

GÉNESIS – Anexo III

Sistema de rol basado en d6

Aquel poder fue lo que destruyó todo.

Un poder que provenía de sus propias almas, de la razón de su consciencia y creación. La única recompensa a su anhelo por hacerlo suyo fue la perdición. Sólo él comprendió que nunca podrían aspirar a controlarlo; sólo él lo entendió, y con este entendimiento, le dio forma. Sólo él fue, al mismo tiempo, salvador y verdugo.

*Nuestros defectos no son más que el semejante de sus fallos.
Su esperanza fue su mayor crimen. Ahogarla fue mi condena.*

- El hombre al que el mundo conocía como Dios.

Índice

Bases del Ánima.....	3
Utilizar el Ánima.....	3
Sincronía.....	3
Compás.....	4
Compases Disponibles.....	4
Aumentos.....	9
Aumentos Disponibles.....	9
Llamados.....	12
Utilizar un Llamado.....	12
Crear o aprender un Llamado.....	13
Ecos.....	13
... de Efecto.....	13
... de Modificación.....	14
... de Objetivo.....	14
... de Intensidad.....	15
Técnicas.....	16
... básicas.....	16
... sincrónicas.....	16
... físicas.....	17
... sacrificiales.....	18
... magistrales.....	18
... desencadenadoras.....	19
Ejemplos.....	20
Ataque Fugaz.....	20
Manos Sanadoras.....	20
Cruce de Escudos.....	21

Bases del Ánima

El Ánima es el poder de la creación. Una energía que es escuchada por toda faceta de la existencia, cuyo poder es al mismo tiempo **incomprensible e inevitable**. **El Ánima habita en todo aquello que hay a nuestro alrededor:** Desde una roca olvidada en el lecho de un río, pasando por un viejo cedro que se alza sobre el resto de las copas de un bosque, hasta el mismísimo sol que lo alimenta; **el Ánima alcanza a todos**, como una melodía inteligible y disonante en la que todo el mundo participa pero nadie puede hacer suya. Todo a lo que alguien puede aspirar es a ser una nota que le binde armonía.

Aquellas personas que intentan canalizar este poder a través de ellos no reciben ningún nombre; todos hacemos uso del Ánima de forma inconsciente cuando intentamos hacer de realidad nuestra voluntad, sea persiguiendo un sueño o trayendo a la realidad una de nuestras pesadillas. Sin embargo, hay quienes desean entender este poder y canalizarlo, aunque sólo sea momentáneamente, a través de ellos. Conocemos a estas personas como *Animistas*.

Para la mayoría, hacer uso del Ánima es algo innato. No es una energía que busque ser comprendida, ser manipulada, ser esculpida... simplemente busca ser. Sin embargo, **hay quienes desean entenderla; tanto con sus mentes como con su alma.**

Utilizar el Ánima

Mientras que doblegar el Ánima es una tarea imposible, esta responde a quien le habla. Es posible plasmar sobre ella una voluntad o un deseo siempre y cuando se entienda su idioma: una serie de resonancias que, por su frecuencia, modifican la manera en la que se manifiesta. Hacer uso del Ánima es sinónimo de **tomar control de la creación; convencer al poder tras ella** a que se manifieste a través de tí.

El Ánima como poder es característicamente interno. La sensación a la hora de utilizarlo sólo podría describirse como **un alma llamando al mundo, y este respondiendo**. **Sólo criaturas que posean un alma son capaces de darle forma, de interactuar con la creación como autor en vez de como obra.**

Sin embargo, el idioma del Ánima no es uno de letras y acentos; es cambiante, caótico e indescifrable. **Uno sólo lo puede entender por simpatía, intentando vibrar en su misma frecuencia**, aunque sólo sea durante unos instantes. Esto introduce dos conceptos: la *Sincronía* y el *Compás*.

Sincronía

La sincronía define la capacidad de una criatura de hacerse escuchar por el Ánima, de hablar momentáneamente en el mismo idioma. **A mayor sincronía, mayores poderes podrá desencadenar un individuo haciendo uso del Ánima.**

Entendemos la Sincronía como un recurso; debido a el carácter cambiante del Ánima, es un **poder temporal** que debe de ser utilizado nada más obtenido, antes de que el Ánima se vuelva de nuevo inteligible para la criatura sincronizándose con ella. Tiene dos formas de uso:

- **Plasmar en el Ánima un efecto duradero**, una especie de traductor débil y constante que convence al Ánima a fluir a través de ti según tus designios. **Conocemos a este efecto como Aumento**, y lo conseguimos **sacrificando Sincronía máxima**, una parte de nuestra capacidad para dialogar con el Ánima que tiene que permanecer manteniendo ese canal abierto.
- **Llamar al Ánima y perturbar su estado**, reclamando que te responda plasmando tu voluntad en el mundo. **Este efecto es conocido como Llamado**, el cual causa que nos **desincronicemos** del Ánima que, tras respondernos con sus *Ecos*, cambia su idioma.

Todo ser con un alma tiene la capacidad de sincronizarse con el Ánima, pero sólo aquellos dispuestos a entrenar para ajustarse a su naturaleza son capaces de acercarse a ella.

- **Sincronía máxima:** El máximo de sincronía que puedes alcanzar. Este es un valor entrenable; todo el mundo parte de su **POD como base, pero por 3 PP este valor puede incrementarse en 1 hasta un total igual a POD + FIS + INS.**

Para lograr **sincronizarse** con el **Ánima**, los *Animistas* hacen uso de sus *compases*: Acciones que han reconocido en el pasado que les acercan al **Ánima**. El **Ánima** cambia su idioma constantemente, por lo que **desincronizarse es inevitable**: generalmente, un par de minutos es suficiente para dejar de comprenderla por completo. **Normalmente, te desincronizarás cada vez que hagas uso de tu sincronía, sea 1 o 10, dejando a tu sincronía de vuelta a 0. Planea bien cuándo utilizarla.**

Compás

Un compás es la forma que tienen aquellos quienes desean entender y hacerse escuchar por el **Ánima** de acercarse a ella. Son acciones que les ayudan a **sincronizarse** con el **Ánima** gracias a el entendimiento de cómo el propio **Ánima** responde a ellas: un atleta puede haber comprendido cómo reacciona el **Ánima** a su agotamiento, o un guerrero a cómo se mueve por dentro suya cuando es alcanzado por una hoja. **Por fortuna, el Ánima es un poder antonímicamente simple, que parece siempre reaccionar a ciertos cambios u acciones.**

La mayoría de compases tienen un carácter pasivo: ocurren a la par de las acciones que los desencadenan. Sin embargo, es complicado para un *Animista* encontrar muchos de ellos si su conexión con el **Ánima** es baja: **Sólo puedes conocer tantos compases como tu característica de POD.** A mayores, no todos los compases son iguales en su facilidad de comprensión; muchos de ellos profundizan sobre la base establecida por otros, **y requieren compases anteriores o un nivel de POD dado.** Naturalmente, **desarrollar un compás conlleva a un gasto de PP en él.**

A continuación, podrás consultar todos los *compases* disponibles. Aparecerán en el siguiente formato:

COMPÁS

Req. (posibles compases anteriores), x POD.

Desencadenante: Acción o evento que permite el aumento de **sincronización**.

Ganancia de sincronización: Cantidad de sincronización obtenida.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: X PP

Compases Disponibles

MEDITACIÓN

Req. 2 POD.

Desencadenante:

MEDITAR

Acción (Todo el aguante actual)

Te concentras en entender el **Ánima** inmediata, dejando de prestar atención a tus inmediaciones y a los eventos que ocurren entorno a tí.

Ganancia de sincronización: Mitad del aguante sacrificado al tomar la acción *Meditar*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

TRANCE

Req. *Meditación*, **NO Iluminación**, 6 POD.

Desencadenante: La acción **Meditar** del compás **Meditación**.

Ganancia de sincronización: La totalidad del aguante sacrificado al tomar la acción *Meditar*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

ILUMINACIÓN

Req. *Meditación*, **NO Trance**, 6 POD.

Desencadenante:

MEDITAR (Iluminación)

Acción (X Aguante)

Te concentras en entender partes del *Ánima* inmediata, manteniendo tus sentidos atentos a tu entorno.

Ganancia de sincronización: Mitad del aguante sacrificado al tomar la acción *Meditar (Iluminación)*.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

MEMORIA

Req. 4 POD.

Desencadenante: Comenzar un turno con 0 Sincronización

Ganancia de sincronización: +1 sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

RESONANCIA

Req. *Memoria*, 7 POD.

Desencadenante: Comenzar un turno con menos de 5 de Sincronización

Ganancia de sincronización: Tu sincronización pasará a ser 5

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 10 PP

CONVERGENCIA

Req. *Memoria*, *Resonancia*, 10 POD.

Desencadenante: Comenzar un turno con menos de la mitad de tu Sincronización máx.

Ganancia de sincronización: Tu sincronización pasará a ser la mitad de tu Sincronización máx.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 12 PP

AGOTAMIENTO

Req. 3 POD.

Desencadenante: Alcanzar un valor de Aguante actual de 0.

Ganancia de sincronización: +1 sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

EXTENUACIÓN

Req. Agotamiento, 5 POD.

Desencadenante: Sufrir una disminución de X Aguante total.

Ganancia de sincronización: +X sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

DOLOR

Req. 3 POD.

Desencadenante: Sufrir heridas leves.

Ganancia de sincronización: +1 sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

SUFRIMIENTO

Req. 4 POD.

Desencadenante: Sufrir heridas graves.

Ganancia de sincronización: +5 sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

FLAGELACIÓN

Req. Dolor, 6 POD.

Desencadenante: Comenzar un turno sufriendo Heridas Leves.

Ganancia de sincronización: +1 sincronización por Heridas Leve.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

TORMENTO

Req. Sufrimiento, 7 POD.

Desencadenante: Comenzar un turno padeciendo Heridas Graves

Ganancia de sincronización: +3 sincronización por Herida Grave.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

MALESTAR

Req. 3 POD.

Desencadenante: Comenzar un turno bajo los efectos de un Estado Alterado
Ganancia de sincronización: +2 sincronización por nivel de gravedad del estado.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

INERCIA

Req. 5 POD.

Desencadenante: Realizar una tirada afectada por un modificador no base.
Ganancia de sincronización: +2 sincronización por nivel de gravedad del estado.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

DUELO

Req. 3 POD.

Desencadenante: Acertar o bloquear un ataque cuerpo a cuerpo.
Ganancia de sincronización: +1 sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

PUNTERÍA

Req. 3 POD.

Desencadenante: Acertar un ataque a distancia.
Ganancia de sincronización: +1 sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

VENTAJA

Req. Duelo o Puntería, 5 POD.

Desencadenante: Causar una herida grave a un oponente.
Ganancia de sincronización: +3 sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

VICTORIA

Req. Duelo o Puntería, Ventaja, 8 POD.

Desencadenante: Derrotar a un oponente.
Ganancia de sincronización: +5 sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

EMPIRISMO

Req. 5 POD.

Desencadenante: Proclamar un Edicto de X Complejidad.

Ganancia de sincronización: +X sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 10 PP

IMAGINACIÓN

Req. 5 POD.

Desencadenante: Utilizar un poder de Ficción de X Complejidad.

Ganancia de sincronización: +X sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 10 PP

PROMESA

Req. 2 POD.

Desencadenante: Obtener X 6 en una tirada, pero no explotarlo ni utilizarlo.

Ganancia de sincronización: +X sincronización.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 1 PP

Aumentos

Consideramos como *Aumento* a un **efecto de Ánima que permanece en un estado pasivo**, modificando el Ánima de quien lo está usando: un entendimiento constante pero no directo entre el alma de su usuario y el Ánima que fluye a través de él.

Hacer uso de un *Aumento* es más sencillo que una técnica; no tienen más complejidad de aprender a cómo manipular el Ánima que conforma tu cuerpo. Sin embargo, los *Aumentos* requieren de una dedicación constante: **activar un Aumento conlleva consumir Sincronización**, la cual, tras ser utilizada como *Coste de Activación*, permanece cristalizada como un **negativo a la Sincronización Máxima hasta que el Aumento sea desactivado**.

Activar y desactivar Aumentos es una acción casi inconsciente que no requiere de gasto de aguante, simplemente tener la suficiente *Sincronización* en el momento de querer activarla. Al desactivar un *Aumento*, la sincronización reservada como *negativo a la Sincronización Máxima* se libera, restaurando su valor inicial.

A parte de sus efectos, que podrás ver a continuación, los *Aumentos* también pueden ser utilizados como *Ecos* para técnicas: si una técnica utiliza un *Aumento* como *Eco*, este *Aumento* deberá de estar activo en el momento de la utilización de la técnica, sin importar la magnitud de su efecto.

Todos los Aumentos son independientes y se pueden utilizar en combinación, pero tienen una limitación: el Ánima sólo puede afectar a tu cuerpo, no tu labia, competencias o poder, por lo que **los Aumentos sólo pueden afectar a FUE e INS. Requieren un costo de PP para su aprendizaje**.

Aumentos Disponibles

AUMENTO DE CARACTERÍSTICA

Efecto: Añades +XD a cualquier tirada relacionada con la característica a aumentar. Sus efectos pasivos, como el cálculo del límite de heridas, NO se verán afectados.
Coste de activación: 4 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 6 PP

AUMENTO DE HABILIDAD

Efecto: Añades +X rangos temporales a la habilidad a tu elección. Sus efectos pasivos, como el cálculo del reducción de daños por Dureza, SÍ se verán afectados.
Coste de activación: 2 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

AUMENTO DE AGUANTE

Efecto: Añades +X a tu Aguante Total. Sus efectos no serán instantáneos; no te otorgará, bajo ningún concepto, Aguante Actual hasta que este se regenere.
Coste de activación: 2 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

AUMENTO DE HERIDAS

Efecto: Añades +X a tu límite de heridas.
Coste de activación: 3 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

AUMENTO DE IMPACTO

Efecto: Añades +X al daño que causas con tu cuerpo. Cada 5, al atacar a una criatura que no esquive y sea de tu tamaño, la desplazas 1 paso en dirección contraria.
Coste de activación: 2 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 4 PP

AUMENTO DE PROTECCIÓN

Efecto: Ganas una armadura natural de valor X
Coste de activación: 3 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 8 PP

AUMENTO DE BARRERA

Efecto: Cualquier daño final por debajo de X no surte ningún efecto.
Coste de activación: 2 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 10 PP

AUMENTO DE REGENERACIÓN

Efecto: Sanas X de tus Heridas Leves al comenzar tu turno..
Coste de activación: 5 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 9 PP

AUMENTO DE VELOCIDAD

Efecto: Al tomar la acción Desplazarte, puedes dar X pasos más.
Coste de activación: 2 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 3 PP

INCREMENTO DE INICIATIVA

Efecto: Añades +X a tu iniciativa en combate de forma inmediata.
Coste de activación: 1 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 5 PP

VISIÓN ANÍMICA

Efecto: Ganas temporalmente la habilidad de Visión Anímica (INS), que puede ser utilizada para observar el Ánima en tu entorno, con una cantidad de rangos igual a X.

Coste de activación: 1 de Sincronización por X.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 10 PP

SINERGIA

Efecto: Eres capaz de extender la influencia que tienes sobre el Ánima de tu cuerpo a un objeto que se encuentre en contacto contigo, pudiendo afectar sus valores a través de los siguientes Aumentos:

- **Aumento de Impacto:** Transfieres el aumento directamente al objeto, incrementando su daño.
- **Aumento de Protección:** Cuando el objeto sufra daño a entereza, ignora tanto daño a entereza como este valor.
- **Aumento de Barrera de Daño:** Si el daño de entereza que sufra el objeto es menor a este valor, no lo sufre.
- **Aumento de Velocidad:** Reduce el aguante necesario para utilizar el objeto en 1 hasta un mínimo de 2.

Coste de activación: 4 de Sincronización por objeto.

COSTE DE ENTRENAMIENTO: 7 PP

Llamados

Conocemos como *Llamados* a la manipulación activa, consciente e inmediata del *Ánima* que se da lugar cuando una criatura, a través de su alma, se comunica con el *Ánima* intentando convencerla de hacer su voluntad. Esta comunicación es inteligible, ya que ocurre de forma espiritual: conscientemente, podemos intentar propagar nuestro deseo hacia el *Ánima* a través de nuestro alma con el objetivo de que esta reverbere como una cacofonía en el *Ánima*. **Llamamos a este proceso de dialogo y reverberación como *Ecos*: el mensaje que nuestro alma envía al *Ánima*.**

Un *llamamiento* es una sucesión de distintos *ecos* en un orden preestablecido y conocido por quien lo ejecuta, quien también debe **acompañar a estos ecos con distintas representaciones físicas**; similar a los *compases*, los *ecos* no son más que reglas mnemotécnicas que asisten al ejecutor del llamamiento a transmitir a su alma los efectos que quiere imprimir sobre el *Ánima*. En muchas ocasiones, estas reglas se canalizan a través de algo más que sólo los *ecos* del alma; **muchas se rigen de movimientos que infiltran por completo a un llamado que no podría realizarse sin ellos: los conoceremos como técnicas**, y sirven de gran valor para facilitar llamados complejos. La combinación de *ecos* y técnicas junto con la variabilidad del *Ánima* hace que cada llamado sea, en su manera, único y especial.

En definitiva, un *llamado* es una sucesión de *ecos* representados a través de técnicas con el objetivo de causar un efecto en la realidad.

Utilizar un Llamado

Para que el *Ánima* escuche lo que intentamos plasmar con nuestros *llamados*, debemos de contar con la **sincronía suficiente** para entendernos con ella. Por fortuna, **un llamado nunca falla; el *Ánima* siempre escucha, y lo peor que puede hacer es no entenderte**. Los *ecos* de un llamado serán los que definan el **coste de sincronía** que tendrá nuestro llamado; en diferencia a los *aumentos*, los *llamados* plasman un efecto mayor sobre el *Ánima*, muchas veces modificándola en el proceso, por lo que deberemos volver a obtener la sincronía que sacrificamos para traerlos a la realidad. **Distintos ecos implican distintos costes de sincronía. Algunos ecos están basados en aumentos, pudiendo paliar el coste de un llamado si el aumento se encuentra activo.**

Normalmente, manipular el *Ánima* es una acción casi innata; sin embargo, por la complejidad de los llamados y su uso de las técnicas, esta acción se convierte en activa: las técnicas utilizadas para realizar este llamado establecerán un *coste de Aguante*. Cada *eco* requiere una técnica que lo acompañe; estas técnicas pueden propagar distintos efectos al siguiente *eco* u al efecto final del llamado. **Distintas técnicas implican distintos costes de aguante. Algunas técnicas se basan en objetos u acciones, pudiendo variar sus costes de aguante dependiendo de lo que el objeto o acción establezca. La misma técnica no podrá aparecer más de una vez en el mismo llamado, salvo excepciones.**

Encontrar el balance entre distintos *ecos* y técnicas es crítico para los llamados: un llamado con abundancia de *ecos* costosos puede ser difícil de lanzar, y uno con abundancia de técnicas extenuantes, difícil de representar. **El balance total de técnicas y ecos de un llamado decidirá la complejidad de un Llamado.**

En definitiva:

- Un llamado tiene un coste de *sincronía* basado en los ecos que utilice.
- Cada *eco* requiere una técnica. Estas técnicas tienen un coste de *aguante* y pueden modificar al llamado o a la manifestación de sus efectos.
- La cantidad de pares *eco/técnica* que tenga un llamado define su complejidad.

Crear o aprender un Llamado

Crear un llamado es un proceso creativo que requiere una cooperación del *cuentacuentos* y del jugador que desee crearlo: **los ecos y las técnicas son abstractos en naturaleza**, y cada uno puede tener múltiples representaciones distintas: el *eco* de penetración puede significar traspasar una piedra o afectar a la parte interna de la piedra, por ejemplo. A la hora de crear una técnica, lo primero que debe de idearse es su **resultado final**: el efecto que su lanzador desea. El orden de los ecos y de las técnicas modifican el resultado de un llamado: *Area – Poder – Poder* crearía un área de gran tamaño, *Poder – Poder – Area* crearía un efecto poderoso en un área pequeña. La última técnica siempre debe de ser una **técnica desencadenadora**.

A partir de ese resultado final, se deben de definir los pares de *ecos* y *técnicas* que podrás ver a continuación. Tras ellos, podrás consultar:

- La creación de tres técnicas de ejemplo; un guión a seguir y la filosofía tras la creación de llamados.
- Distintas técnicas existentes en el mundo de Génesis; una inspiración a seguir o directamente utilizar.

El precio de aprender o crear un llamado siempre serán tantos PP como su complejidad, pero una persona sólo puede recodar tantos llamados como su EXP + POD. "Recordar" un llamado cuesta la mitad de PP.

Ecos

... de Efecto

IMPACTO

Sincronía: 2 (0 si Aumento de Impacto activo)

El Ánima se estrella contra su objetivo, intentando afectarlo de forma externa.

PENETRACIÓN

Sincronía: 3

El Ánima impregna a su objetivo, fluyendo a través de él.

ABSORCIÓN

Sincronía: 3

El Ánima hace de molde para su objetivo, arropándolo.

RESTITUCIÓN

Sincronía: 4 (2 si Aumento de Regeneración activo)

El Ánima intenta recrea la forma original de su objetivo.

RECHAZO

Sincronía: 3 (2 si Aumento de Barrera activo)

El Ánima intenta mantener su forma repudiando todo aquello que busque modificarla.

RECOLOCACIÓN

Sincronía: 3

El Ánima intenta desplazar a su objetivo.

... de Modificación

PERSISTENCIA

Sincronía: 2

El efecto causado por el Ánima intenta perpetuarse.

RETARDO

Sincronía: 1

El Ánima viaja lentamente, ralentizando el momento de efecto.

REPETICIÓN

Sincronía: 3

El Ánima recuerda su efecto e intenta replicarlo.

PROPAGACIÓN

Sincronía: 3

El Ánima se expande tras cumplir su cometido, causando efectos residuales.

SUPRESIÓN

Sincronía: 2

El Ánima intenta ocultar sus efectos, intentando asemejarse a aquella de su entorno.

... de Objetivo

PUNTO

Sincronía: 1

El Ánima toma efecto en un punto dado.

LÍNEA

Sincronía: 2

El Ánima recorre un vector de movimiento.

CONO

Sincronía: 3

El Ánima se extiende en forma de 90° tras el punto dado.

ÁREA

Sincronía: 4

El Ánima toma una forma deseada, permeando las tres dimensiones.

... de Intensidad

PODER

Sincronía: 2

El Ánima recluta más Ánima de sus alrededores, incrementando sus efectos.

PRECISIÓN

Sincronía: 2

El Ánima se sincroniza con el Ánima de sus alrededores, aumentando su precisión.

ALCANCE

Sincronía: 2

El Ánima viaja sin modificar su forma.

VELOCIDAD

Sincronía: 2 (1 si Aumento de Velocidad o Iniciativa activo)

El Ánima se desplaza a velocidad incrementada.

Técnicas

... *básicas*

CONCENTRACIÓN

Aguante: 1

Imaginas el efecto deseado en tu mente, abstrayéndote de tus inmediaciones.

ACUMULACIÓN

Aguante: 2

Te concentras en dialogar con el Ánima, dándole forma en tu mente. **Sólo puede ocurrir si Concentración** ya ha ocurrido en la técnica.

EFFECTO ADICIONAL: Reduce el coste de Sincronía de tu siguiente técnica a la mitad.

VACÍO

Aguante: 3

En tu mente sólo existís tú y tu técnica. **Sólo puede ocurrir si Acumulación** ya ha ocurrido en la técnica.

EFFECTO ADICIONAL: Reduce el coste de Sincronía de tu siguiente técnica a 1.

VOCALIZACIÓN

Aguante: 1

Anuncias la llegada de tu técnica a pleno pulmón, desvelándola a tus oponentes. **Si no puedes hablar, no puedes lanzar la técnica.**

GESTICULACIÓN

Aguante: 1

Mueves tu cuerpo de acorde a tus designios, anunciando tu técnica. **Si no cuentas con libertad de movimiento, no puedes lanzar la técnica.**

... *sincrónicas*

BALANCE

Aguante: 2

Permaneces en completa estásis momentáneamente, planeando tu siguiente movimiento.

EFFECTO ADICIONAL: El coste de Aguante de tu siguiente técnica se reduce en -2 hasta un mínimo igual al coste de la *técnica desencadenante*

MEDIACIÓN

Aguante: 2

Haces lo posible por no perturbar completamente al Ánima.

EFFECTO ADICIONAL: En vez de desincronizarte por completo, retienes 2 de Sincronía tras lanzar el llamado asociado, siempre y cuando el coste del llamado deje 2 o más de Sincronía sin consumir.

REPETICIÓN

Aguante: 2

Repites uno de tus pasos anteriores.

EFFECTO ADICIONAL: Puedes volver a utilizar una técnica previamente utilizada.

MEMORIZACIÓN

Aguante: 2

Recuerdas las veces que has utilizado esta técnica en el pasado.

EFFECTO ADICIONAL: Por cada uso de esta técnica en el combate, reduces el Aguante que consume realizarla en -1 hasta un mínimo igual al coste de la *técnica desencadenante*.

... físicas

RESPIRACIÓN

Aguante: 2

Intentas respirar al mismo ritmo que el Ánima.

EFFECTO ADICIONAL: Si te encuentras a la mitad de tu aguante o más, reduces en -2 el coste de Aguante de esta técnica.

PULSACIÓN

Aguante: 2

Aceleras el ritmo de tu corazón para seguir el del Ánima.

EFFECTO ADICIONAL: Si te encuentras a menos de la mitad de tu Aguante, reduces en -2 el coste de Aguante de esta técnica.

PERFECCIÓN

Aguante: 2

Aprovechas tu supremacía y tranquilidad para convencer al Ánima.

EFFECTO ADICIONAL: Si no has sufrido heridas tras tu anterior turno, reduces en -2 el coste de Aguante de esta técnica.

ENAGENACIÓN

Aguante: 2

Aprovechas la rabia y furia que te ha causado ser alcanzado para intimidar al Ánima.

EFFECTO ADICIONAL: Si has sufrido heridas tras tu anterior turno, reduces en -2 el coste de Aguante de esta técnica.

POSICIÓN

Aguante: 2

Extiendes tu dominio de tu localización al Ánima.

EFFECTO ADICIONAL: Si aún no te has desplazado durante este turno, reduces en -2 el coste de Aguante de esta técnica.

ACELERACIÓN

Aguante: 2

Aprovechas tu inercia para traspasársela al Ánima.

EFFECTO ADICIONAL: Si tu última acción antes de realizar este llamado ha conllevado un desplazamiento, reduces en -2 el coste de Aguante de esta técnica.

... *sacrificiales*

FATIGACIÓN

Aguante: 1

Estás dispuesto a darlo todo por interpelar al Ánima.

EFFECTO ADICIONAL: Sufres un modificador negativo por Caos de -5 hasta el comienzo de tu siguiente turno y reduces el coste de Aguante de esta técnica en -1. Puedes incrementar en el momento de lanzar esta técnica este negativo para paliar el gasto total de Aguante de la técnica un número de veces igual a tu característica de POD.

SACRIFICACIÓN

Aguante: 1

Dejas que tu sangre empape al Ánima.

EFFECTO ADICIONAL: Sufres una herida leve y reduces el coste de Aguante de esta técnica en -1. Puedes incrementar en el momento de lanzar esta técnica el número de heridas leves a sufrir para paliar el gasto total de Aguante de la técnica un número de veces igual a tu característica de POD. No puedes causarte una Herida Grave utilizando esta técnica.

... *magistrales*

FAMILIARIDAD (característica de Arma, como *Duelo o Pesada*, o una habilidad cuyo rango debe superar 3)

Aguante: 2

La técnica se basa ligeralmente en el uso de un arma u habilidad. **Excluye Dominio y Maestría de esta técnica, y nunca podrá aparecer dos veces con el mismo argumento.**

EFFECTO ADICIONAL: Si cumples la condición de objeto u arma, reduces coste de Aguante final de la técnica en -3, hasta un mínimo igual al coste de la *técnica desencadenante*.

DOMINIO (familia de arma, como *Espadas o Hachas*, o una habilidad cuyo rango debe superar 5)

Aguante: 3

La técnica depende de el uso de un arma u habilidad. **Excluye Familiaridad y Maestría de esta técnica, y nunca podrá aparecer dos veces con el mismo argumento.**

EFFECTO ADICIONAL: Si cumples la condición de objeto u arma, reduces coste de Aguante final de la técnica en -5, hasta un mínimo igual al coste de la *técnica desencadenante*.

MAESTRÍA (arma específica, como *Rapier o Lucero del Alba*, o una habilidad cuyo rango debe superar 8)

Aguante: 5

La técnica sólo se puede canalizar a través del uso de un arma u habilidad. **Excluye Dominio y Maestría de esta técnica, y nunca podrá aparecer dos veces con el mismo argumento.**

EFFECTO ADICIONAL: Si cumples la condición de objeto u arma, reduces coste de Aguante final de la técnica en -8, hasta un mínimo igual al coste de la *técnica desencadenante*.

... desencadenadoras

ATAQUE

Aguante: Basado en el arma utilizada, 1 a mano desnuda

Utilizas un ataque de tu arma para desencadenar la técnica.

EMANACIÓN

Aguante: Complejidad de la técnica – tu POD, mínimo 3.

Dejas el llamado fluir a través de tí a tus alrededores inmediatos.

PROYECCIÓN

Aguante: Complejidad de la técnica – tu Tiro (INS) o Proyección (EXP), mínimo 2

Desencadenas y propulsas el efecto. (Velocidad proyectil, Rango 2 base)

Ejemplos

Ataque Fugaz

Valeria la espadachina desea desarrollar un llamado que le permita golpear tan rápido que el oponente no tenga oportunidad de defenderse o esquivar. Es una persona que simplemente ha desarrollado un poco su *Ánima*, por lo que la complejidad no puede ser excesiva. Entre su jugador y su cuentacuentos, desarrollan la siguiente técnica:

ATAQUE FUGAZ (III)

Realizas un ataque extremadamente veloz. Tu oponente se defiende con un -20 contra él, como si se tratase de una flecha, ignorando su escudo.

Sincronización 7 | ECOS: *Velocidad*¹ – *Velocidad*¹ – *Penetración*

Aguante 4 | TEC.: *Perfección*² – *Familiaridad (Veloz)*³ – *Ataque*

¹: -1 *Sincronización si Aumento (Velocidad) activo.*

²: -2 *Aguante si mitad o más aguante actual.*

³: -3 *Aguante si arma contiene propiedad Duelo.*

Cada eco de velocidad, dota al ataque de la condición de velocidad de un proyectil. El jugador y cuentacuentos discuten si el eco final debe de ser *Penetración* o *Punto*, pero se decantan por tratar el escudo como una armadura, escogiendo *Penetración*.

Manos Sanadoras

La Santa Paloma, una seguidora de la vieja fé, lleva años intentando recordar sus dogmas. En su iglesia cuentan con un hospital, pero en ocasiones, alguien llega demasiado herido como para sobrevivir. Santa Paloma es una persona con cierta experiencia con el *Ánima*; no es una combatiente, pero entiende los poderes de este mundo. Entre su jugador y su cuentacuentos, desarrollan la siguiente técnica:

MANOS SANADORAS (V)

Tocas una herida grave a tu elección, que es sanada inmediatamente.

Sincronización 11 | ECOS: *Poder* – *Poder* – *Poder* – *Restitución*¹ – *Punto*

Aguante 9 | TEC.: *Posición*² – *Perfección*³ – *Respiración*⁴ – *Dominio (Medicina)*⁵ – *Ataque*

¹: -2 *Sincronización si Aumento (Restauración) activo.*

²: -2 *Aguante si no desplazamiento en turno.*

³: -2 *Aguante si no se han sufrido heridas en anterior turno.*

⁴: -2 *Aguante si mitad o más aguante actual.*

⁵: -5 *Aguante si Medicina (V) o más.*

El cuentacuentos y el jugador llegan a la conclusión que este es un llamado que nunca se usará en combate, por lo que basan sus *técnicas* en eso. Discuten sobre la sanación: el cuentacuentos estima que para curar una herida grave requerirá de una *Restitución* con 3 *Poder* previos; 2 sería curar todas las heridas leves, y 1 sólo una herida leve. Inicialmente, el jugador prefería mantener la complejidad en 4, pero dada la opción de poder sanar una herida a su elección con *Punto*, toma la opción.

Cruce de Escudos

Tanto Gavilán de Cieloblanco y Fuegosol como su jugador son vetustos y con experiencia. La tercera Guerra del Invierno está pasando una gran factura a las filas Fuegosol, y Gavilán, siempre doliente por las muertes de sus aliados, jura no dejar caer ni uno más. Ya que siempre pelea en el frente, desea desarrollar una técnica para proteger a sus aliados; sin siquiera interpelar a su cuentacuentos, crea lo siguiente:

CRUCE DE ESCUDOS (VIII)

Levantas un escudo anímico brillante que bloquea proyectiles de hasta velocidad flecha, ataques de hasta tamaño Enorme y efectos cuya magnitud sea 3 o inferior. Este escudo ocupa una línea de 5 pasos centrada en el llamador hasta el comienzo de su siguiente turno.

Sincronización 15 | ECOS: Poder – Poder – Rechazo¹ – Poder – Absorción – Permanencia – Poder - Línea

Aguante 15⁴ | TEC.: Concentración – Balance² – Pulsación³ – Fatigación⁴ – Dominio (Soldadesca)⁵ – Repetición – Dominio (Escudo)⁶ – Emanación

¹: -1 Sincronización si Aumento (Barrera) activo.

²: Siguiendo técnica reduce Aguante en -2

³: -2 Aguante si Aguante actual bajo mitad.

⁴: -5 por Aguante sacrificado, mínimo 1, máximo POD.

⁵: -5 Aguante si Soldadesca (EXP) Rango V o superior

⁶: -5 Aguante si utilizando Escudo.

El cuentacuentos, sorprendido por la iniciativa del jugador, simplemente permite la técnica sin reparo; le gustaría que la técnica inmovilizase a Gavilán mientras la usa, pero no cree que pueda reducir la técnica a Complejidad VII para entregarle este beneficio.