

Hoja de referencia del jugador

Movimientos Básicos



Luchar contra un enemigo (Cuerpo)

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.
- ❖ Infliges 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 (Alma)

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 (Corazón o Mente)

Cuando tienes una ventaja que te de 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 (Mente)

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 (Varios)

Cuando intentes ayudar a un aliado 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 que se aplica según la naturaleza de tu ayuda a una de sus acciones o un -2 a tu oponente en la acción sobre la que interviniste, 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 (Alma)

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 (Corazón o Mente)

Cuando creas un ardid para engañar o distraer a tu oposición, lanza por Corazón (si usas tu encanto) o por Mente (si usas 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 o obtienes una alternativa pero con un doble efecto (un efecto muy generoso).

Evitar un peligro (Cuerpo)

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 (Alma)

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 (ganas una relación de intensidad 1 de naturaleza apropiada). 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 afectadas de forma drástica y duradera. Los beneficiados con tu bendición se vuelven tus seguidores devotos e incuestionables (ganas una relación de fidelidad de intensidad 2).

Jugar a ser el creador por un momento (Potestad)

Cuando juegas a ser el creador, liberando tu poder divino de una forma diferente a las potestades que conoces y 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 (Variable)

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 sin requerir tirada.

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 en adición a las opciones regulares del movimiento utilizado:

- ❖ 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 Arcangel" : "Nombre de la potestad". Ejemplo: Potestad signum de Raphael: ¡Toque curativo!*

Movimientos de compañía

Utiliza estos movimientos cuando una compañía de Engel se enfrente a oponentes numerosos en un conflicto de gran escala.

Tamaño y estadísticas de una compañía

Utiliza la siguiente tabla para determinar de qué tamaño es tu compañía y como asignar los atributos de compañía.

Tamaño	Cantidad de personas	Miembros por punto de atributo
Diminuto (1)	1-5	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

Organizar la compañía (Mente)

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 del 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 tabla anterior, 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 tabla de más arriba. El líder puede tomar cualquier de los roles y añadir un +1 adicional al atributo de su compañía.

Desatar un ataque (Espada)

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:

- ❖ La compañía Inflige 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 (Escudo)

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 quienes son los que salen perjudicados (posiblemente otra compañía aliado, un grupo de inocentes o estructuras de importancia).

Maniobrar estratégicamente (Soporte)

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 la 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 (Vigía)

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, trátalo 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 voz 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.

Potestades y escuadrones

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. El MC es el árbitro final sobre que potestad puede usarse en un combate de escuadrones y cuáles no. Como regla general, las potestades Sigil invocadas por un engel pueden afectar a escuadrones de hasta tamaño 2 o hasta 3 o 4 si más de la mitad de los miembros de la compañía la poseen, mientras que tamaños superiores requieren potestades Scriptura para lograr un impacto relevante. 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 (incluido ella misma).

Daño, armas y armaduras

Heridas

Cuando recibas daño, marca en las casillas de heridas según corresponda. Aplica los efectos correspondientes a la herida más grave de acuerdo a los siguiente:

- ❖ 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. -1 a todas las tiradas.
- ❖ Mal herido: Requieren de atención medica muy especializada para comenzar a curarse, se recuperan a un punto por mes. -2 a todas las tiradas.

Cicatrices

En vez de recibir daño puedes evitarlo y recibir una cicatriz.

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

Armas

- ❖ 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 defensivas u ofensivas durante un combate. Tú decides cual se beneficia al comienzo.*

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

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

Armaduras y escudos

Las armaduras reducen el daño en 1 (livianas) o 2 puntos (pesadas). Escudos livianos dotan de +1 a acciones defensivas y escudos pesados de +2 a las mismas. Armaduras y escudos pesados imponen la condición de **sobrecargado** a todo personaje que los uses y que tenga una puntuación de cuerpo menor a 2. Los escudos livianos y pesados siempre imponen la condición **mano ocupada**.

Movimientos de Vinculación

Usa los movimientos de vinculación para lidiar con las relaciones emocionales que tu personaje tiene con otros personajes.

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+ siempre 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 del vínculo que tú tienes con ella. Este movimiento no puede usarse con el vínculo con el Señor.

Naturalezas de Vínculos

Cuando tengas que crear in vínculo o cambiar una naturaleza, elige el que mejor se ajuste a la relación según la siguiente lista:

- ❖ Adoración (sólo con El Señor)
- ❖ Fidelidad
- ❖ Agrado (máximo intensidad 2)
- ❖ Amistad
- ❖ Admiración
- ❖ Amor (intensidades mayores a 2). Marcas tentación si eliges esta naturaleza.
- ❖ Lástima
- ❖ Rivalidad (máximo intensidad 2).

- ❖ Odio (intensidad mayor a 2).
- ❖ Deuda
- ❖ Respeto
- ❖ Protección
- ❖ Otro que creas conveniente



Notas del jugador