





Recursos y Tiradas

Tu Agente tiene tres **Recursos** básicos:


-  **INTELLECTUAL:** Educación, ingenio y claridad de pensamiento.
-  **FÍSICO:** Fuerza, destreza, aguante y habilidad para usar la violencia.
-  **SOBRENATURAL:** Sintonía con lo extraño que habita en nuestro mundo.

Cada atributo está asociado a un tipo de dado: desde el pobre d4 al excepcional d12. Cuando te enfrentes a un **Desafío** incierto, tira ese dado.

 Si sacas 1 o 2, has fallado. Si sacas más, tienes éxito.

Tus habilidades o unas circunstancias favorables pueden permitirte aumentar tu nivel de dado.

Complicaciones o enemigos especialmente fieros harán que reduzcas tu nivel de dado. **Si baja a menos de d4, todo Desafío será una Llamada al Fracaso (fallo automático).**

 Cuando el azar sea el único factor, haz una tirada de Tentar a la Suerte.
Lanza una moneda a cara o cruz. O lanza 1d6 y saca 4 o más.

Habilidades

Tus **Habilidades** señalan aquello en lo que tienes experiencia y conocimientos. Te serán útiles a veces, pero no siempre. Puedes:

- Usarlas de forma pasiva para justificar que tu Agente sea capaz de hacer algo sin tirada.
- Usarlas de forma activa para aumentar un Recurso en un nivel de dado.

Favores sobrenaturales

De alguna manera, tu Agente es capaz de ejercer una influencia mágica de bajo nivel gracias al Favor que le conceden los ángeles (o eso se cree).

- Los Favores son útiles, pero siempre de pequeña escala. En caso de duda, no duran más de una ronda, no son más grandes que un puño y no generan Consecuencias duraderas.
- Un Favor funciona automáticamente una vez por sesión, siempre y cuando no haya un poder superior que lo inhiba.

 Al usar un Favor no te cortes en en desatar tu creatividad.

Fortuna

Los hados están de tu parte, pero solo un poco.

🌸 Tienes un punto de Fortuna que te permitirá **repetir una tirada fallida**.

Solo se recupera al finalizar una aventura. Aunque puedes ganarte una segunda ficha si tienes algún momento inspirado durante el juego.

Combate

1. **Iniciativa:** Se decide con Tentar a la Suerte en una tirada de grupo. Lanza una moneda a cara o cruz. Si aciertas, vais primero. Si fallas, va primero el enemigo.
2. **Objetivo:** Describe lo que quieres hacer. Normalmente puedes moverte y realizar una acción física. Si te centras en una sola cosa, subes un nivel de dado.
3. **Resolución:** Tira para atacar o para lo que hayas decidido. Normalmente será un Desafío Físico. Y tira para defenderte cuando sea el turno del enemigo.

— *Si aciertas en ataque: Causas el daño de tu arma.*

— *Si aciertas en defensa: Evitas todo daño.*

— *Si fallas en cualquiera de los dos casos: Recibes daño y/o Consecuencias > Cada enemigo tendrá su propia tabla.*

Heridas

Tienes 3 Heridas, una medida del daño que puedes llegar a soportar.

🔴 Si llegas a 0 Heridas, haz una prueba de Tentar a la Suerte en cada ronda. Cuando falles tres veces, mueres. Alguien podría estabilizarte.

🛡️ **Protección:** Si recibes daño, tira el dado indicado. Con resultado de 1 o 2, ignoras todas las Heridas recibidas. Ciertos tipos de daño pueden ignorar esta defensa.

Desentrañar

El equilibrio de humores que forma la personalidad de tu Agente está representado por tu valor de Desentrañar. Siempre empiezas con 1d8, pero...

👁️ Tira tu dado de Desentrañar al ver un horror sobrenatural o tener una revelación siniestra. Si fallas, bajas temporalmente un nivel de dado.

Cuando pierdes un nivel de Desentrañar, tus humores se alteran y eso tendrá consecuencias en tu comportamiento. Tira en la tabla para ver qué pasa.

Si tu Desentrañar baja de d4, fallarás todas las tiradas asociadas a él (es una Llamada al Fracaso). Con descanso y tratamiento, podrás recuperar un nivel de dado en Desentrañar. Pérdidas mayores solo se recuperarán al final de la aventura.

Competencias de Agente

Las Competencias representan los contactos, recursos y alianzas temporales que un Agente prepara antes de empezar una misión concreta.

👉 Las Competencias son compartidas: elige una para todo el grupo.

- **Acceso:** Representa el apoyo de asociaciones, gremios o contactos personales que se cobrarán un favor.
- **Conspiración:** Sociedades secretas o personalidades en la sombra que actuarán en vuestro favor... y se lo cobrarán caro.
- **Equipo:** Dispones de la pieza correcta de equipo mundano (armas, uniformes, herramientas...)
- **Magia:** Alguien iniciado en el Otro Mundo te hace un favor, y espera respeto y anonimato por ello. Tal vez te preste un objeto mágico, o tal vez comparta conocimiento valioso.
- **Sistema:** Tienes ayuda para eludir la ley y navegar en el laberinto de la burocracia. (papeles legales, conocimiento de los procesos apropiados...)
- **Vigilancia:** Has preparado las cosas de antemano, con astucia y cautela. Has estudiado la ruta de los guardias, has colocado a la persona adecuada en el lugar adecuado...

Puedes usarlas...

- Como una Habilidad temporal a disposición de todo el grupo.
- Para vencer las resistencias de un enemigo importante.