
- ❖ Mal herido: Requieren de atención medica muy especializada para comenzar a curarse, se recuperan a un punto por mes.

Cuando una herida del nivel herido o mal herido no es tratada pronto, estas comienzan a sangrar, añadiendo más heridas a una razón de un punto por día. Si un personaje no recibe tratamiento pronto morirá por el agravamiento de sus heridas. Alguno efectos de potestades angélicas pueden suplir el tratamiento médico o incluso eliminarlas completamente.

Las heridas que un personaje tiene cuentan como condiciones (ver más adelante).

## Cicatrices

Cuando un personaje recibe uno o más puntos de daño debido a un ataque, el jugador puede optar por no recibir ese daño y en vez de eso, ganar una cicatriz. Existen cuatro tipos de cicatrices, uno por cada atributo (dejando de lado Potestad). Cada una de estas cicatrices significa un daño irreparable en el personaje, el cual se

traduce en un -1 al atributo en cuestión. Además, las cicatrices simbolizan elementos que pueden ser incluidos en como el personaje es interpretado. Un mismo personaje solo puede tener una cicatriz de cada tipo al mismo tiempo. Las cicatrices disponibles son las siguientes:

- ❖ Lisiado: -1 a Cuerpo
- ❖ Aplastado: -1 a Corazón
- ❖ Traumatizado: -1 a Mente
- ❖ Quebrado: -1 a Alma

Las cicatrices pueden eliminarse mediante el uso de un avance luego de marcar cinco puntos de experiencia o mediante el uso de potentes potestades (Scriptura o Sigil pero con condiciones muy favorables).

## Armas

Las armas tienen una puntuación de daño que va de 1 a 4 puntos. Además, cada arma tiene una característica especial.

- ❖ Puños: 1
- ❖ Dagas (\*\*), puñales y bastones (\*): 2
- ❖ Espadas (\*\*\*), hachas (+) y mazas (+): 3
- ❖ Arcos (\*) y Rifles (++) : 3
- ❖ Lanzas (\*), Alabardas (\*,++): 4

*(\*) Alcance: +1 a acciones que se beneficien del largo o el alcance del arma*

*(\*\*) Arrojadizas: Por un -1 al daño, pueden arrojarse y beneficiarse de (\*)*

*(\*\*\*) Versátil: +1 a acciones ofensivas o defensivas, tu decidas cual al comienzo del combate.*

*(+) Quiebra huesos: Ignora un punto de armadura*

*(++) Viciosa: -1 a las tiradas cuando se usa, +1 al daño.*



## Armaduras y escudos

Las armaduras permiten absorber puntos de daño entrantes a un personaje. Cada punto de armadura absorbe un punto de daño. Las armaduras pueden ser ligeras (1 punto) o pesadas (2 puntos). Las armaduras livianas no representan un penalizador importante para el personaje, sin embargo, las armaduras pesadas sí. Si el personaje cuenta con una puntuación de cuerpo inferior a 2 y usa una armadura pesada, este gana la condición **sobrecargado**. Esta condición puede interferir en acciones físicas que requieran velocidad y en acciones que incorporen maniobras en el vuelo,

impidiendo que el personaje se mueva con rapidez. Cuando el tiempo apremia y el peligro está al acecho, un personaje con una armadura pesada rara vez logra actuar con la velocidad necesaria (revisar el apartado de condiciones). Por esta razón, rara vez un Engel suele usar armaduras pesadas.

Por otra parte, los escudos son complementos de un guerrero que le permiten tener una defensa más potente. Estos se presentan en versiones livianas y pesadas. Los escudos livianos son pequeños y confieren un bono a acciones defensivas que se benefician del escudo igual a +1. Los escudos pesados confieren un bono a acciones defensivas igual a +2 pues son más grandes y duros. Los escudos livianos y pesados imponen a quien los usa la condición **mano ocupada** que puede impedirle al personaje usar las dos manos para una acción específica (como usar un arma de dos manos o tomar la mano de su compañero antes que este caiga en las fauces de un gusano gigante. Los escudos pesados además imponen a todos los personajes con una puntuación de cuerpo menor a 2 la condición **sobrecargado** al igual que las armaduras pesadas.

## Otro equipamiento

En su cruzada contra el mal, los Engels también requieren de otro equipamiento aparte de armas, armaduras y escudos. Estos les permiten alimentarse en el viaje y sobrevivir en las largas travesías que enfrentan. Este equipamiento no suele conceder ningún tipo de bonificador, si no que más bien permitirle al personaje realizar acciones que de otro modo no podría realizar fácilmente.

Los kit son un tipo especial de equipamiento genérico. El jugador no toma nota de cada objeto que este incluye si no que lo utiliza cuando lo requiera y obtiene de él lo que necesite, siempre que esto se relacione con el tipo de Kit. Un Kit del viajero podría proporcionarle al personaje una cuerda o una antorcha, según necesite. Cada vez que un jugador decida obtener algo de un kit, este debe marcar un uso. Cada kit cuenta con 3 usos antes de agotarse.

## Ropajes angélicos

Los Engel se visten con ropajes especialmente diseñados para ellos. Estos son livianos y les permiten volar. Están hechos de túnicas livianas y cómodas confeccionadas en el color de la orden correspondiente a cada Engel. Además, los Engel llevan encima algo conocido como ropas votivas que son una suerte de estolas con la palabra de dios inscritas en ellas. Estas vestimentas usualmente dejan ver el torso superior del Engel donde pueden apreciarse los tatuajes angélicos que están sobre su piel.

## Kit de viajero

El Kit de viajero contiene todo lo necesario para que un Engel pueda sobrevivir varias semanas fuera de su Firmamento. Este kit tiene raciones de comida, agua y herramientas básicas para hacer fuego o cortar alimentos. Un humano no sobreviviría más que un par de días con este Kit, pero los Engel necesitan comer mucho menos. Este kit cuenta con 5 usos. Cada vez que obtengas algo de él, marca uno de sus usos. Luego de esto, el kit es inservible.

## Kit de curación

El Kit de curación contiene lo necesario para curar hasta dos puntos de daño, entre hierbas, vendas, un pequeño escalpelo, hilo y aguja, y un vial.

## Kit de erudito

El kit de erudito corresponde a manuscritos y anotaciones donde se encuentran anotada información relevante sobre un tópico específico. Los ramielitas suelen tener estos kit y cuando emprenden una misión suelen elegir los tópicos relevantes a lo que enfrentaran para equiparse. El kit de erudito puede ser consultado hasta dos veces en una aventura. Luego de esto, la información que contiene ya no será de utilidad.

## Kit de mapas locales

Este kit contiene mapas de una localidad específica que le permiten a quien los use navegar con mayor facilidad por zonas más o menos desconocidas. Estos mapas solo pueden cubrir territorios dominados por la iglesia angélica. Los mapas locales pueden ser consultados hasta dos veces en una aventura. Luego de esto, la información que contiene ya no será de utilidad.

## Condiciones

Las condiciones representan efectos adversos que un personaje experimenta debido a las circunstancias de la historia. Estas representan adjetivos que describen problemas físicos, emocionales o mentales del personaje. Normalmente estas se ganan como

resultado de algún movimiento que se resolvió con efectos adversos o desventajosos para el personaje. Cuando un personaje gana una condición, esta se queda con él mientras haga sentido que así sea, aunque estas no suelen durar más allá de una sesión o dos. A veces las circunstancias de la historia, las acciones del personaje o incluso el efecto de potestades pueden eliminarlas temporal o permanentemente. El MC es el árbitro final respecto a cuándo una condición puede ser eliminada. A nivel de juego, las condiciones representan impedimentos narrativos que pueden evitar que el personaje pueda realizar ciertas acciones. Si un personaje está perturbado, entonces quizás no pueda focalizar su mente para intentar desentrañar un misterio o le sea imposible parlamentar coherentemente con un PNJ. De la misma forma, si un personaje está malherido quizás le sea imposible moverse con rapidez y evitar que su compañero sea malherido por un engendro de pesadilla. El jugador debe considerar las condiciones que su personaje tiene encima para plantear las acciones que este tomara y el MC será el árbitro final respecto a si una acción es posible o no bajo ciertas condiciones. Además, las condiciones pueden ser usadas como elementos narrativos en la historia para justificar ciertas acciones de un personaje o como ayuda para que el jugador pueda interpretarlo adecuadamente.

Ahora bien ¿Si un personaje tiene una condición dada, eso quiere decir que no podrá actuar irremediablemente como desea? Por supuesto que no. Para esto, el juego provee de un movimiento especial llamado **Recuperar el aliento**. Cuando un personaje logra recuperar el aliento con éxito este puede ignorar temporalmente y

a veces en forma permanente una o más condiciones que le afectan. Sin embargo, recuperar el aliento suele tener un costo y significa abrir una oportunidad para que los enemigos del personaje actúen.

Ejemplos de condiciones pueden ser asustado, enojado, adolorido, enfermo, obsesionado, etc. Los efectos de una condición pueden ser anulados si un Engel se da un momento para recobrar el aliento (ver movimientos básicos) y controlar el efecto negativo que la condición está generando en él.

## Combate de compañías

Los Engel no solo enfrentan solos a la oscuridad, si no que en tiempos de guerra conforman grandes batallones y van a la guerra. Un grupo de Engel, una compañía, también puede verse envuelto en combates sorpresivos y masivos con el enemigo. En estos casos, en vez de usar los movimientos básicos, deben utilizarse los movimientos de compañía.

## Movimientos de compañía

Los movimientos de compañía son movimientos especiales para ser utilizados en combates masivos entre muchos personajes. Estos más que describir pequeñas acciones de cada personaje, describen movimientos de largo alcance de compañías enteras. Estos se utilizan normalmente cuando los Engel vuelan en formación para enfrentar a sus enemigos, aunque también pueden usarse en otras situaciones que apliquen. Los movimientos de compañía requieren que el grupo de personajes se organice en diferentes funciones dentro del mismo y que estos elijan un líder que los lidere en la batalla. Los movimientos de compañía son los siguientes.

- ❖ Organizar la compañía
- ❖ Desatar un ataque

- ❖ Levantar una defensa o evadir un ataque
- ❖ Maniobrar estratégicamente
- ❖ Reconocer el territorio
- ❖ Reagrupar las tropas.

## Organizar la compañía

Al comienzo de una misión, cuando un grupo de Engels emprenden el vuelo estos deben organizar una compañía. Ya sea por rango militar y de no haber diferencias de rango, por elección de sus miembros, deberá asignarse un líder de compañía. El líder asignará el resto de los integrantes de la compañía entre cuatro posiciones dentro de la compañía: Espadas para combatir, escudos para defender, soporte para dar asistencia y vigías para explorar. Por cada miembro de la compañía asignado a cada posición según estipula la siguiente tabla, la compañía gana +1 en cada uno de los siguientes atributos según corresponda: Espada, Escudo, Soporte, Vigía. Todos los atributos de compañía comienzan con una base de 0. El tamaño de la compañía se define según la cantidad de miembros que este tenga según la siguiente tabla.





Tamaño	Cantidad de personas	Cantidad de miembros por punto de atributo
Solo (0)	1	1
Diminuto (1)	2-5	1
Pequeño (2)	6-10	2
Mediano (3)	10-20	3
Grande (4)	30-40	4
Enorme (5)	40-50	5
Gigante (6)	50-100	6

## Desatar un ataque

Cuando la compañía desate un ataque sobre sus oponentes, el líder lanza por Espada. En un acierto, la compañía logra hacer daño y los Espadas de este eligen una de las siguientes opciones. En un 10+ eligen dos opciones:

- ❖ Infliges más daño
- ❖ Tus enemigos pierden una ventaja o posición importante, siempre que la tuviesen.
- ❖ Tus enemigos se ven afectados por tu agresivo ataque. Obtienes un +1 en tu próxima acción contra ellos.

Si el líder obtiene entre 7 y 9, los Espadas también eligen una de las siguientes:

- ❖ Los enemigos dañan tu compañía.
- ❖ La compañía se ve temporalmente separado, ganando un -2 a su próxima acción.
- ❖ Su ataque produce daño colateral inesperado sobre personas inocentes o instalaciones de importancia para tu compañía.

## Levantar una defensa o evadir un ataque

Cuando la compañía se defiende de un ataque o amenaza entrante, el líder lanza por Escudo. En un acierto, la compañía resiste el embate del ataque entrante. Si el líder obtiene entre un 7 y un 9, la compañía resiste pero los Escudos de la compañía deben elegir una de las siguientes:

- ❖ La compañía recibe algo de daño (Dividen el daño entrante a la mitad redondeado hacia abajo, con un mínimo de 1).
- ❖ La compañía soporta el ataque pero queda en mal pie para su próxima acción. -1 a la siguiente acción.
- ❖ La compañía resiste el ataque, pero otros sufren el daño en vez de este. El MC te dirá quiénes son los que salen perjudicados (posiblemente otra compañía aliada, un grupo de inocentes o estructuras de importancia).

## Maniobrar estratégicamente

Cuando la compañía realiza maniobras estratégicas para ganar una posición ventajosa sobre su oponente, el líder lanza por Soporte. En un 10+ la compañía guarda 3 puntos de acción, en 7-9 sólo guarda 1. La compañía puede gastar los puntos de acción en una razón de 1 a 1 luego, cuando la maniobra realizada signifique un beneficio para la compañía, cualquier Soporte de la compañía puede gastar los puntos de acción entre las siguientes opciones:

- ❖ +1 al daño (máximo una vez por acción).
- ❖ +1 a la tirada de una acción (sin límite).
- ❖ Niegas un efecto o situación adversa en la que tu compañía caiga.

Los puntos de acción ganados de esta forma están disponibles mientras la maniobra tenga validez y provea una ventaja a la compañía. El MC determinará cuando los puntos no utilizados ya no sean válidos y no puedan usarse.

## Reconocer el territorio

Cuando avancen por un territorio inexplorado lanza por Vigía. En un acierto, los Vigías eligen una de las siguientes. en un 10+ eligen dos.

- ❖ La compañía gana reconocimiento del territorio lo que le da una ventaja inicial por sobre su oponente. Si obtienen un éxito débil (7-9) en tu próxima acción, trátelo como si este fuera un éxito fuerte (10+).
- ❖ Pregunten al MC una pregunta sobre la naturaleza de lo que enfrentan y este debe responder honestamente.
- ❖ El líder de la compañía pueden reorganizar las tropas sin la necesidad de lanzar dados e incurrir en algún costo por ello.

## Reagrupar las tropas

Cuando quieres reagrupar tus tropas luego de un momento de caos o para adaptarte a las nuevas condiciones del campo de batalla, alza tu vos y usa tu liderazgo para hacerlo. Tira por Mente. En un acierto, logras reorganizar tus tropas. Te sobrepones a las penurias al caos y el miedo que están sobre tu compañía. Si deseas, reasigna los miembros de tu compañía según creas conveniente entre Espada, Escudo, Soporte y Vigía. Entre un 7 y un 9 debes elegir además una de las siguientes de la lista:

- ❖ Reorganizar tus tropas te toma tiempo adicional. Tu oponente tomar una posición ventajosa por sobre tu compañía.
- ❖ La reorganización de tus tropas los deja en un pie débil para actuar. La próxima acción de tus tropas va con un -1 a la tirada y -1 al daño.

## Salud y armadura de un compañía

Una compañía tiene una puntuación igual a 6 puntos. A medida que la compañía vaya recibiendo daño, sus miembros se irán viendo dañados paulatinamente. Al final del combate, los miembros de una compañía recibirán una puntuación de daño igual a el daño de la compañía -1.

La armadura de una compañía es igual al promedio de las armaduras que tengan los miembros que sean Escudos de la compañía. La armadura de un compañía reduce el daño como si fuera una armadura normal.

## Daño realizado por un compañía

Una compañía realiza daño según el promedio del daño de las armas que posean las espadas miembros de la compañía. Además, cuando dos compañías se enfrentan se deben comparar sus tamaños. Si estos son diferentes, por cada punto que tenga la compañía de mayor tamaño por sobre el de menor tamaño, este realiza un punto de daño adicional a la compañía en desventaja. Situaciones especiales pueden invertir esta relación y darle la ventaja a la compañía de menor tamaño. El MC determinará cuando esta situación ocurra.



## Bonificador a tiradas de un compañía

Cuando dos compañías de diferente tamaño se enfrentan, la compañía de mayor tamaño gana una ventaja contra la compañía más pequeño. La compañía de mayor tamaño impondrá una penalización sobre el más pequeño de -1. Si el tamaño de la compañía más grande es el doble o más, este penalizador será de -2.

La compañía de mayor tamaño suele estar en ventaja pero situaciones especiales pueden invertir esta relación y darle la ventaja a la compañía de menor tamaño. El MC determinará cuando esta situación ocurra.

## Guerreros en solitario versus compañías

Un guerrero en solitario puede intentar enfrentar a un compañía de mayor tamaño, pero normalmente estará en desventaja numérica. La compañía de mayor tamaño tendrá un bonificador al daño y enfrentarlo significará un penalizador para el guerrero en solitario. Un guerrero en solitario siempre tendrá un penalizador de -2 contra compañías más grandes a menos que cuente con un medio que lo equipare a la compañía, como por ejemplo una potestad sigil o scriptura. Cuando un guerrero solitario actúa contra una compañía este siempre accederá los movimientos básicos y los de su orden respectiva y no los de compañía.

## Potestades y compañías

Las potestades que un Engel maneja suelen cambiar el equilibrio de poder cuando se trata de enfrentar compañías. Un solo Engel con el poder suficiente podría parar el avance de compañías completos si es que conoce la potestad de nivel y efecto adecuado.

El movimiento invocar potestad bien puede activar un movimiento de compañía si es necesario. Sin embargo, para ello, la potestad utilizada debe tener el alcance necesario, o muchos miembros de la compañía deben tener acceso a la misma potestad para que esta tenga un alcance importante en el combate. El MC es el árbitro final sobre que potestad puede usarse en un combate de compañías y cuáles no.

Como regla general, las potestades Sigil invocadas por un solo Engel pueden afectar a compañías de hasta tamaño 2. La misma potestad puede afectar a compañías de hasta tamaño 4 si una cantidad igual a la mitad o superior de los miembros de la compañía la poseen. Tamaños superiores requieren potestades Scriptura para lograr un impacto relevante. Una potestad Scriptura podría anular los bonificadores de daño y penalizadores de tiradas si es que su efecto lo justifica, El MC será el árbitro final sobre cuando aplicar estos bonificadores y penalizadores.

Potestades Signum suelen no tener impactos importantes a menos que la mitad o más de la compañía las poseen e intente afectar una compañía de tamaño 1, aunque en algunos casos esto puede ser diferente (Sobre todo en aquellos casos donde la potestad afecta al

Engel dotándolo de alguna habilidad especial más que afectar a sus oponentes).

## Movimientos duros de compañía para el MC

Cuando el MC incorpora enfrentamientos de compañías, en adición a los movimientos con los que cuente, puede considerar cualquiera de los siguientes para usarlos cuando sea apropiado:

- ❖ Divide y debilita la compañía.
- ❖ Traer refuerzos a las tropas enemigas.
- ❖ Revela una ventaja táctica de los enemigos que se encontraba oculta.
- ❖ Destruye la moral de los soldados.

# Vínculos emocionales

Cada personaje puede tener vínculos con otros personajes. Esos vínculos pueden tener una naturaleza y una intensidad. La naturaleza habla del tipo de vínculo que dos personajes tienen, mientras que la intensidad habla de la fuerza del vínculo. Un mismo vínculo puede tener naturalezas diferentes para cada personaje comprometido en el vínculo, de esta forma un vínculo puede ser de amor para un personaje, lo que significa que ese personaje ama al otro personaje, mientras que para el segundo personaje este puede ser solo de amistad. La intensidad también puede diferir para un mismo vínculo para cada personaje. Por esta razón un mismo vínculo puede tener una intensidad diferente para cada uno de los personajes relacionados con este vínculo.

Los tipos de vínculos pueden ser los siguientes:

- ❖ Adoración (especial solo para el Señor)
- ❖ Fidelidad (usualmente usado con la Iglesia angélica)
- ❖ Agrado (máximo intensidad 2)
- ❖ Amistad
- ❖ Admiración

- ❖ Amor (intensidades mayores a 2). Marca tentación si eliges esta naturaleza.
- ❖ Lástima
- ❖ Rivalidad (máximo intensidad 2).
- ❖ Odio (intensidad mayores a 2).
- ❖ Deuda
- ❖ Respeto
  - ❖ Protección
  - ❖ Otro que se considere apropiado



Las intensidades de los vínculos van de 0 a 3. Una intensidad de cero es un vínculo inexistente, mientras que una intensidad de 3 es un vínculo muy poderoso y más difícil de romper. Es posible que un personaje tenga un vínculo con otro personaje con una intensidad superior a cero, mientras que el otro personaje tenga una intensidad de cero (un vínculo inexistente). Esto significa que solo uno de los personajes se siente vinculado al otro.

Las intensidades y naturalezas de los vínculos deben ser secretas hasta que sean reveladas con discernir el corazón de otro. Si estas cambian, pasan a ser nuevamente secretas.

Además de vincularse con personas, un Engel puede vincularse a otros conceptos como a un Pueblo o a una

organización. En este caso existen dos vínculos especiales, el vínculo con la iglesia y el vínculo con el Señor. El primero guarda relación con el lazo que une al Engel con la Iglesia y sus dogmas, por lo que siempre será inicialmente del tipo Fidelidad. Esto podrá cambiar en el futuro, pero inicialmente todo Engel es Fiel a la Iglesia

El vínculo con el Creador es un vínculo especial. Todo Engel siente una conexión especial con el Señor, algo así como una mezcla de Amor, admiración, fidelidad y celo fervoroso. Es por esta razón que el vínculo con el creador siempre comienza con el tipo Adoración y este tipo solo se reserva para el vínculo entre el Engel y Dios. Este es un vínculo especial, pues dota al Engel de una fuerza interior muy poderosa.

## Movimientos de vinculación

Los movimientos de vinculación corresponden a movimientos creados para lidiar con los vínculos emocionales que los personajes tienen. Estos les permitirán a los personajes crear vínculos y usarlos a su favor. Los movimientos de vinculación son los siguientes:

- ❖ Vincular tu corazón al de otro.
- ❖ Sacar fuerzas de un vínculo.
- ❖ Invocar un vínculo.
- ❖ Discernir el corazón de otro.

## Vincular tu corazón al de otro

Al final de la sesión revisa los eventos sucedidos. Si alguno de estos eventos indica que tu personaje se siente vinculado a otro y si el otro personaje está de acuerdo, crea un vínculo con ese personaje. Cada uno decide en secreto la naturaleza del vínculo y su intensidad comienza en 1. Si ya tenías un vínculo desde antes con ese personaje, incrementas o disminuyes en 1 punto la intensidad del vínculo y/o cambias la naturaleza del vínculo, lo que sea más apropiado.

## Sacar fuerzas de un vínculo

Cuando dejas que el vínculo que tienes con un personaje te de fortaleza o mayor voluntad para enfrentar un problema, reduce la intensidad del vínculo en 1. Al sacar fuerzas de un vínculo puedes aumentar el tipo de resultado de una tirada al siguiente nivel (de 6- a 7-9 y de 7-9 a 10+) Si el Vínculo que usas es el Vínculo con el Señor en cambio, llevas la tirada a un resultado de 10+ y si ya hubieras obtenido este resultado, lo incrementas a 12+. Si por ello la intensidad del vínculo llega a cero elige: Pierdes el vínculo o cambias su naturaleza apropiadamente y este parte con una intensidad de 1.

## Invocar un vínculo

Cuando conozcas la naturaleza e intensidad del vínculo que otro tiene contigo y si la intensidad de ese vínculo es igual o mayor a 1, invoca dicho vínculo, pídele a esa persona que te conceda algo o te haga un favor en forma apropiada a la naturaleza del vínculo que este tiene contigo. Si esa persona se niega, reduce en 1 la intensidad

que cada uno tiene en su vínculo (con un mínimo de cero). Si la persona acepta concederte lo que le pides gatilla Vincular tu espíritu al de otro. Este movimiento no puede usarse con el vínculo con el Señor.

## Discernir el corazón de otro

Cuando tengas la oportunidad de mirar en lo profundo del corazón de una persona con la cual tengas un vínculo, discierne lo que guarda su corazón y tira por Corazón. En un acierto, conoces la naturaleza del vínculo y su intensidad para contigo. Si obtienes entre un 7 y un 9 revelas la misma información a la otra persona. Este movimiento no puede usarse con el Vínculo con el Señor.

## Nota

Es importante mencionar que utilizar vínculos para potenciar tiradas o para conseguir favores de otros tiene que necesariamente afectar la naturaleza de los vínculos entre los personajes. Utilizar Sacar fuerzas de un vínculo provoca que este vínculo se desgaste para un personaje y finalmente desaparezca o cambie de naturaleza. El jugador debe proponer un argumento que explique por qué esto sucede al potenciar sus acciones. Quizás el Engel utiliza su vínculo con Dios para eliminar a una mujer infectada con un engendro, para luego reflexionar sobre la injusticia del mundo que lleva a inocentes a tamaños sufrimientos y corrupciones y terminar disminuyendo su vínculo con el Señor. De la misma forma Invocar un vínculo permite a un personaje pedir un favor a otro personaje, por lo que dependiendo de si el segundo accede o no, sus vínculos se verán afectados para bien o para mal. La idea de la mecánica de vínculo es

generar drama en la historia y que esta se vuelva intrincada e interesante. Los jugadores podrán obtener beneficios de sus vínculos, pero esto tendrá una repercusión dramática en las relaciones entre los personajes en juego y el mundo que los rodea. Por último, es importante mencionar que no es posible usar Invocar un vínculo, si no conoces la naturaleza del vínculo que otro personaje tiene sobre el tuyo. Si bien en un comienzo, todos los personajes conocerán la naturaleza de los vínculos entre sí, estos irán cambiando e intensidad y naturaleza a medida. Estos cambios deben mantenerse en secreto entre el jugador y el MC o alternativamente, el resto de los jugadores debe ignorarlos una vez cambian. Para poder invocarlos y pedir favores, los personajes deberán antes discernir el corazón de otro. Esto normalmente involucra escenas emotivas o dramáticas e intercambios de diálogos “en personaje” que ameriten una introspección entre ambos personajes y, por tanto, el que se revele la información sobre lo que siente uno por el otro. Eso sí, para sacar fuerzas de un vínculo, no es necesario conocer la naturaleza del vínculo de otro, pues estas usando tu parte del vínculo para potenciar tus acciones.

# Tentación y el camino hacia la humanidad

Los Engel son los campeones de la iglesia, enviados por el Señor para luchar contra las amenazas que atemorizan y corrompen a su pueblo: Los engendros oníricos, los herejes y los pecadores. Sin embargo, esta no es la única batalla que los Engel deben luchar, pues dentro de sus corazones se desata una batalla aún más cruenta. Desde que los Engels pisan la tierra, la tentación de la carne humana comienza a tratar de penetrar en su interior. Dejarse llevar por sentimientos humanos, por deseos y sueños de mortales es seductor para los Engels y entre más tiempo pasan sobre la tierra, más fuerte es esa tentación. Cuando los jóvenes vástagos divinos aún se encuentran protegidos dentro de los firmamentos, bajo la protección de la iglesia, esta llamada es débil y fácil de ignorar. Pero a medida que los Engel abandonan el territorio de la iglesia para adentrarse en peligrosas misiones, la llamada se hace cada vez más fuerte. Llegado un momento, los Engels ya no pueden soportar este peso y deciden someterse a un sagrado rito que les permite regresar al seno del creador para purificarse y dejar de sentir esta carga... en la mayoría de los casos.



Para reflejar este dilema, Engel incorpora una mecánica de tentación. La tentación es una métrica que indica cuando un Engel se aleja de su naturaleza angélica y abraza las costumbres, deseos, sueños y debilidades humanas. Ésta está representada por una barra de cinco puntos. Cuando esta barra se llena el Engel gana un movimiento de tentación. Luego de esto, la barra debe ser vaciada por completo y el ciclo comienza de nuevo.

Los movimientos de tentación, también conocidos como Sephirot, son potestades especiales que desafían las limitantes que los Engel tienen, pero a cambio de caer más y más en la espiral de la tentación cada vez que los usan. Cada orden cuenta con sus propios movimientos de tentación específicos. Cuando un personaje ha ganado todos los movimientos de tentación disponibles, y su barra de tentación se llena por última vez, este ya no puede ser jugado (a discreción del MC). Se convierte en un Engel renegado que ya no responde a los mandatos de la iglesia angélica y que ha abrazado completamente la oscuridad que la humanidad tiene para ofrecerle, además de contar con un poder abrumador.

Los Sephirot son normalmente movimientos muy poderosos y que no requieren de tirada alguna para funcionar. Normalmente

sus efectos no son oponibles por un poder normal, y estos emulan a los poderes del mismo creador. Cada orden cuenta con tres Sephirot disponibles, uno Signum, uno Sigil y otro Sriptura. Cuando el marcador de tentación de un personaje alcanza los 5 puntos, el jugador debe reiniciarlo en cero y comprar uno de estos Sephirot, partiendo por el Signum, siguiendo con el Sigil y terminando con el Sriptura. Usar los Sephirot siempre significará marcar más tentación, a veces en una cantidad importante.

Al leer esto se preguntarán sobre por qué los Engel pueden acceder a los Sephirot cuando se abren a la tentación. Pues, cada Engel tiene dentro de sí un poder divino, pero hacer las veces de Dios es algo que ninguno de ellos piensa, al menos al principio. Cuando los Engel se abren a las tentaciones humanas y comienzan a abandonar el estado de gracia angelical con el cual fueron enviados al mundo comienzan a ver las cosas de forma distinta y comienzan a abrirse a posibilidades que antes ni siquiera hubieran pensado...como usar el poder con el que cuentan para otros propósitos y abrirse a nuevas formas de comprender ese poder que llevan. Humanizan su comprensión de la divinidad y pierden los límites de los dogmas con los cuales habían vivido toda su vida. Esas nuevas formas son los Sephirot.

Sin embargo, la llamada de la tentación comienza mucho antes que un Engel pueda acceder a un Sephirot. Cada vez que un Engel se desvíe hacia el camino de la humanidad, se deje llevar por el ubris que su poder le permite y se aleje de la gracia de Dios, puede potencialmente ganar tentación. Para reflejar esto, todos los engel comienzan con el movimiento básico de tentación llamado

**Contrición.** La contrición es el acto de darse cuenta que se ha obrado mal a través de la conciencia. Cuando un Engel realiza un acto que pueda catalogarse como pecaminoso o contrario a lo que es propio de un Engel (como blasfemar, dejarse llevar por emociones primarias o por los placeres de la carne, por ejemplo), el MC puede pedir al jugador que lance los dados para ver qué sucede al activarse el movimiento contrición. Este movimiento básicamente les dirá si el Engel es consciente de sus acciones y le dará la oportunidad de pedir perdón y arrepentirse. En este caso, puede que finalmente salga indemne y puro, pero en la mayoría de los casos, la tentación se hará con algo de su corazón. Bienvenido a este mundo miserable y pecaminoso.

## **Movimiento de tentación: Contrición**

Cuando tus acciones ofenden a Dios, lanza por Vínculo (El Señor). Si obtienes un 10+, te das cuenta que has pecado y puedes pedir perdón a Dios. Si lo haces, encuentras su consuelo y este te perdona. Aumenta en 1 tu vínculo con el Creador. Si obtienes 7-9, y siempre que decidas pedir perdón, obtienes lo mismo que en un 10+ pero además marcas uno de tentación. En un fallo o cuando decidas no pedir perdón al Señor pese a tener la oportunidad, te habrás adentrado en lo más profundo de la tentación humana alejándote de Dios. Marcas tentación dos veces. Trabaja con el MC para crear una escena en la que pongas a prueba tu fe y que explique la relación que ahora tienes con Dios.



# Órdenes angélicas

Existen cinco órdenes angélicas, cada una con una labor asignada en la defensa de la humanidad contra los engendros de pesadilla. Cada orden tiene capacidades excepcionales y poderes que le son propios, dones del señor para combatir a los horrores del señor de las moscas. Cuando un jugador quiera crear un personaje, este debe elegir una orden y seguir las instrucciones para crear su personaje según este establecido en cada orden. Es posible que dos o más jugadores elijan la misma orden sin problemas. Las órdenes angélicas disponibles son las siguientes:

- ❖ **Mikhaelitas:** Líderes y resplandecientes imágenes del creador.
- ❖ **Gavrielitas:** Guerreros y maestros del fuego.
- ❖ **Raphaelitas:** Sanadores y pacifistas, maestros de la vida y la muerte.
- ❖ **Ramielitas:** Sabios y custodios del conocimiento.
- ❖ **Urielitas:** Exploradores y maestros de la naturaleza.





## Mikhaelitas

Los miembros de esta orden son entrenados en las artes de estrategia, tácticas y liderazgo. con sus poderes mentales únicos, son los comandantes perfectos para las huestes celestiales. Como Miguel, los Mikhaelitas son considerados los más puros y más semejantes a Dios de todos los ángeles. Su emblema muestra una corona y una llave. El Firmamento de los Mikhaelitas está situado en Roma Eterna y su color es el oro.



## Apariencia

Elige cuantas sean necesarios:

- ❖ Mirada penetrante, mirada orgullosa, mirada condescendiente
- ❖ Contextura delgada, contextura atlética, contextura grácil
- ❖ Cabello castaño, Cabello Rubio, Cabello rubio ceniza

## Temperamento

Elige dos:

- ❖ Orgullosa, Honorable, Controlador, Inspirador, Estratégico.

## Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿Cómo ejerces tu liderazgo?
- ❖ ¿Qué harías si te enfrentaras a herejes y descarriados?
- ❖ ¿Cuál es aquella cosa del mundo que más difícil te hace resistirte al pecado?

## Atributos

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: -1, Mente: +1, Corazón: +1, Alma: +0, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos.

## Equipamiento inicial

- ❖ Espada
- ❖ Escudo liviano
- ❖ Armadura liviana
- ❖ Ropajes angélicos
- ❖ Kit de viajero

## Vínculos

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Con tu liderazgo tomaste el control de una situación catastrófica y alguien te respeta por aquello o te ve como su rival. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de agrado o rivalidad (tú eliges) y la otra persona de respeto o rivalidad (él o ella elige)
- ❖ Una persona se convirtió en el modelo de virtud angélica para ti debido a sus acciones. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de Admiración hacia ella y la otra persona de agrado o amistad (él o ella elige).
- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de Adoración y otro con la iglesia con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen contigo), suma 1 a la intensidad que tu tengas a cualquiera de dichos vínculos.

## Movimientos de orden

Elige uno de los siguientes movimientos:

- ❖ **Líder Natural:** Cuando Parla con un PNJ, considera los 7-9 como si fueran 10+. Si obtienes un 10+ el PNJ no solo te ayudará, si no que te seguirá hasta que el asunto haya concluido y te asistirá en lo que pueda.
- ❖ **Mente estratégica:** Cuando elabores una estrategia para enfrentar un enemigo elige uno de los siguientes tipos de planes: Asalto (hacer daño), Engaño (engañar o manipular), Sobrenatural (explotar un elemento sobrenatural), Social (negociar, transar o persuadir) o Transporte (Transportar algo de un lugar a otro). Luego, lanza por Mente. Si obtienes un 10+ ganas 3 puntos de acción, si obtienes entre 7 y 9 ganas solo 1 punto de acción. Si fallas, el plan se implementa pero algo saldrá terriblemente mal en algún momento. Luego, durante la ejecución del plan puedes gastar los puntos de acción entre los siguientes elementos:
  - Crear una oportunidad que te permita tomar un curso de acción que antes era imposible o dotar a tu equipo de las herramientas correctas.
  - Evitar todo el daño que alguien de tu equipo reciba
  - Añadir un +1 a la tirada de algún miembro de tu equipo.
- ❖ **Agilidad del guerrero:** +1 a Cuerpo.
- ❖ **Comandante de Guerra:** Cuando dirijas un compañía puedes usar Mente o Corazón, en vez del atributo de tu compañía para realizar un movimiento específico. Elige cuál de los

movimientos de compañía afectarás con este movimiento durante el combate. Solo ese movimiento se ve afectado hasta el final de la escena.

## Movimientos de tentación (Sephilot)

Cuando completes el marcador de tentación, reinícialo y compra un movimiento de tentación, siguiendo el orden: Signum - Sigil-Scriptura.

- ❖ **Voz del creador (Signum):** Cuando hables a la mente de todo un pueblo e inspires temor, obediencia o admiración, el pueblo completo seguirá tu orden aunque signifique hacer algo que conscientemente jamás harían. Luego marcas tentación.
- ❖ **El profeta (Sigil):** Preséntate ante un ser sintiente y dale una misión. Si el ser es receptivo a ti, no debes realizar tirada. Si el ser desea oponerse lanza por Mente. En un acierto, el ser será inspirado por tu luz divina y seguirá tus mandatos de forma ciega. Cada vez que el mortal deba hacer algo para cumplir su misión, tu luz de autoridad lo acompañará y le abrirá las puertas que sea necesarias (si se requieren tiradas, el profeta tendrá un +3 a acciones relacionadas a cumplir con tu misión). Marcas tentación cuando uses este Sephirot una vez (o dos veces si quien es tu profeta es alguien con quien tienes una relación) y cada vez que tu profeta use tu autoridad para abrir puertas.
- ❖ **Regalo Divino (Scriptura):** Puedes dotar a otra criatura con el poder Divino. Tan solo tocándolo puedes concederle el

poder de cualquiera de tus potestades Signum y Sigil. Cada vez que lo hagas, marcas tentación.

## Potestades

Elige dos potestades Signum Mikhaelitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

## Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por sesión por atributo.
- ❖ Si por actuar de forma fría y calculadora salvas vidas inocentes, marca experiencia.
- ❖ Si logras dejar de lado tu visión perfeccionista para aprender algo nuevo, marca experiencia.
- ❖ Si alguien más te da una lección importante sobre el liderazgo y el rol de un líder, marca experiencia.

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista:

- ❖ +1 a Mente (max+3)
- ❖ +1 a Corazón (max+3)
- ❖ +1 a Alma (max+3)
- ❖ +1 a Cuerpo (max+3)

- ❖ Un nuevo movimiento Mikhaelita
- ❖ Un nuevo movimiento Mikhaelita
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Una nueva potestad Mikhaelita Signum
- ❖ Una nueva potestad Mikhaelita Signum
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum)
- ❖ Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por ti

Después de 5 avances puedes elegir además de la siguiente lista:

- ❖ +1 a cualquier Atributo
- ❖ Borrar una cicatriz
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Una nueva potestad Mikhaelita Signum
- ❖ Una nueva potestad Mikhaelita Sigil
- ❖ Una nueva potestad Mikhaelita Sigil
- ❖ Una nueva potestad Mikhaelita Sigil
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- ❖ Una nueva potestad Mikhaelita Scriptura
- ❖ Una nueva potestad Mikhaelita Scriptura

## Gavrielitas

Esta orden angélica es la más temida. Estos guerreros del Señor, también llamados ángeles de la muerte, son entrenados para luchar y matar en todas las formas imaginables. Con sus espadas llameantes, las cuales además son su emblema, ellos imparten la sentencia del Señor. El Firmamento de los Gavrielitas está localizado en la antigua ciudad alemana de Nuremberg. Su color es el negro.



## Apariencia

Elige cuantas sean necesarios:

- ❖ Mirada intimidantes, mirada decidida, mirada indescifrable.
- ❖ Contextura atlética, contextura musculosa, Contextura delgada y diestra.
- ❖ Cabellos rojo fuego, Cabellos castaños, Cabellos negros.

## Temperamento

Elige dos:

- ❖ Apresurado, temerario, confrontacional, estratégico, luchador.

## Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿Cuál es la razón por la cual luchas contra el mal?
- ❖ ¿Qué te haría dudar para alzar tu espada contra otro, pese a que sabes que debieras hacerlo?
- ❖ ¿Cuál es aquel pecado que no perdonarías nunca, incluso en alguien por lo demás inocente? ¿Cómo lo castigarías?

## Atributos

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: +1, Mente: +0, Corazón: +1, Alma: -1, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos.

## Equipamiento inicial

- ❖ Espada flamígera.
- ❖ Armadura liviana o armadura pesada.
- ❖ Ropajes angélicos.
- ❖ Kit de viajero.

## Vínculos

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Te enfrentaste a una situación difícil donde tuviste que usar la violencia, pues no había otra opción. Como resultado, un inocente quedo desprotegido. Él ahora es tu protegido o tu rival, tú eliges. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de protección o rivalidad, y el otro de Admiración o rivalidad, según corresponda.
- ❖ Alguien te enseñó que no siempre la espada es la solución. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de Respeto o Amistad (tú eliges), él o ella de agrado.
- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de Adoración y otro con la iglesia con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen contigo), suma 1 a la intensidad que tu tengas a cualquiera de dichos vínculos.

## Movimientos de orden

- ❖ **Espada Flamígera:** Cuando empuñes tu espada de fuego y Luches contra un enemigo, trata los 7-9 como si fueran 10+. Si obtienes un 10+ nada adicional a lo estipulado en el movimiento sucede. Cuando luches sin tu espada Flamígera, añade un -1 a tus tiradas combativas.
- ❖ **Ojo del guerrero:** Como experimentado guerrero eres capaz de ver las debilidades de tu oponente. Lanza por Mente, en un acierto, el MC te dirá una debilidad explotable de tu oponente. Cuando aproveches esta debilidad añade un +1 a tu tirada contra tu oponente. Si obtienes entre un 7 y un 9, el MC te dice una debilidad, pero esta será difícil de explotar.
- ❖ **Legión:** Cuando seas miembro de una compañía y seas asignado como una Espada, serás contado como dos miembros para los fines de calcular el atributo de Espada de la compañía.
- ❖ **Mártir heroico:** Cuando defiendas al inocente de una amenaza, añade lo siguiente si tienes acierto: "Además, logras hacerle daño a quien amenazaba al inocente igual a lo estipulado menos 1". Sin embargo, sin importar el resultado, deberás elegir una de las opciones disponibles en el movimiento para cuando se obtenga entre un 7 y un 9.

## Movimientos de tentación (Sephrot)

Cuando completes el marcador de tentación, reinícialo y compra un movimiento de tentación, siguiendo el orden: Signum - Sigil-Scriptura.

- ❖ **Marca de Fuego (Signum):** Puedes crear objetos que contenga una parte de tu poder divino. Inscribes el poder de una de tus potestades en un objeto. Luego, cualquier criatura, Engel o mortal, puede invocar esa potestad, una vez por escena, si es que tiene el control del objeto. Marcas tentación igual al nivel de la potestad al crear el objeto.
- ❖ **Lanza del Sacrificio (Sigil):** Creas una lanza de fuego que aniquila instantáneamente a quien toca. Solo un poder de nivel Scriptura puede detener este ataque. Marca tentación. Si la usas contra alguien con quien tienes una relación, Marcas tentación dos veces.
- ❖ **Alfa y Omega (Scriptura):** Destruyes por completo una zona equivalente a una ciudad capital, aniquilando a todos sus habitantes. Marcas tentación en función de que tan grande es la ciudad (1- ciudad pequeña, 3 - Ciudad mediana, 5 - Ciudad grande).

## Potestades

Elige dos potestades Signum Gavrielitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

## Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por sesión por atributo.
- ❖ Si vas a la batalla, sin importar los costos y vuelves airoso, marca experiencia.
- ❖ Si aprendes un nuevo camino para resolver un problema distinto a la violencia, marca experiencia.
- ❖ Si eres derrotado terriblemente, pero logras aprender una lección de ello para el futuro, marca experiencia.

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista:

- ❖ +1 a Mente (max+3)
- ❖ +1 a Corazón (max+3)
- ❖ +1 a Alma (max+3)
- ❖ +1 a Cuerpo (max+3)
- ❖ Un nuevo movimiento Gavrielita
- ❖ Un nuevo movimiento Gavrielita
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Una nueva potestad Gavrielita Signum
- ❖ Una nueva potestad Gavrielita Signum
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum)
- ❖ Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por ti.

Después de 5 avances puedes elegir además de la siguiente lista:

- ❖ +1 a cualquier Atributo



- ❖ Borrar una cicatriz
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Una nueva potestad Gavrielita Signum
- ❖ Una nueva potestad Gavrielita Sigil
- ❖ Una nueva potestad Gavrielita Sigil
- ❖ Una nueva potestad Gavrielita Sigil
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- ❖ Una nueva potestad Gavrielita Scriptura
- ❖ Una nueva potestad Gavrielita Scriptura

## Raphaelitas

Esta orden, nombrada por el arcángel Raphael, está entrenada en las artes de sanación. Un toque de sus manos puede aliviar el dolor, curar heridas e incluso desterrar la miseria. Muchos Raphaelitas se abstienen de recurrir a la violencia y ni siquiera llevan armas. Su emblema muestra la mano curadora. El Firmamento de los Raphaelitas está localizado cerca de Gratianopel, en los Alpes Suizos y su color es el blanco o plateado.



## Apariencia

Elige cuantas sean necesarios:

- ❖ Mirada compasiva, mirada severa, mirada pacífica
- ❖ Contextura delgada, contextura grácil, contextura atlética.
- ❖ Cabellos blancos, cabellos plateados, cabellos gris oscuro.

## Temperamento

Elige dos:

- ❖ Compasivo, amable, severo, empático, defensor.

## Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿Cuál es la razón por la cual estas dispuesto a servir y entregarlo todo de tu parte?
- ❖ ¿Que sería aquello que haría temblar tu fe y que te obligaría a actuar para defender a otros, incluso si la iglesia dice que está mal?
- ❖ ¿A qué cosa le temes y que sientes podría alejarte del camino de la bondad?

## Atributos

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: -1, Mente: +0, Corazón: +1, Alma: +1, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos.

## Equipamiento inicial

- ❖ Ropajes angélicos
- ❖ Armadura liviana
- ❖ Kit de curación.
- ❖ Kit de viajero.

## Vínculos

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Salvaste la vida de alguien muy mal herido o enfermo usando tus dones angélicos. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de protección, el otro de respeto o admiración (él o ella eligen).
- ❖ Por defender a alguien que te parecía inocente (aunque quizás no lo fuera, tú decides), te metiste en problemas con tus superiores. Tú y la persona que defendiste tienen un vínculo de agrado con una intensidad de 1 o tú y la autoridad con la que te enfrentaste tiene un vínculo de rivalidad de intensidad 1, tú eliges cual.

- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de Adoración y otro con la iglesia con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen contigo), suma 1 a la intensidad que tu tengas a cualquiera de dichos vínculos.

## Movimientos de orden

Elige uno de los siguientes movimientos:

- ❖ **Sanador experto:** Cuando realices cualquier acción conducente a curar las heridas de otro, suma +1 a la acción.
- ❖ **Sabiduría de Raphael:** Conoces la oscuridad y el mal en profundidad, pues es la única forma de extirparlo de raíz. Una vez por sesión puedes preguntarle una pregunta al MC sobre un mal que enfrentas y el MC deberá responderte con honestidad.
- ❖ **Herbolario:** Cuando busques ingredientes para elaborar una cura, ya sea en una botica o en el campo, lanza por Mente. En un acierto obtienes los ingredientes y logras preparar una cura en un par de horas. Si obtienes un 10+ logras elaborar la cura más rápidamente y quien la reciba obtiene en adición a sus efectos un +1 a su próxima acción. Esta cura permite sanar un punto de daño o aliviar una enfermedad o problema de salud común.

- ❖ **Temple bondadoso:** El toque de Raphael brilla en tus ojos y las personas logran reconocerlo. Cuando parlamente con humano añado un +3 a tu tirada.

## Movimientos de tentación (Sephilot)

Cuando completes el marcador de tentación, reinícialo y compra un movimiento de tentación, siguiendo el orden: Signum - Sigil-Scriptura.

- ❖ **Maldición (Signum):** Puedes maldecir a una criatura a sufrir una aflicción de por vida: Ceguera, invalidez, infertilidad, desfiguramiento, dolor crónico u otra. Marcas tentación cada vez que lo haces y si la persona tenía una relación contigo, marcas tentación dos veces. La maldición solo puede ser revocada por poderes nivel Scriptura.
- ❖ **Crear vida (Sigil):** Puedes crear vida de elementos inanimados. Las criaturas creadas tendrán conciencia, aunque normalmente serán imperfectas. Te seguirán como su creador y te amarán como tal, aunque con el tiempo serán conscientes de su imperfección e inhumanidad y terminarán odiándote. Cada uso de este Sephirot crea a una criatura del tamaño de una persona o menos. Siempre que la criatura este contigo tendrás un +3 a acciones físicas o de intimidación. También podrás darles ordenes que estén dentro de sus capacidades y estos tratarán de cumplirlas. Cada vez que uses este Sephirot marcas dos veces tentación.
- ❖ **Resurrección prohibida (Scriptura):** Puedes resucitar a cualquier persona muerta sin importar cuando murió

siempre que tengas una parte de su cuerpo. Incluso un hueso pequeño es suficiente. La persona vuelve a la vida, aunque con recuerdos terroríficos o muy placenteros de su tiempo muerto, tú eliges. Cada vez que uses este Sephirot, marcas tentación dos veces.

## Potestades

Elige dos potestades Signum Raphaelitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

## Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por sesión por atributo.
- ❖ Si acudes en ayuda del desvalido y el inocente, sin importar los costos, marca experiencia.
- ❖ Si aprendes que no todo el mundo es bondadoso o agradecido de tu entrega, marca experiencia.
- ❖ Si logras salvar a alguien contra todo pronóstico, marca experiencia.

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista:

- ❖ +1 a Mente (max+3)

- ❖ +1 a Corazón (max+3)
- ❖ +1 a Alma (max+3)
- ❖ +1 a Cuerpo (max+3)
- ❖ Un nuevo movimiento Rapahelita
- ❖ Un nuevo movimiento Rapahelita
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Una nueva potestad Rapahelita Signum
- ❖ Una nueva potestad Rapahelita Signum
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum)
- ❖ Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por ti

Después de 5 avances puedes elegir de la siguiente lista

- ❖ +1 a cualquier Atributo
- ❖ Borrar una cicatriz
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Una nueva potestad Rapahelita Signum
- ❖ Una nueva potestad Rapahelita Sigil
- ❖ Una nueva potestad Rapahelita Sigil
- ❖ Una nueva potestad Rapahelita Sigil
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- ❖ Una nueva potestad Rapahelita Scriptura
- ❖ Una nueva potestad Rapahelita Scriptura

## Ranielitas

Esta orden sigue al arcángel Raniel o Jeremiel. Los Ranielitas son los poseedores del conocimiento y los sabios entre las otras órdenes. Sus dones divinos les permiten ver el pasado como también el futuro. Su emblema es un libro y el alfa y omega. El Firmamento de los Ranielitas está localizado en la antigua ciudad checa de Praga, la nueva Venecia del Este. Su color es el azul.



## Apariencia

Elige cuantas sean necesarios:

- ❖ Mirada escrutinadora, mirada distante, mirada reprobatoria
- ❖ Contextura delgada, contextura atlética, contextura frágil.
- ❖ Cabellos azulosos, cabellos grises, cabellos negros.

## Temperamento

Elige dos:

- ❖ Analítico, pragmático, frío, instructor, amable.

## Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿Qué aspecto del conocimiento es aquel que más te apasiona?
- ❖ ¿Sientes que toda la sabiduría ancestral debe ser contenida y prohibida? ¿Si no es así, que sería aquello que te haría dudar si liberar ese conocimiento es bueno, pues significa un bien mayor?
- ❖ ¿Qué conocimiento no te atreverías siquiera a estudiar, ya que sientes tu alma se corrompería?

## Atributos

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: +0, Mente: +1, Corazón: -1, Alma: +1, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos.

## Equipamiento inicial

- ❖ Ropajes angélicos.
- ❖ Bastón o espada
- ❖ Armadura liviana.
- ❖ 2 Kit de erudito.
- ❖ Kit de viajero

## Vínculos

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Iluminaste a alguien con la luz del conocimiento verdadero, pese que incluso hayas hecho algo prohibido. Ese conocimiento cambio la vida de esa persona, para bien o para mal. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de agrado, amistad o rivalidad (tú eliges), él o ella de admiración o rivalidad (él o ella elige).
- ❖ Protegiste una pieza de conocimiento antiguo dañino y una persona siente odio por ti por lo ocurrido. Ambos comienzan con un vínculo de intensidad de 1. Tú de Rivalidad o Deuda (tú eliges), él o ella de Rivalidad.
- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de Adoración y otro con la iglesia con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen

contigo), suma 1 a la intensidad que tu tengas a cualquiera de dichos vínculos.

## Movimientos de orden

- ❖ **Biblioteca arcana:** Cuando un problema relacionado a los engendros de pesadilla o a los tiempos del pasado parece sin solución, ve y consulta los libros de tu orden. Tira por Mente. En un acierto elige una, si obtienes un 10+, eliges dos
  - Pregúntale al MC una pregunta relacionada como resolver el problema.
  - Obtienes un +1 la próxima vez que enfrentes el problema que investigaste
  - De ser posible, descubres una debilidad oculta de tu oponente o un elemento del cual puedas sacar ventaja en el futuro.
- ❖ **Ingeniero de guerra:** Cuando luches en combate y tomes el rol de Soporte en una compañía, serás contabilizado como dos personas para fines de calcular el atributo de Soporte.
- ❖ **Inteligencia deductiva:** Cuando desentrañes un misterio o recopilas información, añade un +1 a tus tiradas.
- ❖ **Invocador experto:** Cuando invoques una potestad, añade un +1 a tu tirada.

## Movimientos de tentación (Sephilot)

Cuando completes el marcador de tentación, reinícialo y compra un movimiento de tentación, siguiendo el orden: Signum - Sigil-Scriptura.



- ❖ **Conocimiento prohibido (Signum):** Haz estudiado y leído sobre cosas que no debieras y ahora sabes dónde encontrarlas. Cada vez que uses este Sephirot puedes tener acceso a información o reliquias del pasado, ya sea porque lo conocías de antes o sabes dónde encontrarlo. Marca tentación cada vez que lo uses.
- ❖ **Autoridad del creador (Sigil):** Puedes detener cualquier potestad como si fueras el mismo creador, incluso cesar los efectos de una potestad ya lanzada. Marca tentación según el nivel de la potestad que detienes: 1 - Signum, 2 - Sigil. 3 - Scriptura.
- ❖ **El olvido (Scriptura):** Condenas a una criatura a ser borrada de la existencia. Todos la olvidan y su paso por el mundo es reconfigurado, para que otros sean responsables de sus logros y fracasos. La criatura condena es enviada a un plano de existencia vacío, donde vivirá eternamente en soledad. Marcas tentación tres veces.

## Potestades

Elige dos potestades Signum Ramielitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

## Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por sesión por atributo.
- ❖ Si buscas conocimiento y lo encuentras, pero incurriendo en un costo importante para ti o para una persona inocente, marca experiencia.
- ❖ Si recibes la enseñanza de alguien más sabio y venerable que tú y aprendes algo nuevo, marca experiencia.
- ❖ Si por arriesgarte y confiar más en tu instinto, dejando de lado tu confianza en los libros, aprendes algo nuevo, marca experiencia.

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista

- ❖ +1 a Mente (max+3)
- ❖ +1 a Corazón (max+3)
- ❖ +1 a Alma (max+3)
- ❖ +1 a Cuerpo (max+3)
- ❖ Un nuevo movimiento Ramielita
- ❖ Un nuevo movimiento Ramielita a
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Una nueva potestad Ramielita Signum
- ❖ Una nueva potestad Ramielita Signum
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum).
- ❖ Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por ti.

Después de 5 avances puedes elegir de la siguiente lista

- ❖ +1 a cualquier Atributo
- ❖ Borrar una cicatriz
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Una nueva potestad Ramielita Signum
- ❖ Una nueva potestad Ramielita Sigil
- ❖ Una nueva potestad Ramielita Sigil
- ❖ Una nueva potestad Ramielita Sigil
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- ❖ Una nueva potestad Ramielita Scriptura
- ❖ Una nueva potestad Ramielita Scriptura

## Urielitas

Esta orden tiene a su cargo preservar el conocimiento de los caminos de Señor. Los Urielitas son los exploradores y mensajeros entre los ángeles. Como tales, sus dones les permiten encontrar el camino incluso en la oscuridad de la noche o en medio de una tormenta. También son excelentes buscadores de alimentos y pueden encontrar agua y comida en los desiertos más áridos. su emblema es el ojo que todo lo ve, su color es el verde y su Firmamento está emplazado en Mont Savage, en los Pirineos.



## Apariencia

Elige cuantas sean necesarios:

- ❖ Mirada esperanzadora, mirada analítica, mirada distante.
- ❖ Contextura atlética, contextura grácil, contextura delgada.
- ❖ Cabellos negros, cabellos castaños, cabellos verdosos

## Temperamento

Elige dos:

- ❖ Salvaje, aventurero, inquieto, sobreviviente, gentil.

## Preguntas introductorias

- ❖ ¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a la iglesia angélica en la tierra?
- ❖ ¿En qué circunstancias crees que un instinto animal podría apoderarse de ti y superar a tu mente racional?
- ❖ ¿Qué piensas sobre las personas? ¿Son molestas y ruidosas o te agradan? ¿Prefieres la vida ermitaña o te gusta vivir en comunidad?
- ❖ ¿Qué cosa te haría volar más allá de los límites conocidos, pese a que te lo prohibieran?

## Atributos

Marca tus atributos tal cual se dice a continuación, luego suma +1 a cualquiera de ellos menos Potestad.

- ❖ Cuerpo: +1, Mente: -1, Corazón: +1, Alma: +0, Potestad: +1

Marca 2 de los atributos como tus predilectos.

## Equipamiento inicial

- ❖ Arco y flecha o dagas.
- ❖ Armadura liviana.
- ❖ Ropajes angélicos.
- ❖ Kit de viajero.
- ❖ Mapas locales.

## Vínculos

Establece los vínculos iniciales de tu personaje de acuerdo a lo siguiente:

- ❖ Un evento límite te puso en una situación compleja a ti y a otra persona donde tuvieron que luchar contra los elementos de la naturaleza. Lograron sobrevivir ya que ambos se ayudaron mutuamente. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de agrado o amistad (tú eliges) y él o ella de amistad.
- ❖ Alguien te enseñó una lección muy valiosa sobre la naturaleza. Ambos parten con un vínculo de intensidad 1, tú de admiración, él o ella de agrado.
- ❖ Comienzas además con un vínculo con el Señor de Adoración y otro con la iglesia con un mínimo de 1 y un máximo de 3 en cada uno, tú eliges.

Luego, cuando termines de crear tu personaje y todos los vínculos estén asignados (incluso los vínculos que otros personajes establecen contigo), suma 1 a la intensidad que tu tengas a cualquiera de dichos vínculos.

## Movimientos de orden

- ❖ **Olfato Salvaje:** Cuando sigas la pista o el rastro de alguien considera los 7 a 9 como si fueran un 10+. Si obtienes un 10+ nada adicional sucede.
- ❖ **Sobreviviente:** Cuando estés en las tierras salvajes, lanza por Corazón para buscar refugio o escondite. En un acierto lo encuentras, en un 10+ este te da una ventaja sobre quien este tras de ti o quien estés persiguiendo, obteniendo un +1 a todas tus acciones mientras saques ventaja de tu refugio. Además, nunca estarás falto de alimento. Moverse o volar sigilosamente en lugares salvajes.
- ❖ **Vigía de combate:** Cuando seas miembro de un compañía y asignado al puesto de Vigía, serás contabilizado como dos para el cálculo del atributo de Vigía.
- ❖ **Compañero animal:** Tienes un ave que te es fiel como compañera de vuelo. Tienes un vínculo especial con ella y puedes tener una comunicación rudimentaria. Elige una de las siguientes:
  - **Ave mensajera:** Puedes enviar el ave a cualquiera de los 5 Firmamentos angélicos con mensajes. El ave luego regresará al Firmamento Urielita donde te esperará. El ave mensaje también te avisará una vez por sesión cuando un peligro fuese a ocurrir poniéndote de sobre aviso.
  - **Ave de rapiña:** +1 cuando pelees en el aire con su ayuda. Nunca estas falto de presas para alimentarte.

## Movimientos de tentación (Sephira)

Cuando completes el marcador de tentación, reinícialo y compra un movimiento de tentación, siguiendo el orden: Signum - Sigil-Scriptura.

- ❖ **Caos ingente (Signum):** La esencia del caos se cuela en un grupo humano, alterándolo de formas insospechadas. Todo orden y ley establecido se erosiona y el caos toma el control de la mente de todos. Marcas tentación en función del tamaño del grupo que quieres afectar: 1 - Ciudad pequeña, 2 - Ciudad mediana, 3- Ciudad grande.
- ❖ **Bestialidad (Sigil):** Condenas a una criatura a asumir la forma y mente de un animal salvaje. Todo rastro de inteligencia o conocimiento humano es borrado de su mente. Esta maldición solo puede revertirse por poderes nivel Scriptura. Marcas tentación dos veces.
- ❖ **Cuerpo Primigenio (Scriptura):** Asumes la forma de un Dios. Tu cuerpo toma una forma extraña y que provoca temor en quien lo observe (es posible sobreponerse a este temor). Eres inmune al daño e inmortal, puedes adaptar la forma de tu cuerpo a tus necesidades. Tu toque provoca 5 puntos de daños automáticamente. El efecto dura una escena. Si tu marcador de tentación se llena mientras estas en esta forma, esta será tu forma para siempre. Marcas dos veces tentación cada vez que la usas.

## Potestades

Elige dos potestades Signum Urielitas de la lista de potestades o créalas si lo deseas y el MC está de acuerdo.

## Avances

Cuando alguno de los siguientes movimientos se active, marca experiencia. Si varios movimientos parecieran activarse, solo ganas experiencia de uno de ellos, tú eliges cual.

- ❖ Si lanzas por alguno de tus atributos predilectos, marca experiencia. Solo puedes recibir experiencia de esta forma 1 vez por sesión por atributo.
- ❖ Cuando una experiencia límite te enseñe algo más de la naturaleza, marca experiencia.
- ❖ Cuando sobrevivas a un embate terrible de la naturaleza o enfrentes a una fuerza salvaje terrible (tempestades, bestias y monstruos), marca experiencia.
- ❖ Cuando descubras algo que estuvo pedido por mucho tiempo, marca experiencia.

Cuando alcances 5 puntos de experiencia, reinicia el contador y toma un avance de entre la siguiente lista

Cuando logres un avance elige una de las siguientes opciones:

- ❖ +1 a Mente (max+3)
- ❖ +1 a Corazón (max+3)
- ❖ +1 a Alma (max+3)
- ❖ +1 a Cuerpo (max+3)
- ❖ Un nuevo movimiento Urielita

- ❖ Un nuevo movimiento Urielita
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Un movimiento de otra Orden
- ❖ Una nueva potestad Urielita Signum
- ❖ Una nueva potestad Urielita Signum
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Sigil (requiere cuatro potestades Signum)
- ❖ Un nuevo movimiento de experiencia diseñado por ti

Después de 5 avances puedes elegir de la siguiente lista

- ❖ +1 a cualquier Atributo
- ❖ Borrar una cicatriz
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Borrar un avance de tentación
- ❖ Una nueva potestad Ramielita Signum
- ❖ Una nueva potestad Urielita Sigil
- ❖ Una nueva potestad Urielita a Sigil
- ❖ Una nueva potestad Urielita Sigil
- ❖ +1 a Potestad, pasando a nivel Scriptura (requiere tres potestades Sigil)
- ❖ Una nueva potestad Urielita Scriptura
- ❖ Una nueva potestad Urielita Scriptura

# El poder angélico: Potestades

Las potestades son los poderes divinos que un Engel posee. Estos poderes le son entregados a través de los tatuajes conocidos como Signum, Sigil y Scriptura. Estos tatuajes están sobre todo el cuerpo de los Engel y a medida que uno de estos va elevando su poder (Aumentando de Signum a Sigil y luego a Scriptura), estos se vuelven más intrincados y complicados. Cada nivel de potestades tiene un sin número de técnicas asociadas a ciertos conceptos, los cuales son diferentes para cada uno de las ordenes angélicas. Los conceptos asociados a cada uno de las órdenes son los siguientes:

- ❖ **Mikhaelitas:** Luz, energía, perfección, existencia, autoridad, justicia.
- ❖ **Gabrielitas:** Fuego, destrucción, batalla, estrategia, movimiento.
- ❖ **Raphaelitas:** Agua, vida y muerte, protección, inspiración, purificación
- ❖ **Urielitas:** Tierra, entropía, instintos, naturaleza, transformación, Adaptación.
- ❖ **Ramielitas:** Aire, orden, destino, tiempo, conocimiento, sabiduría.

La complejidad de estos tatuajes indica el poder y conocimiento que tiene el Engel en sus potestades. A medida que esta complejidad aumenta, el Engel también aumenta el control y la fuerza de su poder. El avance de este poder es simbolizado por la triqueta

angélica. A medida que los tatuajes de un Engel se van transformando, estos avanzan de su forma básica o Signum, pasando por su forma intermedia o Sigil y terminando en su forma más poderosa o Scriptura. Este avance se va indicando en la triqueta angélica, rellendo los círculos para indicar el desarrollo que los tatuajes de un Engel poseen. La Triqueta angélica posee un cuarto espacio sin nombre asignado. Algunos Engel especulan que el espacio en este símbolo esta dado para indicar el poder ultimo de un Engel, el Sephirah. Dicen que los tatuajes de un Engel han de terminar revelando el Sephirah arcano, secreto y perdido, que cada orden posee. Al alcanzar este poder un Engel lograría cotas increíbles de poder. Aunque todo esto es solo mera especulación.





## Requisitos para incrementar el nivel de las potestades

Para medir el nivel de los tatuajes de un Engel existe el atributo Potestad. Este puede ir entre 1 y 3 puntos. Un Engel comienza con sus tatuajes en estado Signum (Potestad 1). Esto le permite acceso a un determinado nivel de poder a través de sus potestades. Para que un Engel pueda aprender potestades más poderosas, es necesario que sus tatuajes evolucionen al estado de Sigil, lo cual le permitirá aprender potestades de este nivel. Sin embargo, para poder desarrollar tatuajes en estado Sigil, el Engel deberá ser maestro en las potestades de estado Signum. La misma regla cuenta para las potestades nivel Scriptura. Como regla general el Engel deberá desarrollar cierto número de potestades de cierto estado antes de avanzar hacia el próximo y tener la opción de desarrollar nuevas potestades. Esto le significara tiempo y trabajo de estudio, meditación y entrenamiento. Luego de reunir el requisito de potestades de un cierto nivel, el jugador podrá usar un avance para incrementar en 1 el nivel de potestad y por tanto evolucionar sus tatuajes.

Estado	Potestades estado anterior
Signum	N/A
Sigil	4
Scriptura	3

## Diseñando Potestades

En Engel, las potestades corresponden a poderes sobrenaturales que le permiten a un Engel hacer cosas que un ser humano no puede realizar. Cuando un jugador crea una potestad, este deberá describir el efecto que espera que la potestad logre si es correctamente invocada. Normalmente este efecto no requiere descripciones mecánicas o reglas especiales. Simplemente, el jugador utiliza al movimiento invocar potestad y si acierta, logra el efecto de la potestad. El efecto por supuesto debe ser apropiado al nivel de la potestad (Signum, Sigil y Scriptura) y al arcángel del cual proviene su poder.

Como el movimiento invocar potestad no hace más que utilizar la estructura de otro movimiento básico para resolver la invocación de la potestad, este se encargará de manejar apropiadamente cada una de las potestades. Si la potestad es un ataque, entonces se resuelve con el movimiento Luchar contra un enemigo, si la potestad está dirigida a ayudar a otro o defenderse de otro se utiliza el movimiento intervenir y así. El principal beneficio de una potestad será por lo general, permitir que un movimiento se active en casos donde no era posible hacerlo. Incluso, es posible que un movimiento se vea modificado por una potestad. Por ejemplo, si un Engel utiliza un ataque para realizar un ataque mental a su contrincante, podría usar el movimiento luchar contra un enemigo pero lanzando Mente en vez de Cuerpo para resolverlo.

Donde pueden existir algunas dudas es en aquellos aspectos mecánicos del juego donde existen elementos numéricos como el

daño o los niveles de salud. Para esos casos, el nivel de la potestad dará lineamientos de cómo establecer los valores adecuados para estos parámetros, según lo siguiente:

- ❖ **Potestades Signum:** Potestades de un alcance limitado, normalmente a una persona, objeto pequeño o área limitada. Permite crear efectos momentáneos, crear o eliminar de forma instantánea aflicciones o condiciones pequeñas instantemente (1 punto de daño o equivalentes) o moderadas si se cuenta con tiempo suficiente (2 puntos de daño). Permite hacer daño a nivel moderado (1 punto de daño). Asimismo, puede permitir defenderse de efectos nocivos o dañinos o crear armaduras de 1 punto.
- ❖ **Potestades Sigil:** Potestades de un alcance mayor, normalmente pudiendo cubrir hasta un grupo de personas, varios objetos pequeños o uno de mayor tamaño y un área superior. Permite crear aspectos más duraderos que pueden



llegar a durar una escena o incluso una sesión completa. Permiten crear o eliminar de forma instantánea aflicciones importantes (2 puntos de daño o equivalentes). Permite intentar superar obstáculos amenazantes o complejos que sin la potestad no serían posibles. Si la potestad es un ataque, esta hará 2 puntos de daño o crear armaduras equivalentes a 2 puntos.

- ❖ **Potestades Scriptura:** Potestades de alcance muy mayor, normalmente pudiendo cubrir un enorme grupo de personas y objetos o una zona de gran tamaño (una ciudad o pueblo). Permite crear efectos muy duraderos que pueden extenderse por mucho tiempo. También permite eliminar condiciones graves (3 puntos de daño o equivalente). Permite intentar superar obstáculos muy fácilmente que de otra manera serían imposibles. Si la potestad es un ataque, esta hará 3 puntos de daño o crear armaduras equivalentes a 3 puntos.

Además de estos efectos base por nivel, cada grupo de potestades por orden tienen campos de acción y elementos desde los cuales se origina las potestades.

Estos elementos le dan exclusividad sobre ciertos temas a cada grupo de potestades, así como efectos especiales que pueden incorporarse a los efectos básicos de la potestad. Cuando se cree una potestad, el jugador debe comenzar desde uno de los conceptos básicos disponible (o de otro que no esté en la lista pero este asociado a los elementos ya disponibles para esa potestad) y elegir un efecto especial si es necesario de los disponibles de acuerdo al arcángel de origen de la potestad.

El MC puede modificar los parámetros que cada potestad puede alcanzar según su nivel de acuerdo a la descripción que cada jugador haga de sus potestades, el concepto que estas engloben y el cómo será usada en el juego.

## Potestades Mikhaelitas

Los elementos disponibles para las potestades Mikhaelitas son: Luz, energía, perfección, existencia, autoridad, justicia. En adición, cuando se diseña una potestad, este pueda incorporar uno de los siguientes efectos especiales

- ❖ **Ejecución perfecta** +1 a la tirada de invocar potestad si esta puede beneficiarse de los movimientos gráciles o el temple de liderazgo y excelencia del mikhaelita.
- ❖ **Largo alcance:** +1 al daño contra objetivos con armas que requieran estar cerca para operar.
- ❖ **Ejecución Relámpago:** La potestad puede ejecutarse antes que la acción de otro o no alerta a otros cuando es usada sobre alguien, tú eliges.

## Potestades Gavrielitas

Los elementos disponibles para las potestades Gavrielitas son: Fuego, destrucción, batalla, estrategia, movimiento. En adición, cuando se diseña una potestad, este pueda incorporar uno de los siguientes efectos especiales

- ❖ **Ataque destructivo:** +1 al daño
- ❖ **Espíritu combativo:** +1 a la tirada si la potestad se relaciona con la lucha
- ❖ **Agilidad divina:** +1 a la tirada si involucra movimiento

## Potestades Raphaelitas

Los elementos disponibles para las potestades Raphaelitas son: Agua, vida y muerte, protección, inspiración, purificación. En adición, cuando se diseña una potestad, este pueda incorporar uno de los siguientes efectos especiales

- ❖ **Toque curativo:** +1 punto de daño curado o +1 acciones que busquen curar.
- ❖ **Postura defensiva:** +1 a defensas o +1 punto de armadura extra
- ❖ **Luz purificadora:** +1 al daño en ataques o +1 a acciones no combativas contra criaturas de la oscuridad

## Potestades Ramielitas

Los elementos disponibles para las potestades Ramielitas son: Aire, orden, destino, tiempo, conocimiento, sabiduría. En adición, cuando se diseña una potestad, este pueda incorporar uno de los siguientes efectos especiales

- ❖ **Conocimiento Divino:** +1 a acciones que buscan lidiar o detener con potestades o poderes similares.
- ❖ **Sabiduría angélica:** +1 a acciones que traten con el conocimiento o los misterios.
- ❖ **Vuelo ágil:** +1 a acciones que traten con el vuelo y el movimiento en el aire.

## Potestades Urielitas

Los elementos disponibles para las potestades Urielitas son: Tierra, entropía, instintos, naturaleza, transformación, adaptación. En adición, cuando se diseña una potestad, este pueda incorporar uno de los siguientes efectos especiales

- ❖ **Adaptabilidad:** +1 a acciones que realizadas en momentos desesperados y/o que aprovechen elementos poco usuales para beneficiarse.
- ❖ **Salvaje:** +1 al daño cuando el urielita personifica alguna fuerza salvaje y natural
- ❖ **Mente caótica:** +1 a acciones que ocurran en situaciones tremendamente caóticas y estresantes.



## Lista de potestades prediseñadas

Si bien cada jugador puede crear sus propias potestades, aquí hay una lista de potestades que estos pueden llegar y tomar para sus personajes. Cada potestad tendrá un nivel, nombre, descripción y efecto especial si es que aplica indicado

### Potestades Mikhaelitas

Potestades de la Luz, energía, perfección, existencia, autoridad y justicia esgrimidas por los Mikhaelitas, los líderes de las huestes angélicas

#### Potestades Mikhaelitas Signum

- ❖ **Calma Interior:** El beneficiario logra mantener la mente fría y tranquila, incluso en los momentos más terribles y oscuros. .
- ❖ **Alma de la compañía:** Crea un vínculo telepático que le permite a todos comunicarse sin problemas.
- ❖ **Mente del estratega:** Permite obtener información útil de un campo de batalla antes de un enfrentamiento combativo. *Efecto especial: Ejecución relámpago.*
- ❖ **Decreto:** Mandato de autoridad de un par de palabras que una persona debe cumplir sin dudar. *Efecto especial: Ejecución perfecta.*

#### Potestades Mikhaelitas Sigil

- ❖ **Puño de Dios:** Ataque de energía con un golpe cubierto en luz capaz de destruir un área importante. *Efecto especial: Largo Alcance*

- ❖ **Corona de autoridad:** *Impresiona a tus oponentes con la gloria, resplandor y majestad del creador. Efecto especial: Ejecución perfecta*
- ❖ **Guerrero grácil:** Aumenta la fuerza y la destreza del Engel. *Efecto especial: Ejecución perfecta.*
- ❖ **Temor de Dios:** Crea un aura atemorizante que instiga terror en una masa de personas.
- ❖ **Lanza del Amanecer:** Crea una lanza de energía pura que puede atravesar a muchos objetivos sin debilitarse. *Efecto especial: Largo alcance*

#### Potestades Mikhaelitas Scriptura

- ❖ **La ira de Dios:** Explosión de luz pura que puede destruir grandes extensiones y aniquilar a muchas personas.
- ❖ **La ley de la creación:** *Ordenes complejas y absolutas que deben ser obedecidas. Efecto especial: Ejecución perfecta*
- ❖ **Perfección divina:** Movimientos perfectos y gráciles que no admiten errores.

### Potestades Gavrielitas

Potestades fuego, destrucción, batalla, estrategia y movimiento, los poderes de los Gavrielitas los ayudan a ser los guerreros más temibles de los Engels.

#### Potestades Gavrielitas Signum

- ❖ **Agilidad de David :** Rapidez y destreza aumentadas
- ❖ **Don de Daniel:** Inmunidad al fuego
- ❖ **Instinto del guerrero:** Descubre la debilidad del enemigo. *Efecto especial: Espíritu combativo.*



- ❖ **La túnica de llamas:** El Gabrielita se recubre en una armadura de llamas que le confiere un grado de protección y causa daño a sus enemigos. *Efecto especial: Espíritu combativo*

### Potestades Gavrielitas Sigil

- ❖ **Cáliz de venganza:** El Engel entra en un modo Berserker en el cual las heridas ni el miedo le importan. *Efecto especial: Ataque destructivo.*
- ❖ **Armadura de Dios:** *Crea una armadura celestial que protege al Engel.*
- ❖ **Luz del Señor :** Ciega a un oponente.
- ❖ **Paso del ángel:** Tele portación menor a cortas distancias. *Efecto especial: Agilidad Divina*

### Potestades Gavrielitas Scriptura

- ❖ **Día del Juicio :** El Engel se convierte en el heraldo del creador en el juicio final, trayendo a la muerte a su paso a todo aquel que se encuentra con él. Ya no requiere armas pues sus propios puños son armas mortíferas. *Efecto especial: Espíritu combativo*
- ❖ **Nova de Fuego:** Genera una explosión terrible y abrazadora de fuego que derrite todo a su paso, sin selección ni criterio. *Efecto especial: Ataque destructivo.*
- ❖ **Escudo de Fe :** Absorbe el daño que le hagan y lo devuelve como un ataque a su oponente. *Efecto: Espíritu combativo*
- ❖ **La espada de Gabriel:** Invoca la poderosa espada del Arcángel Gabriel la cual es capaz de derrotar cualquier

enemigo. Solo dura unos momentos. *Efecto especial: Ataque destructivo*

## Potestades Raphaelitas

Poderes de agua, vida y muerte, protección, inspiración, purificación son los dones de los gentiles y pacíficos Raphaelitas

### Potestades Raphaelitas Signum

- ❖ **El ojo del sanador:** Conoce el estado biológico de un ser
- ❖ **Campos de hueso :** Animar cadáveres o esqueletos. Realizan acciones repetitivas y pueden ser apartados con algo de trabajo. Aunque pueden dañar (1 punto de daño).
- ❖ **Manos que sanan:** Sana heridas. *Efecto especial: Toque curativo*
- ❖ **Refinamiento corporal:** Aumenta o disminuye las habilidades de alguien

### Potestades Raphaelitas Sigil

- ❖ **Escudo del ángel:** Crea un escudo defensivo que puede proteger a varios camaradas a la vez. *Efecto especial: Postura defensiva*
- ❖ **Bilis reitutiva :** Elimina envenenamientos. *Efecto especial: Toque Curativo.*
- ❖ **Toque sanador:** Cura enfermedades o las infringe. *Efecto especial: Toque Curativo.*
- ❖ **Tornear el hilo de la vida:** sana o causa parálisis. *Efecto especial: Toque Curativo.*
- ❖ **Paz en la batalla:** Cura a Varios compañeros a la vez. *Efecto especial: Toque Curativo.*

### Potestades Raphaelitas Scriptura

- ❖ **Cenizas a cenizas:** Disuelve células vivas al instante matando a cualquier criatura viva.
- ❖ **Grial de Vida:** Recupera miembros perdidos de una persona. Efecto especial: Toque curativo
- ❖ **Lazarus:** resucitar un muerto muy reciente.
- ❖ **Campo Santo:** Purifica un lugar eliminando toda la macula y maldad de él. *Efecto: Luz purificadora.*

## Potestades Ramielitas

Potestades del aire, orden, destino, tiempo, conocimiento y sabiduría son los dones que los Ramielitas recibieron como custodios del conocimiento.

### Potestades Ramielitas Signum

- ❖ **Susurros del pasado:** Permite ver (solo ver) eventos ocurridos en el pasado. Entre más fuertes y extremos los eventos, más fáciles de percibir. *Efecto especial: Sabiduría angélica.*
- ❖ **Paloma mensajera:** Crea una paloma de energía azul que puede transportar un mensaje de un lugar a otro del mundo. Tarda lo que tarda un ave en volar en entregar el mensaje.
- ❖ **Ráfaga de aire:** Lanza una ráfaga de aire que golpea a un oponente y puede derribarlo. También permite mover objetos a distancia, aunque de forma tosca.
- ❖ **Plegaria:** Permite contrarrestar el efecto de una potestad Signum, cualquiera esta sea. Efecto especial: Conocimiento divino

### Potestades Ramielitas Sigil

- ❖ **Lengua de babilonia:** Permite descifrar y comprender a grandes rasgos, por complejo que sea, el contenido de cualquier material escrito. *Efecto especial: Sabiduría angélica.*
- ❖ **Oráculo Divino:** El Ramielita puede ver en el futuro y conocer el desenlace de una acción. Cuando se use esta potestad, el jugador resuelve un movimiento y si no el resultado no es de su agrado, puede volver a resolverlo. *Efecto especial: Sabiduría Angélica.*
- ❖ **Decreto de la verdad:** El ramielita puede forzar a que alguien diga la verdad
- ❖ **El toque del destino:** Alterar el destino de un evento o acción en forma prominente. El Ramielita decreta el destino que ocurrirá y este se cumplirá en el futuro.

### Potestades Ramielitas Scriptura

- ❖ **El parpadeo de Dios:** El Ramielita puede detener el flujo del tiempo. Si lo desea, puede evitar que alguien sea afectado por este poder.
- ❖ **La ausencia del espíritu de Dios:** El Ramielita evita que cualquier potestad puede activarse en un radio moderado a su alrededor.
- ❖ **El verbo Divino:** Permite contrarrestar el efecto de una potestad Scriptura o menor, cualquiera sea. *Efecto especial: Conocimiento divino.*



- ❖ **El soplo del ángel:** Le concede a un grupo grande de personas la capacidad de volar como los ángeles. *Efecto especial: Vuelo Ágil.*

## Potestades Urielitas

Potestades de la tierra, entropía, instintos, naturaleza, transformación, y la adaptación. Estos poderes les permiten a los Urielitas ser maestros de la sobrevivencia y exploradores expertos.

### Potestades Urielitas Signum

- ❖ **Sentido Iluminado:** Aumento de percepción a distancias muy lejanas. El Urielita puede ver y oír con claridad eventos lejanos, pero aún visibles a la distancia.
- ❖ **Fortaleza del mensaje:** El Urielita aumenta su resistencia corporal, escudándolo del cansancio o el hambre. *Efecto especial: Adaptabilidad.*
- ❖ **Las sendas del señor:** El Urielita gana un sentido de la dirección extraordinario.
- ❖ **Tierra tiembla:** La tierra se remece, derribando a todos quienes estén de pie sobre ella. *Efecto especial: Salvaje.*

### Potestades Urielitas Sigil

- ❖ **Canto del ángel:** Calmar la furia de una criatura o persona embravecido.
- ❖ **Ojos de lechuza:** Puede ver perfectamente en la oscuridad absoluta. *Efecto especial: Adaptabilidad.*
- ❖ **Regeneración:** El Urielita puede curar sus propias heridas sobrenaturalmente. *Efecto especial: Adaptación.*

- ❖ **El paso de la sombra:** El Urielita se transforma en un Engel de sombras. Es inmune a ataques físicos pero él tampoco puede dañar a nadie. *Efecto especial: Adaptación.*

### Potestades Urielitas Scriptura

- ❖ **Volverse uno con el Creador:** El Engel puede sobrevivir en condiciones extremas (bajo el agua, frío invernal, Fuego extremo, etc.)
- La llamada del caos:** El Urielita fragmenta la realidad. Se crea una grieta que succiona toda la materia en una zona. El Urielita también puede ser arrastrado.
- ❖ **Terremoto:** El Urielita provoca un terremoto capaz de derribar los edificios en una ciudad. *Efecto especial: Salvaje.*
- ❖ **Quimera:** El Urielita puede transformar su cuerpo para ganar rasgos animales y sus habilidades temporalmente. *Efecto especial: Adaptabilidad.*

## Dirigiendo Engel

El maestro de ceremonias en Engel tiene la misión de recrear el mundo alrededor de los personajes, responder a las acciones de los



personajes y ser la oposición que estos necesitan. Además, el MC debe ser el réferi respecto a cómo deben aplicarse las reglas y el garante del orden sobre la mesa. Para asegurarnos de que todos los MC podrán abordar la tarea de dirigir Engel de una forma interesante es que se presentan la Agenda, lo que siempre se debe decir, los Principios y Movimientos.

## Agenda

La agenda habla del ímpetu general que el MC debe tener al enfrentar la tarea de dirigir Engel. Estas vendrían siendo como sus objetivos finales a la hora de dirigir el juego. Las agendas de Engel para el MC son tres:

- ❖ Enfrenta a los personajes a la humanidad, con sus luces y sombras
- ❖ Explora los misterios del mundo y desentierra el pasado
- ❖ Juega para descubrir que sucede

## Siempre di

El MC siempre debe ser claro cuando enfrenta a los personajes. Dentro de sus obligaciones se encuentra servir de nexo entre los jugadores y el mundo en el que sus personajes están inmersos. Por eso es que el MC siempre debe decir:

- ❖ Lo que emerge de la ficción
- ❖ Lo que el mundo demanda
- ❖ Lo que las reglas demandan
- ❖ Lo que la honestidad demanda
- ❖ Luego de cada movimiento ¿Que harás ahora?

## Principios

Los principios son un conjunto de buenas prácticas que el MC no debe olvidar a la hora de Dirigir. Siguiendo estos principios, el MC podrá mantener el ambiente necesario para que un juego de Engel funcione bien. Este debe ser un ambiente postapocalíptico, donde reine la ignorancia, donde los poderosos ostente privilegios y donde el pecado ronde siempre a la vuelta de la esquina para tentar a los personajes. Los principios para dirigir Engel son los siguientes:

- ❖ Haz preguntas provocativas y construye sobre las respuestas.
- ❖ Dale a todos un nombre y motivaciones arraigadas en lo humano, incluso a otros ángeles.
- ❖ Tienta a los personajes con pasión, odio o debilidad.
- ❖ Muéstrales la humanidad como algo deplorable, pero a la vez deseable.

- ❖ Haz que la jerarquía de la iglesia derrame su peso.
- ❖ Muéstrales que el mundo tiene cosas bellas, pero también cosas horribles que ofrecer
- ❖ Empuja a los personajes a estar juntos, incluso forzando los límites.
- ❖ Encubre tus movimientos en misterio y sombras.
- ❖ Muéstrales que todas las acciones tienen consecuencias normalmente dolorosas.
- ❖ Sé un fan de los personajes.

- ❖ Separa lo que está junto.
- ❖ Junta lo que está separado.
- ❖ Vuelve un movimiento de un jugador en su contra.
- ❖ Expone un conflicto inminente o antiguo.
- ❖ Expone un secreto a la persona equivocada.
- ❖ Tiéntalos con lo mejor que la humanidad tiene que ofrecer.
- ❖ Di las consecuencias y luego pregunta.
- ❖ Ofrece una oportunidad a un costo
- ❖ Luego de cada movimiento, pregunta ¿Qué haces ahora?

## Movimientos del MC

El MC, al igual que los jugadores, cuenta con movimientos. Estos movimientos son conocidos como movimientos duros, pues no tienen reglas específicas y son más bien la oportunidad que tiene el MC para intervenir en la historia y darle forma a su voluntad. Sin embargo, el MC no puede realizar movimientos duros en cualquier momento. Este debe seguir una regla general para aplicarlos.

Haz un movimiento cuando:

- ❖ El flujo de la historia este estancado.
- ❖ Cuando un jugador falle una tirada (6 o menos).
- ❖ Cuando un jugador te dé una oportunidad que no puedas dejar pasar.

## Movimientos

- ❖ Pon a alguien en peligro.
- ❖ Inflige daño.
- ❖ Crea un vínculo con un personaje.

# Estigmas e Infiernos

Los Engels son los campeones de la iglesia angélica, enviados por la el creador para defender a la humanidad del mal. Sin embargo, los Engels no están para lidiar con todos los problemas del día a día que la iglesia angélica enfrenta.

Cuando los infiernos se desataron en la tierra y comenzaron a avanzar por el mundo crearon franjas de tierra quemada y maldita conocidas como estigmas. Los estigmas hoy son territorios baldíos y peligros desde los cuales emergen los engendros de pesadilla, junto a la corrupción más oscura.

Cuando los Engel abandonan un Firmamento para emprender el vuelo siempre lo hacen con una misión. Ciertamente, las misiones nunca van como se planeó y veces los problemas que los Engel terminan enfrentando son mucho peores de lo que parecían. Estas misiones buscan siempre lidiar con un infierno. un Infierno es el término que usa el juego para llamar a un conjunto de estigmas, elementos oscuros y pecaminosos, que están operando en algún lugar de la Europa controlada por la iglesia angélica. Los nombres de infierno y estigmas provienen de los fenómenos de los engendros de pesadilla que asolaron la tierra en el pasado y siguen causando sufrimiento entre los hombres.



Cuando se comienza un juego de Engel el director de juego debe crear un infierno que se use como punto de partida para la historia. Este infierno no será una historia con un libreto muy definido, sino que un conjunto de ganchos narrativos. Estos elementos son conocidos como estigmas. Existen cinco tipos de estigmas, cada uno intentando cubrir un tema interesante para las historias de Engel.

Cada estigma tendrá un elemento fundamental que el MC deberá pensar para dar inicio a la historia.

Para crear una misión el MC deberá incorporar en ella al menos dos estigmas. Luego de cada sesión, el MC deberá ir incorporando los elementos adicionales que surjan en la historia y que sean relevantes, adicionando nuevos estigmas o actualizando los antiguos para reflejar los eventos de la historia.

## Estigmas

Cada tipo de estigma representa una mácula en la sociedad neomedieval de Europa, un elemento que es fuente de corrupción para la sociedad humana. Cada estigma está constituida por un tipo, un elemento fundamental y un elenco. El tipo describe el tipo de estigma, el elemento fundamental corresponde a un elemento que el MC debe incorporar en el estigma para que este sea interesante y tenga sentido. Finalmente, el elenco corresponde al o los PNJs involucrados en cada estigma. Los PNJs deben estar realmente comprometidos con los eventos asociados al estigma e

irrevocablemente ligados a este. Los tipos de estigma son los siguientes:

- ❖ Pecado y tentación
- ❖ Lucha de poderes
- ❖ Engendros de pesadilla
- ❖ Pasado
- ❖ Territorio

## **Pecado y tentación**

Los hombres son criaturas débiles que se dejan seducir por la voz de sus instintos más bajos. Lujuria, Gula, Avaricia/Codicia, Pereza, Ira, Envidia y Soberbia/Orgullo son los pecados capitales que se apoderan de los hombres y los hacen cometer actos impuros. Asimismo, la tentación esta la orden del día y el señor de las moscas esta siempre dando la oportunidad para que los hombres pequen. Si bien los Engels son criaturas de bondad y pureza, tampoco están exentos de pecar y actuar contra los designios de Dios

El estigma del pecado y la tentación habla sobre situaciones donde los hombres cometan pecados y las consecuencias de estos causen sufrimiento y pesar. De la misma forma, la tentación esta la orden del día e incluso los más puros pueden llegar a pecar. Este tipo de estigma busca explorar lo profundo de la naturaleza humana y exponer a los Engel a situaciones moralmente ambiguas donde se vean tentados a pecar y donde deban enfrentar lo peor de la humanidad.

### ***Elementos fundamentales del pecado y tentación***

Cuando el MC decida poner un Estigma de pecado y tentación en una misión este debe determinar los siguientes elementos

- ❖ ¿Cuál es el pecado que rige este estigma
- ❖ ¿Cuál es el objeto del pecado?
- ❖ ¿Cuáles son las consecuencias del pecado?

## **Lucha de poderes**

Si bien toda acción malvada se origina en un pecado, este estigma busca enfocarse más en las consecuencias de la lucha de poderes que en el por qué esa lucha se origina (el pecado). El Estigma de la lucha de poderes habla sobre la pugna entre grandes poderes para conseguir algo y evitar que el otro la consiga. Guerras, escaramuzas y vidas inocentes pérdida suelen ser el resultado de la lucha de poderes.

### ***Elementos fundamentales de la lucha de poderes***

Cuando el MC decida poner un Estigma de luchas de poder en una misión este debe determinar los siguientes elementos

- ❖ ¿Quiénes son los que luchan?
- ❖ ¿Por qué lucha cada uno?
- ❖ ¿Cuáles han sido los costos de esta lucha?

## **Engendros de pesadilla**

Los engendros de pesadilla son los terrores de la humanidad hechos realidad, los monstruos del infierno que emergen desde los estigmas de la tierra a aterrorizar y devorar a la gente. Muchas veces, las

motivaciones de los engendros de pesadilla son básicas y sencillas: Asesinar y devorar. En otros casos, estas motivaciones pueden llegar a ser mucho más oscuras y complejas.

### ***Elementos fundamentales de los engendros de pesadilla***

Cuando el MC decida poner un estigma de engendros de pesadilla en una misión este debe determinar los siguientes elementos:

- ❖ ¿Qué tipo de engendros están atacando a la humanidad?
- ❖ ¿Qué terrible poder y debilidad poseen estos engendros?
- ❖ ¿Qué es lo que buscan los engendros de pesadilla?

## **Pasado**

El pasado es una época prohibida y tabú para los habitantes de la Europa neomedieval. Los ante diluvianos destruyeron el mundo impulsados por su ubris y su sensación de autosuficiencia. Ahora, en el mundo yacen incontables pruebas de su paso, tecnología y conocimiento escondida que espera a ser desenterrada, para luego llevar a quienes la encuentren por el mal camino. Cuando existen rumores de vestigios del pasado, normalmente son los Engels quienes deben lidiar con estos asuntos para evitar que el mal del pasado de esparza.

### ***Elementos fundamentales del***

- ❖ ¿Qué es lo que yace escondido?
- ❖ ¿Qué peligro significa para la humanidad?
- ❖ ¿Quiénes más lo buscarían?

## **Territorio**

El territorio es algo de mucha importancia en estos días. La tierra es la fuente de alimento y de todo el poder de los nobles y líderes. La iglesia mantiene una teocracia muy poderosa en la Europa central, pero más allá su poder comienza a flaquear. Algunos territorios de la iglesia son blancos del interés de herejes y señores de la chatarra, e incluso dentro de la misma iglesia existen pugnas territoriales. Estas pugnas suelen desencadenar en conflictos armados y causar mucho sufrimiento a la gente.

### ***Elementos fundamentales del territorio***

- ❖ ¿Quiénes luchan por el territorio?
- ❖ ¿Qué es lo que hace a ese territorio tan importante?
- ❖ ¿Qué consecuencias ha tenido esa pugna territorial?

## **Toques finales**

Una vez que se han elegido los estigmas y respondidos a las preguntas de cada uno, el MC debe escribir una pequeña descripción de cada estigma que resuma todos los elementos y debe describir al elenco de PNJs involucrados. Luego de esto, el infierno está listo para que los personajes lo enfrenten.

Para describir el elenco de PNJs basta con añadir un nombre y una motivación a cada uno. Las motivaciones son frases cortas que resumen en forma sintética cual es la pulsión, pasión, deseo, aspiración o convicción que motiva al PNJ a actuar como actuará en la historia. Ejemplos de motivaciones pueden ser: conseguir el

control del pueblo, entender el misterio de los engendros, vengarme de mi enemigo, destruir a la iglesia angélica, etc.

El MC no debe tomar el infierno como escrito en piedra, si no que más bien como sugerencias provocativas para movilizar a los personajes a participar y comenzar a contar la historia. Puede que los personajes se dediquen a enfrentar este infierno tal cual el MC lo ha planteado o puede que sus acciones le den forma tal que este se transforme en algo completamente nuevo. El MC debe recoger estos cambios e incorporarlos, siempre estar abierto a recibirlos y no sentir la historia como propia, si no que como una construcción colaborativa de todos los participantes.