

Hoja de referencia del MC

Agenda, principios y movimientos

Agenda

- ❖ 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

- ❖ 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

- ❖ 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.
- ❖ Se un fan de los personajes.

Movimientos del MC

Haz un movimiento cuando:

- ❖ El flujo de la historia este estancado
- ❖ Cuando un jugador falle una tirada
- ❖ Cuando un jugador te de una oportunidad que no puedas no aprovechar.

Movimientos

- ❖ Pon a alguien en peligro.

- ❖ Inflige daño.
- ❖ Crea un vínculo con un personaje.
- ❖ 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 de compañía

- ❖ 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.

Estigmas e infiernos

Estigmas

Cuando un conflicto emerja en la historia, asignare un tipo de estigma y responde las preguntas.

Pecado y tentación

El pecado ha infectado el corazón de los hombres y espera tentar a los mismos engels. Cosas terribles ocurren en nombre del pecado.

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

Lucha de poderes

El deseo de poder se ha impuesto a la cordura y escaramuzas se han desplegado para que el mas fuerte gane el control.

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

Falsa Doctrina

Creencias paganas y equivocadas se han apoderado del corazón de los hombres.

- ❖ ¿Que busca la falsa doctrina?

- ❖ ¿Cuántas personas siguen esta doctrina?
- ❖ ¿Que pierde la iglesia al permitir su existencia?

Engendros de pesadilla

Los engendros de pesadilla se han desatado con sus horrores. Algo busca y no se detendrá hasta conseguirlo.

- ❖ ¿Qué tipo de engendros está atacando a la humanidad?
- ❖ ¿Qué terrible poder posee estos engendros?
- ❖ ¿Qué es lo que buscan los engendros de pesadilla?

Pasado

Los vestigios del pasado yacen listos para tentar o quizás iluminar a los sobrevivientes del mundo.

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

Territorio

La tierra es vida y poder y ahora se ha vuelto el motivo del enfrentamiento entre grandes poderes.

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

Infiernos

Elige dos estigmas y responde sus preguntas. Crea un infierno con ellas y úsalos para darles una misión al grupo de engels en juego. Actualiza tu infierno con nuevos estigmas después de cada sesión. Ponle un nombre provocativo a tu infierno.

Hoja de Juego

Infiernos

Estigma

Elenco

Estigma

Elenco

Estigma

Elenco

Estigma

Elenco

Nombres de Engels

Amitiel, Arael, Asariel, Azrael, Barakiel , Cassiel, Dabriel, Domiel ,Eiael, Eremiel, Gamaliel,Gzrel , Hadraniel, Hamaliel, Iofiel, Jael, Jeremiel, Kalaziel, Karael, Lahabiel ,Lamechial, Morael, Muriel, Naarriel , Narcariel, Nelchael, Omael, Ophiel, Phanuel, Puriel, Qaspiel, Quabriel, Rachiel, Rathanael, Raziel, Sabrael, Sachiel, Salathiel, Sarakiel, Suriel, Tubiel, Tzadkiel , Umabel, Uzziel, Varhmiel, Verchiel, Xathanael, Yabbashael, Yerachmiel, Zabkiel, Zakzakiel , Zaphkiel, Zerachiel.

Nombres de Humanos

Aldara, Alodia, Alonso, Alvar, Álvaro, Beltrán, Berta, Bertran, Blanca, Casilda, Dante, Diego, Durán, Herber, Ivira, Fernando, Gadea, Gonzalo, Guillén, Hernán, Iago, Ilduara, Illán, Inés, Íñigo, Isabel, Jaime, Jimena, Juana, Karolus, Leonor, Mencía, Olaya, Oria, Pedro, Rodrigo, Santiago, Sol, Telmo, Tiago, Tristán, Yago.

Vínculos con NPCs

PNJ:

Personaje	Tipo	Intensidad

PNJ:

Personaje	Tipo	Intensidad

NPC:

Personaje	Tipo	Intensidad

NPC:

Personaje	Tipo	Intensidad

Mapa de vínculos

Dibuja aquí los personajes (PJs y PNJs) en juego y los vínculos que tienen entre ellos.