

GÉNESIS

Sistema de rol basado en d6

Y el mundo nació de nuevo.

Ante mis ojos y bajo mis pies vi como la voluntad del hombre se hacía de nuevo realidad, y tomaba control de su destino por primera vez en mil años... no, por primera vez desde su creación.

*Me pregunto cual será su futuro.
No estaré aquí para verlo.*

- El hombre al que el mundo conocía como Dios.

Índice

Introducción.....	5
... al mundo.....	5
... al sistema.....	7
 CAPÍTULO I: Características y habilidades.....	10
Las 5 características.....	10
Físico (FIS).....	11
Instinto (INS).....	12
Estilo (EST).....	13
Experiencia (EXP).....	14
Poder (POD).....	15
Usos adicionales.....	16
 CAPÍTULO II: Cultura, educación y raza.....	18
Quién soy y de donde vengo.....	18
Cultura.....	18
Educación.....	22
Razas.....	23
HUMANOS.....	24
ELFOS DEL CIELO (<i>Autodenominados Onires</i>).....	25
LOS OSCUROS.....	26
GIGANTES (<i>Autodominado la Tribu de las Grandes Gentes</i>).....	27
FEÉRICO.....	28
CRUZE.....	29
 CAPÍTULO III: Creación y avance de personajes.....	31
Qué soy, quién soy y de dónde vengo.....	31
Parte I: Creación.....	31
Parte II: Avance de personajes.....	32
Parte III: Paso a paso.....	33
 CAPÍTULO IV: Combate.....	36
Bases y términos.....	36
Acciones Genéricas.....	38
Daño, Heridas y Derrota.....	42
Recuperación.....	43
 CAPÍTULO V: Armamento y equipo.....	46
Armas: Eres lo que blandes.....	46
Armas Cuerpo a Cuerpo.....	46
Armas a Distancia/Munición.....	48
Armaduras: Un muro infranqueable.....	50

Armadura General.....	50
Armadura Localizada.....	51
Escudos.....	51
CAPÍTULO VI: Ánima.....	53
El poder interior.....	53
Aumento: Más allá de lo posible.....	53
Técnica: El ápice del ser.....	54
CAPÍTULO VII: Ley.....	55
Los cimientos del mundo.....	55
El Teorema Ordinario.....	55
La Magia Antigua.....	56
Las Líneas Ley y los Baldíos.....	56
CAPÍTULO VIII: Ficción.....	57
¿Determinismo, o libre albedrío?.....	57
Límites de la imaginación.....	57
Un destino irónico.....	58

Introducción

... al mundo.

Mundos de Historias y Maravillas

Génesis es un sistema de rol diseñado para contar historias en mundos repletos de conflictos, misterios y aventuras, sean las de un grupo de campesinos que con bravuconería se adentran en las ruinas del bosque local, o las de héroes que desafían los pilares de la mismísima creación usando como único arma su voluntad inquebrantable.

Aventuras como estas son las que un día hilaron el ahora roto tejido de la historia en el mundo conocido como... mundo. Por lo menos ese es el nombre que sus habitantes le han dado, o creen haberle dado muchos años atrás. Qué es real y qué es fábula es una pregunta siempre presente en las mentes de sus habitantes, debido a...

El Milenio de la Mentira

En el año 1000 del Antiguo Calendario, la jaula de cristal en la que la humanidad se encontraba atrapada fue resquebrajada. Las naciones del mundo se unieron bajo un mismo estandarte y cargaron contra **una fuerza casi divina que mantenía un firme agarre sobre la humanidad** y su destino. Sus métodos eran brutales a la par de ingeniosos, y **su mayor logro fue la capacidad de que la humanidad olvidase qué les hace humanos: la capacidad de romper sus límites y avanzar hacia un futuro incógnito**.

Las falsas historias que esta mente maestra insertó en los corazones y memoria de la humanidad se encuentran recogidas en un **manuscrito conocido como *El Milenio de la Mentira*, escrito por una enigmática figura que sólamente se identifica como *El Escritor***. Sus narraciones están escritas con un carácter casi biográfico, como si el autor realmente hubiera observado con sus propios ojos cómo la realidad era doblegada a voluntad de esta organización casi divina. **Este libro es extensamente aceptado y reconocido como una obra fáctica**.

Sin embargo, su publicación llevó a una gran pregunta: ¿Qué hubo más allá del *milenio de la mentira*? Tanto la historia como las memorias de quienes la vivieron parecen incompletas...

El Olvido

Un futuro peor que la muerte. Un destino que muchos durante los años habrán alcanzado. Una finalidad que nada perdona. Y para muchos, una terrible certeza.

Hay quienes tienen la fortuna de alcanzar la vejez tras vivir gran parte de sus vidas, y que ahora se hayan en ese dulce periodo en el que pueden dejar atrás sus historias, encomendadas a las futuras generaciones, quienes podrán aprender de sus éxitos y errores. Sin embargo, sus memorias están repletas de vacíos. Nombres, lugares, caras, historias y antiguas leyendas que han sido borradas de sus recuerdos, sin dejar más rastro que la sensación de un espacio vacío.

Este suceso toma múltiples nombres, pero es casi personificado como ***El Olvido, una fuerza incomprendible que ha causado que grandes trozos de la historia hayan desaparecido, abarcando desde personas hasta países enteros***. Se estima, como ejemplo, que durante los últimos días del *Milenio de la Mentira*, se perdió constancia de más de la mitad de la población mundial, que se desvanecieron sin dejar ni rastro ni memoria. Solo nombres escritos en papel.

Hay quienes han dedicado todas sus vidas a estudiar este fenómeno, pero esta es una tarea futil. El desconocimiento es una constante que no son capaces de superar. Sin embargo, han llegado a una esperanzadora conclusión: **Sea lo que fuere que causase El Olvido, este cesó en los últimos días del Milenio de la Mentira.** La posibilidad de su retorno roba a los niños de sueño y preocupa las mentes de sus padres. Sin embargo, la humanidad tiene nuevos horizontes hacia los que dejar volar su imaginación...

Nuevos Horizonte

Pese a la extensión de los daños causados por El Olvido, muchos mapas del mundo conocido aún perduran. En él sólamente se observan dos masas de tierra rodeadas de océano por sus cuatro cardinales. Sin embargo, historias han comenzado a extenderse por los continentes: Hay algo más allá. Viejos lobos de mar niegan vehementemente estas afirmaciones, asegurando que toda costa que existe ya se encuentra dibujada en papel, pero... ¿Pueden estar seguros de esto?

El viejo mundo, pese a su vasto tamaño, parece haberse quedado pequeño. Las ambiciones de aquellos que habían vivido en el pasado palidecen en comparación con las nuevas generaciones, quienes ansían explorar el mundo y aprender sus secretos...

Las Tres Realidades

Durante el Milenio de la Mentira, se entendía que el mundo era simplemente un lugar físico e inmutable. Que los mitos y leyendas no eran más que cuentos. Había quienes poseían conocimientos más extendidos sobre su naturaleza, y algunos de sus escritos aún perduran. En estos estudios profundamente esotéricos, la realidad es dividida en tres partes fundamentales:

La **ficción** es el territorio de las ideas y de los pensamientos. Es un lugar abstracto por el que viajan conceptos e intenciones, las chispas de lo que será y los remordimientos de lo que ha sido. Sus pobladores son las psiques de las criaturas vivas, y los recuerdos de aquellos que ya no caminan entre nosotros. Es considerado como un concepto externalizado de la unidad de un individuo, algo ajeno y separado.

La **ánima** es el mundo físico, un lugar que tanto puede ser idílico, bañado en el dorado abrazo del sol, o tenebroso, ocultando sus misterios bajo oscuras capas de niebla y oscuridad. Es el mundo que podemos ver y tocar.

El **ley** es el dominio de lo sobrenatural, así como de la magia y los espíritus. Se le considera una fuente de energía sin igual: un lugar de compagina el inicio y el fin de todo, donde posibilidad y certeza se hacen uno. Es el lugar en el que las almas residen, así como su punto de provinencia y destino final. Es un contrario a la ficción, siendo un concepto interior y profundo.

En el pasado, encontrar individuos con la capacidad de enarbolar dos o más de estas realidades al mismo tiempo era extremadamente complicado, ya que sus números eran bajos, quizás mermados de forma artificial. Sin embargo, en esta nueva era, prácticamente toda persona es capaz de interactuar de forma consciente con un nivel superficial de la ficción o del ánima de forma innata.

Estos son los conceptos básicos del mundo de Génesis, del cual podrás aprender mas adelante.

Introducción

... al sistema.

El azar – D6

Sirviendo como interfaz para definir el éxito o fracaso de las acciones de los personajes que pueblan el mundo de Génesis utilizamos el azar, y, de forma más específica, el dado de 6 caras, al que nos referiremos con el término D6 más adelante. En la mayoría de las tiradas se lanzará más de uno, lo cual será descrito como (X)D6

Prestaremos atención a dos valores en las tiradas: la suma final de los dados sobre la mesa, y los dados cuyo resultado ha sido 6.

Triunfo o fracaso

El valor final de la suma de todos los D6 tirados decidirá si la acción tomada por el personaje logra el objetivo deseado o se queda corto. La dificultad a superar generalmente será impuesta por el Director de juego.

Ejemplo: Pedro, un granjero, se dispone a arar su campo, pero su caballo de tiro, joven y frustrado por su monótono trabajo, se encabrita. Pedro desea calmar a su corcel, para lo que el Director decide que debe superar una Dificultad de 7.

Se considera que un personaje supera una tirada al alcanzar o superar la dificultad establecida. Podemos consultar la *Tabla 1 (Dificultades)* para encontrar más ejemplos de dificultades.

Más allá de alcanzar o no tu objetivo, el número de 6 presentes en la tirada puede ayudar a mitigar los efectos de un fracaso o glorificar una victoria

La Regla del 6

Un 6 en una tirada es un símbolo de que el personaje está dando lo máximo de si, empujando contra sus límites con una voluntad inextinguible de romperlos. Encontrar un 6 en una tirada que ha fracasado puede salvar a un personaje de un aciago destino, así como encontrar un 6 en una tirada exitosa puede ayudarle a lograr su objetivo con aún más facilidad.

La Regla del 6 como recurso narrativo queda en completo control del Cuentacuentos, quien deberá idear maneras de integrar estos éxitos parciales o triunfos críticos en su narración.

Adicionalmente, en el **Capítulo I** veremos qué sucede cuando un personaje rompe sus límites y va más allá de ellos: todo gracias a el poder del 6.

Dificultad	Nivel	Habilidad	Objetivo
4	Rutinario	Hitos de Fuerza (Físico)	Cargar una caja de 10kg sobre tu hombro.
18	Complicado	Armas de fuego (Instinto)	Atinar a un objetivo a 100m.
35	Magistral	Forja (Experiencia)	Crear una espada de gran valor para el General Victor.
60	Increíble	Arcanismo (Poder)	Detener el tiempo momentáneamente.
80	Épico	Persuasión (Estilo)	Inspirar a un ejército a rendir sus armas.

TABLA 1: DIFICULTADES

Tiradas enfrentadas

Una tirada enfrentada ocurre cuando dos actores entablan una competición directa. Las tiradas enfrentadas solo pueden ocurrir entre criaturas u objetos capaces de realizar la acción contra la que se compite. Un viento huracanado no causaría una competición de habilidad contra una persona que desea mantener su estabilidad, si no que simplemente definiría una dificultad a superar por el actor.

Modificadores

Llamamos **modificador** a una modificación, sea suma o resta, que se aplica directamente al resultado final de una tirada. Generalmente aparecen en tiradas enfrentadas entre personajes. Su valor es decidido arbitrariamente por el Director.

Ejemplo: El caballo ha tenido suficiente de Pedro, quien falló su anterior tirada, y logra desatarse, emprendiendo carrera hacia el horizonte. Pedro agarra sus riendas, pero el jamelgo se niega a obedecer. Ambos se disponen a realizar una tirada enfrentada de Hitos de Fuerza (Físico), pero Pedro se enfrenta a una criatura que pesa 4 veces lo que él, por lo que cuenta con un -10 a la tirada.

Pese a que también se observan modificaciones a la cantidad de dados tirados en una tirada, estas se encuentran atadas a otros términos distintos que veremos en los **Capítulos I y IV**.

Estos son los conocimientos base, sobre los que ahora profundizaremos. Muchas de las reglas entregadas a continuación están diseñadas para ser fácilmente modificables y para facilitar la integración de adiciones por parte tanto como de los jugadores como de los directores.

Mod.	Valor	Ejemplo
-3	Poca diferencia	Un niño contra un adolescente.
-8	Gran diferencia	Un niño contra un adulto.
-15	Dif. enorme	Un niño contra un gigante.
-25	Dif. imposible	Un niño contra dragón.

TABLA 2: MODIFICADORES

CAPÍTULO I: Características y habilidades.

Las 5 características.

Las características y habilidades de un personaje reflectan quién es, a qué se dedica, cuales son sus fortalezas y qué tan terribles son sus carencias. Podrás ver su desglose en las siguientes páginas.

Características

¿Qué tan fuerte es un personaje? ¿Qué tanto poder puede comandar? Estas preguntas son resueltas por las Características, que definen las capacidades básicas de un personaje, así como de estadísticas que veremos al final del capítulo.

En Génesis contamos con 5 características, que son Físico (FIS), Instincto (INS), Estilo (EST), Experiencia (EXP) y Poder (POD). Indagaremos en ellas más adelante.

Los valores de las características se encuentran en un rango de 0 a 10. Se considera que una persona que no está dotada de ninguna característica especial o sufre alguna carencia llamativa tiene un valor de 2 en cada característica. Estos valores deciden cuántos D6 serán usados como base a la hora de realizar tiradas basadas en esa característica.

Generalmente las características son usadas como base para las Habilidades que se encuentran recogidas bajo ellas. En cada apartado de Característica que veremos a continuación también aparecerán listadas las habilidades correspondientes a cada característica.

Habilidades

¿Con qué herramientas es competente tu personaje? ¿Sabe como navegar por los mares? Estas son cuestiones que las Habilidades responden.

Estar entrenado en una habilidad significa que eres capaz de aprovechar al máximo tus capacidades correspondientes. Pese a que no tienen un valor base como las características (se da por hecho que es 0 si no se posee ningún punto de competencia en la habilidad), la mayor parte de las personas desarrolla durante su vida alguna que otra habilidad simplemente con el desarrollo de su día a día, como puede ser Forja (EXP) o Nado (FIS).

Cuando se habla de qué tan competente es un personaje con una habilidad, se habla de Rangos de Habilidad (R.). El R. máximo de una habilidad siempre es igual a el valor actual de la característica que la domina.

Los R. de una habilidad nos permiten desechar todo dado cuyo resultado sea un 3 o inferior en una tirada en la que usemos la habilidad pertinente, y convertirlo en un +4 al resultado final de la tirada.

Tiradas de Habilidad y Característica

A la hora de realizar una tirada debemos tener en cuenta los valores de la habilidad a usar y su característica. Lanzamos tantos dados como el valor de la característica y apartamos los dados resultantes en 6, ya que podrán ser usados para desencadenar efectos adicionales. Después, observamos nuestro R. de Habilidad y los dados resultantes: desechamos, partiendo del más bajo, todo dado cuyo resultado sea inferior a 4 tantas veces como R. de Habilidad tengamos, y cambiamos su resultado por +4. Aunque no podamos tomar todos nuestros dados al hacer una tirada, nuestro R. nunca cambia.

Ejemplo: La doctora Felicity se dispone a tratar de emergencia a un caminante que ha recibido un disparo en la pierna. Para ello, utilizará su característica de Experiencia y su habilidad de Medicina. Su característica de Experiencia es de 4; es una buena doctora, pero aún es joven. Sin embargo, su educación en una de las mejores universidades de Arcadia le ha ayudado a contar con un Rango de Habilidad de III en Medicina. Se lanzan 4d6, cuyos resultados son 5, 4, 2 y 2. Gracias a sus Rangos de Habilidad, desechará ambos 2, que pasarán a ser 4, haciendo que una tirada cuyo resultado final sería 13 (5+4+2+2) resulte en 17 (5+4+4+4).

Las 5 características.

Físico (FIS)

El Físico (FIS) define la salud de un personaje, su vigor, su aguante y su resistencia al cansancio y daño. Es una característica que, a parte de potenciar las habilidades bajo su nombre, también es parte del cálculo de nuestro Aguante y nuestro Límite de heridas. (Consultar **Capítulo IV y V**).

Las habilidades físicas son aquellas que utilizan el cuerpo como vehículo primario, sea de forma activa o pasiva. Las habilidades más comunes que se encuentran amparadas por físico son las siguientes:

COMBATE (Cap. IV)

Pelea: Usas armas cuerpo a cuerpo simples, como lanzas, mazas, garrotes, armas improvisadas o tus manos. Añades un +1 tus tiradas de ataque cuando atacas usando EXP.

Dureza: Tu capacidad para encoger un golpe, reducir el daño sufrido y pelear con heridas. Por cada rango, reduce en -1 el número de heridas leves que te cause un ataque, siempre que tengas tanto más aguante disponible que rangos.

SALUD

Resistencia: Tu capacidad para soportar esfuerzo físico continuado, como mantener una carrera continua o cargar grandes pesos. Por cada punto, podrás utilizar un punto de tu iniciativa si tu Aguante quedaría en negativo tras tomar una acción.

Inmunidad: La fuerza de tu cuerpo para pelear contra enfermedades, venenos, infecciones y otros agentes externos.

ATLETICISMO

Fuerza: Qué tan fuerte eres. Reduce negativos a Aguante por portar armadura en -1.

Agilidad: Tu capacidad para desplazarte entre obstáculos con presteza y eficiencia, así como caer sin sufrir daños. Por cada dos rangos, podrás desplazarte un paso más.

Acrobacias: Balance, contorsionismo y la capacidad de alcanzar lugares complicados, así como moverte con gracilidad.

Monta: Competencia a la hora de dirigir a una criatura y de actuar en movimiento.

Ejemplos:

Valor	Capacidad
3	Caminar con una carga de 15kg durante 8 horas seguidas.
5	Partir una espada con tus manos.
8	Mantener el portón de un castillo mientras tus aliados escapan.
10	Portar un buey a cuestas.

Las 5 características. **Instinto (INS)**

El Instinto (INS) recoge todas las capacidades perceptivas innatas de un personaje, pudiendo decidir cuándo un personaje se percata de algo en su ambiente, o de si es capaz de orientarse en un entorno complicado. Muchos cálculos rápidos, como la trayectoria de una flecha, son hechos con INS.

Las habilidades del Instinto son aquellas que usan los sentidos como vehículo primario, sea de forma activa o pasiva. Las habilidades más comunes que se encuentran amparadas por instinto son las siguientes:

COMBATE (Cap. IV)

Tiro: Tu capacidad de atinar a un objetivo con armas de tiro, armas arrojadas o proyecciones.
Añades un +1 a cualquier tirada de ataque a distancia cuando atacas usando EXP.

Esquiva: La velocidad a la que te apartas del peligro. (*Consultar Capítulo V*).

SENTIDOS

Percepción: Tu capacidad para darte cuenta de detalles que podrían pasar desapercibidos.

Investigar: La versión activa de *Percepción*.

Orientación: Ser capaz de encontrarte en tu ambiente.

SAGACIDAD

Reflejos: Percatarte a tiempo de un peligro inminente, poder reaccionar a tiempo.

Intuición: Ese sentimiento en tu estómago, cuando te sientes observado...

Sigilo: Saber si estas haciendo ruido al desplazarte, o si puedes ser encontrado en tu escondrijo.

Supervivencia: Tomar decisiones y acciones básicas, como forrajejar o rastrear, o aplicar primeros auxilios

Ejemplos:

Valor	Capacidad
3	Escuchar la puerta de tu casa abrirse.
5	Atinar en el corazón de un ciervo a 30 metros.
8	Escuchar las pisadas de un ejército a 10 kilómetros.
10	Saltar a través del único hueco seguro en un aluvión de balas.

Las 5 características.

Estilo (EST)

El Estilo (EST) mide la presencia que tu personaje tiene en su entorno, así como la influencia que maneja entorno a aquellos que le rodean. Personajes con alto estilo suelen encontrarse en posiciones de poder, sea por sangre o por su increíble carisma.

Las habilidades del Estilo son aquellas que usan tu imagen y palabra como vehículo primario, sea de forma activa o pasiva. Las habilidades más comunes que se encuentran amparadas por estilo son las siguientes:

CONVERSACIÓN

Perspicacia: Percatarte de cuando alguien oculta algo, así como de oportunidades.

Empatía: Entender los motivos de otra persona, así como apelar a ellos con destreza.

Influencia: Empujar a otros a tomar decisiones.

Actuación: Esconder tus intenciones y pequeñas pistas que podrías dar a otras personas.

Calma: Tu capacidad innata de desescalar situaciones y extender un sentimiento de tranquilidad.

PRESENCIA

Conducta: Adoptar con velocidad costumbres locales, no destacar.

Etiqueta: Mostrar buen comportamiento hacia otros.

Aspecto: El cuidado que tomas de tu imagen en todo momento. Primeras impresiones.

INTERPRETACIÓN

Lenguaje: Control sobre el habla. Facilidad de aprendizaje de otros idiomas.

Espectáculo: Tu capacidad de entretenerte con tu oratoria.

Ejemplos:

Valor	Capacidad
3	Dar la imagen de un campesino.
5	Dar la imagen de un ciudadano metropolitano.
8	Dar la imagen de un noble o un gentilhombre.
10	Dar la imagen de un ente divino.

Las 5 características.

Experiencia (EXP)

La Experiencia (EXP) define qué tan diestro puede llegar a ser un personaje en un campo de trabajo o de estudio, así como de su capacidad para aprender y aplicar nuevos conocimientos. La EXP es una estadística central a la vida de las personas, ya que en muchas ocasiones define su capacidad de inmiscuirse en oficios más complejos.

Adicionalmente, de la experiencia también dependen habilidades que requieren de repetición y práctica constante para su aprendizaje. **Todas las habilidades recogidas bajo Experiencia requieren un mínimo de 1 Rango de Habilidad para ser utilizadas.** Prácticamente cualquier habilidad puede ser recogida bajo Experiencia, pero a continuación podrás ver ejemplos en los que basarse para crear nuevas habilidades:

COMBATE (Cap. V)

Esgrima: Uso efectivo de espadas y dagas.

Hachas: Uso efectivo de hachas.

Mazas: Uso efectivo de armas contundentes.

Lanzas: Uso efectivo de armas de asta.

Arcos: Uso efectivo de arcos.

Armas de mano: Uso efectivo de armas de fuego de mano.

Armas de hombro: Uso efectivo de armas de fuego de hombro y ballestas.

Proyección: Uso efectivo de armas arrojadas y lanzamientos de poder.

Artes marciales: Uso efectivo de tu cuerpo como arma.

Armas especiales: Uso de armas que, por su complejidad, no pueden ser manejadas con facilidad.

ERUDICIÓN

Medicina: Diagnóstico, cirugía, tratamiento y cuidado de heridas y enfermedades.

Esoterismo: Teología, espiritualidad, ocultismo y conocimientos básicos de disciplinas anímicas.

Animantismo: Conocimiento de teorías animánticas, interpretación del Ánima.

Legislismo: Conocimiento de teorías animánticas, interpretación del Ley.

Ficticismo: Conocimiento de las funciones de la ficción e interpretación de sus efectos.

COMPETENCIA

Soldadesca: Conocimiento militar, cuidado de armas y disciplina en combate.

Forja: Capacidad de creación de herramientas y artilugios a partir de metales.

Alquimia: Creación de brevajes, ungüentos y otros inventos con capacidades de canalización animántica.

Ejemplos:

Valor	Capacidad
3	Un granjero, que emplea labriegos y técnicas de agricultura.
5	Un herrero, con extensos conocimientos de metales y manufactura.
8	Un genio, capaz de desafiar las leyes de la física con sus ideas.
10	Un prodigo.

Las 5 características.

Poder (POD)

El Poder (POD) es la capacidad de tu personaje para exceder los límites de la naturaleza y la mediocridad: de alzarse supremo frente a sus iguales. Se manifiesta, principalmente, de tres maneras distintas, cada una atendiendo a una de las facetas de la realidad, pero también cumple una importante función pasiva: definir tu importancia en el mundo, así como de usar tu energía al máximo de su capacidad. Al final de este capítulo indagaremos en la **Regla del 6**, y cómo el POD interactúa con ella.

El poder nos otorga acceso a habilidades sobrenaturales, en las cuales indagaremos en los **capítulos VI, VII y VIII**. Como simplificación, el Ánima te afecta a tí mismo, la Ley afecta a tu entorno y la Ficción afecta a otras criaturas. Estas capacidades se encuentran recogidas bajo las siguientes categorías:

ÁNIMA

Aumento: Incrementar tus habilidades y capacidades.

Técnica: Capacidad de modificar y manipular tu poder para lograr efectos momentáneos.

LEY

Elementalismo: Capacidad de convertir Ley en otros tipos de energía, como calor o movimiento.

Manipulación: Capacidad de interactuar con tu entorno a través de Ley.

Proyección: Capacidad de transferir y desplazar Ley.

Teorización: Capacidad de modificar Ley.

Control: Capacidad de controlar acciones, reacciones y respuestas ajenas.

Encantamiento: Capacidad de modificar las capacidades ajenas.

Invocación: Capacidad de crear efectos e ilusiones a través de la ficción.

FICCIÓN

Ejemplos:

Valor	Capacidad
3	Una persona normal y corriente.
5	Un hechicero capaz de convertir agua en fuego.
8	Un guerrero capaz de desafiar a un pequeño ejército en solitario.
10	Un individuo con el poder para cambiar la historia.

Usos adicionales

Las características, a parte de ser el vehículo para utilizar habilidades, también definen otros aspectos de los personajes:

Valores de Combate

Los valores de combate definen distintas aptitudes de nuestros personajes a la hora de encontrarse en un combate. También pueden definir la resiliencia de nuestros personajes fuera del mismo.

AGUANTE (FIS + INS + POD): El aguante es la energía a la que nuestro personaje es capaz de acceder durante el combate. Es la moneda de cambio para tomar acciones, pero puede tomar distintos valores adicionales dependiendo de habilidades o aumentos.

LÍMITE DE HERIDAS : El límite de heridas define cuantas heridas puede sufrir un personaje antes de que estas empeoren. Al alcanzar el **límite de heridas leves (FIS + POD)** sufriendo heridas leves, se sufre una herida grave. Al alcanzar el límite de heridas graves (**FIS**), el personaje muere.

INICIATIVA (INS (+B POD)): El valor que define cuándo actuará tu personaje dentro de un combate. Utiliza POD como *Rangos de Habilidad*.

(Mayor profundidad en **Capítulo IV**)

Poder del 6

Obtener un 6 el uno de nuestros D6 siempre nos otorga algún tipo de beneficio, pero no por ello significa que hayamos alcanzado la dificultad necesaria para lograr nuestros objetivos con la tirada. Ahí es cuando entra en funcionamiento el **Poder del 6**.

Tantas veces como nuestro valor de POD por turno, podemos explotar un 6. Al hacerlo, lanzamos un D6 adicional y sumamos su resultado al total de la tirada, pero perdemos el efecto que el 6 original nos otorgaba. Si el resultado de esta tirada es otro 6, podemos continuar explotándolo siempre y cuando contemos con el POD necesario.

Adicionalmente, **tantas veces por sesión como nuestra característica de POD, podemos destinar una tirada, y tomar cualquier D6 como un 6** (siempre haciendo uso del dado más bajo de la tirada para ello).

Estos usos no son mutuamente exclusivos. Podrías *destinar* un 6 y luego *explotarlo*. Sin embargo, ambos usos del POD cuentan hacia el máximo de usos del POD por turno.

Indagaremos sobre como mejorar nuestras características y habilidades durante el **Capítulo III (Creación y avance del personaje)**.

CAPÍTULO II: Cultura, educación y raza.

Quién soy y de donde vengo

Pese a que cada persona es un mundo, siempre hay características que las unen con otras personas. En lo que a nosotros nos respecta, hablaremos de la *cultura* en la que un personaje se ha criado, la *educación* que ha recibido, y las marcas genéticas que su *raza* han plasmado en él.

Estas tres categorías dispondrán de varias entradas. Cada cultura, educación o raza te otorgarán beneficios, pero también pueden otorgarte negativos. En el Capítulo III observaremos más de como se decide qué recibimos y que no de cada una. Ten en cuenta lo siguiente: el entorno del que procede tu personaje será lo que refleje los valores que investigaremos a continuación.

Las categorías se encuentran ordenadas en orden inverso de importancia. Tu cultura añadirá modificadores a tiradas. Tu educación te otorgará habilidades. Sin embargo, tu raza definirá mucho más de tu personaje, siendo probablemente la elección más importante que se puede realizar. Estos modificadores se pueden representar de múltiples maneras. A nivel de cálculo, estos modificadores son **modificadores base**:

+/-(*CARACTERÍSTICA*): Tomas el valor numérico de la característica y lo añades a la tirada.
+/-*(x)D*: Pierdes tantos dados como *x* en tus tiradas.

Cultura

Pese a que el mundo es un lugar extenso, la mayoría de culturas pueden ser reducidas a uno o dos aspectos de importancia. A continuación veremos estos aspectos:

Autosuficiente	
La cultura autosuficiente es común en áreas rurales y apartadas de las grandes urbes que se pueden encontrar en el mundo. Sus preceptos básicos son la valía del individuo y su funcionalidad dentro de la sociedad de la que forma parte, que probablemente sea pequeña y requiera que todos sus miembros participen en ella desde una corta edad.	
Las figuras más comunes en estas sociedades son la del cazador o granjero y la del artesano. Normalmente, estas sociedades interactúan escasamente con el exterior, recibiendo a el mercader ambulante ocasional o viajeros que se encuentren de paso a la ciudad más cercana.	
Bonificadores (min. 2)	Negativos (min. 1)
+EXP a cualquier tirada destinada a encontrar agua o comida.	-EST a tiradas de Estilo realizada contra alguien cuyo EST sea mayor que el tuyo.
+INS a tiradas para reconocer venenos o enfermedades comunes.	-INS a tiradas de Instinto realizadas en zonas urbanas.
+FIS a tiradas para resistir los efectos del clima.	No sabes distinguir lo sobrenatural de lo natural.
No puedes ser desorientado, ni por efectos mágicos.	Cualquier efecto que te cause miedo tiene el doble de efecto.
Puedes recuperar toda munición que hayas usado.	--X--

Popular

La cultura popular es primordial en grandes poblaciones, como ciudades y sus áreas metropolitanas. Es un tipo de cultura que se basa en la comparación de valores y la formación de pequeños grupos similares a familias.

Llenas de personas extrovertidas, estas comunidades disfrutan de actividades de ocio y festivales constantes. Vanaglorian a músicos, poetas y otros entretenedores, así como a los cabecillas de cada sociedad en la que se encuentre esta cultura.

Bonificadores (min. 2)	Negativos (min. 1)
+EXP en cualquier tirada dirigida a un grupo de personas.	-EXP al tratar con criaturas no-humanas.
+INS en tiradas sociales amistosas.	-EST en tiradas de sigilo fuera de ciudades.
Siempre encuentras a quienes destaque en una muchedumbre.	-EXP a toda tirada hecha estando solo o cuyo resultado no sea observado por nadie.
Reconoces zonas peligrosas en ciudades, así como bandas y organizaciones criminales.	Eres incapaz de descansar sin ruido a tu alrededor.
Nunca eres reconocido como un forastero.	--X--

Económica

Encontrada en tandem con otros tipos de cultura, la cultura económica está fuertemente centrada en las posesiones personales. La obtención y administración de capital es central para aquellos que viven en estas sociedades, ya que aquellos que no tienen nada a su nombre son observados como parias.

Pese a el amor por la plata, vestir con joyas, pagar con cheques en blanco o mostrar tu estatus a través de dinero no vale nada si no eres capaz de gestionar bien tus riquezas. Crear trabajos, conseguir beneficios y llegar a buenos tratos se impone sobre lo demás.

Bonificadores (min. 2)	Negativos (min. 1)
+INS a cualquier tirada cuyo resultado sea beneficio moneratio personal.	-INS a tiradas cuyo objetivo sea adquirir posesiones de forma ilícita.
+EXP a cualquier tirada cuyo objetivo sea encontrar mercados ocultos.	-INS a tiradas hechas en lugares no-hostiles a los que has accedido de forma ilícita.
Siempre conoces el valor de un objeto o servicio común.	Pierdes el efecto del primer 6 en tiradas que tengan que ver con beneficio económico.
Eres capaz de reconocer y evadir impuestos, lo que puede suponer descuentos.	Pierdes -1D en EST hasta el final del día por estrés si fallas a la hora de cerrar un trato.
Te recuperas el doble de rápido si rodeado de lujos.	--X--

Escolástica

En aquellos lugares poblados de universidades y eruditos encontramos la cultura escolástica, cuyos miembros persiguen el conocimiento y los oficios con celosía. En ella se vanaglorian los sabios y los maestros, sin importar el campo.

Es común encontrar poblaciones dedicadas a un solo objetivo, como la colecta de cierto material o la investigación de algún teorema. También son comunidades invadidas por las artes, más por su investigación y avance que por el disfrute que puedan entregarles.

Bonificadores (min. 2)	Negativos (min. 1)
+INS a tiradas de tu habilidad de EXP con más rangos.	-INS a tiradas para las cuales no poseas ningún rango de habilidad.
+EST a la hora de hablar o comunicar datos relevantes a tu oficio o campo de estudio.	-EXP al tratar con personas cuyo EXP sea 2 o inferior.
Puedes repetir tiradas cuyo objetivo sea discernir detalles, una vez por tirada.	Pierdes -1D por distracción durante un día si fallas una tirada de EXP basada en conocimiento.
Puedes usar habilidades de EXP sin rangos.	No puedes ayudar en tiradas.
Si posees un rango en una habilidad, puedes enseñarle el primer rango a tus compañeros gratuitamente. (Tantas veces como su EXP)	--X--

Teatral

¡Oh, el drama! ¡El oro, la fama, el poder! ¡La divina comedia que hace de nuestras vidas una experiencia digna de ser vivida! Las sociedades teatrales son aquellas que saborean con entusiasmo el conflicto de intereses, las acciones superlativas, las grandes gestas e historias, los mitos inolvidables...

En esta cultura se vanaglorian las figuras que actúan con arrojo y picardía, pero también a aquellas capaces de gestar los más enredados planes para lograr sus objetivos. Vencer a tu enemigo sin que viera venir tu jaque mate es el mayor logro que se puede tomar.

Bonificadores (min. 2)	Negativos (min. 1)
+EXP a tiradas de INS cuya intención sea engañar o despistar.	-EST a la hora de actuar como alguien cuya personalidad es distinta a la tuya.
+INS a la hora de evadir descubrimiento, sea físico o social.	-INS a cualquier acción tomada inmediatamente después de ser descubierto.
+EST a cualquier tirada en la que pese a haber 6 presentes, estos no se exploten ni se usen.	-EST al tomar acciones desde la oscuridad.
Cualquier persona no hostil cuyo EST sea 2 o menor te trata siempre de forma favorable.	Es imposible esconderte a plena vista; destacas demasiado.
Puedes utilizar la maniobra <i>finta</i> con cualquier arma que la permita sin tener la EXP necesaria.	--X--

Guerrera

En tiempos de calma, afila tus armas. En tiempos de guerra, déjalas romas atravesando los huesos de tus enemigos. En las sociedades guerreras, la habilidad marcial y la proeza física lo único que merece la pena. En ellas, una ley reina suprema: la ley del más fuerte.

Estas comunidades disfrutan de una buena pelea, sea amistosa o sea por una mayor querella. Pese a que el honor es un concepto conocido para ellas, salir con vida es más importante. Aquel guerrero con más cicatrices, sean en el pecho o en la espalda, es el más respetado.

Bonificadores (min. 2)	Negativos (min. 1)
+EXP a cualquier tirada relevante a táctica o estrategia.	-EXP al pelear con armas para las que no cuentes con rangos de habilidad en EXP.
+INS a acciones hostiles al ser activamente atacado por 2 o más oponentes.	-EST al tratar con personas desarmadas o consideradas como inofensivas.
Tus armas no se desgastan.	Pierdes -1D por distracción durante un día si participas en un combate que no finaliza con un bando derrotado.
Puedes usar espadas y armas exóticas con Pelea.	Nunca capitulas voluntariamente.
Puedes tomar una última acción antes de colapsar ante heridas.	--X--

Es común encontrar más de una cultura conviviendo en una misma área, en incluso en una misma población. De mayor o menor medida, las grandes urbes pueden, por ejemplo, exhibir focos de cultura *Teatral, Popular y Económica*. En pueblos, es normal encontrar la cultura *Autosuficiente* mixta con la cultura mayoritaria de su área. **En caso de provenir de un lugar con este suceso, puedes seleccionar una de tus culturas como la primaria, de la cual tendrás que escoger tus tradiciones obligatorias**, pero puedes tomar tradiciones adicionales (tanto negativas como positivas) de cualquiera de las otras culturas presentes en la formación de tu personaje. **Tu máximo total de tradiciones nunca puede exceder 5 positivas y 4 negativas.**

Educación

Tu personaje se habrá criado realizando ciertas labores entorno a su familia o su hogar. Esta experiencia formativa se ve representada como tu *educación*, que puede ser interpretada como la suma de habilidades iniciales de tu personaje. Estas habilidades probablemente reflejen tu estilo de vida durante la niñez, pero también pueden demostrar capacidades innatas de tu personaje.

Un concepto que debe de ser mencionado, y que solo veremos durante esta porción de la creación de personaje, son los **talentos**. Un **talento** es una habilidad la cual siempre escalará junto a la característica que está atada, y que no requerirá de inversión alguna para su mejora. Si un personaje posee la habilidad *Espadas (Experiencia)* como talento, aunque alcance el nivel de característica 6 a través de un oficio, siempre será un gran espadachín, ya que gracias a su talento, también poseerá un *Rango VI en Espadas*.

A la hora de crear tu personaje, deberás seguir esta tabla para establecer tus habilidades iniciales y talentos:

PC	Bonificadores
0	3 R. de Habilidad
1	5 R. de Habilidad
3	8 R. de Habilidad
6	3 R. de Habilidad + 1 Talento
9	5 R. de Habilidad + 1 Talento
13	8 R. de Habilidad + 1 Talento
17	5 R. de Habilidad + 2 Talentos
22	8 R. de Habilidad + 2 Talentos
27	6 R. de Habilidad + 3 Talentos
35	8 R. de Habilidad + 4 Talentos

Ejemplo: La hija de una gran familia noble Joraline ha pasado grandes partes de su infancia estudiando modales, pero siempre se ha mantenido reclusa en su hogar. Su jugador decide invertir 13 PC en su educación, ya que le otorga el mayor número posible de Rangos adicionales, así como un talento secreto que coloca en Conversión (POD), ya que Joraline, sin saberlo, cuenta con un gran potencial como elementalista.

Ejemplo II: El labriego Juan lleva sobreviviendo por su cuenta desde muy pequeño. Tiene la fortuna de contar con un gran abanico de habilidades a su disposición, pero nunca hubiera logrado salir adelante sin algunos talentos. Su jugador invierte 27 PC en su educación, colocando los talentos de Juan en Tiro (INS), Supervivencia (INS) e Inmunidad (FIS); reparte sus habilidades en tareas que ha realizado durante los años.

Ejemplo III: Valeria es la única hija de un maestro de espadas famoso. Durante su infancia, solo conoció una actividad: el estoque. Por fortuna, ha conseguido heredar de su padre una gran capacidad para su uso; su jugador sólamente invierte 6 PC, colocando su único talento en Espadas (EXP). Esto le permite invertir más PC convertidos en PP en la propia característica de EXP y lograr que Valeria sea lo equivalente a una niña prodigo.

Razas

Tu herencia sanguínea es increíblemente importante. Pese a que todas las razas del mundo provienen de un antepasado común, las divergencias que han sufrido durante los años, así como distintas adaptaciones o mutaciones genéticas que han sufrido, las separan enormemente entre ellas.

La elección de tu raza designa mucho más que ligeros cambios de estadísticas y números en tu ficha: es vital para la manera con la que tu personaje interactuará con el mundo, y como el mundo interactuará con tu personaje. El racismo es una constante, y en ocasiones puede alcanzar niveles verdaderamente extremos. Sin embargo, la fuerza de tu raza en tu personaje puede variar enormemente: el concepto de la **pureza de sangre** va más allá de un calificativo que otros pueden usar sobre tí, si no que domina una gran cantidad de rasgos que heredarás de cada lado de tu familia.

Es común que las razas solo se propaguen con miembros de su propia raza. Si la sangre de dos razas confluye dentro de un individuo, siempre existirá una dominante: esta será la raza principal de tu personaje. **Podrás invertir tantos PC** en rasgos especiales de tus razas dependiendo del nivel de sangre que poseas en ellas.

En las siguientes páginas podrás observar las razas humanoides más comunes del mundo. No es extraño encontrar razas minoritarias, ya que todo ser vivo comparte una esencia original. A continuación cuentas con algunos términos de interés:

- *Percepción pública*: Tres tipos. Humano, vástago y bestia. Esto decide el trato que recibirás en la mayoría de sociedades humanas. Se considera vástago a una raza parcialmente humana.
- *Se dice que son...*: Cómo otras razas observan a esta raza.
- *+/- Característica*: Cómo tu raza modifica tus características iniciales.
- *Pureza y dotes de sangre*: Qué tanto porcentaje de sangre posees de una raza, así como las dotes a las que puedes acceder por ello y su coste en PC.

Este capítulo se centra principalmente en números y estadísticas. Podrás encontrar más sobre aspectos, costumbres y sociedades en las **Crónicas**. En toda raza se indicarán páginas donde podrás encontrar más información.

HUMANOS

Per. Pública: Humanos Se dice que son... astutos, volátiles y aventureros

Considerados los pobladores más antiguos del mundo y los herederos de la sangre ancestral más pura, los humanos son legión. Alcanzan la adultez entorno a los 13 años, y la vejez al rededor de los 60.

P. de Sangre	Modificadores.
10%	<i>Prestidigitación (4 PC)</i>
20%	<i>Contra las cuerdas (8 PC)</i>
30%	<i>Vagabundo (6 PC)</i>
40%	<i>Herencia pura (10 PC)</i>
50%	<i>+1 EXP, -1 POD.</i>
60%	<i>Incansable (14 PC)</i>
70%	<i>Indoblegable (8 PC)</i>
80%	<i>Ley del Balance (6 PC)</i>
90%	<i>Control sobre el Destino (16 PC)</i>
100%	<i>Nulo (0 PC)</i>

- *Prestidigitación (10%, 4 PC)*: Reduce en -1 el coste de interacción con cualquier objeto o contenedor. No cuentas con negativos a habilidades por encontrarte en combate
- *Contra las cuerdas (20%, 8 PC)*: No puedes sufrir negativos por miedo, estrés o dolor.
- *Vagabundo (30%, 6 PC)*: Eres capaz de comunicarte rudimentariamente con otros humanoides aunque no compartáis un idioma.
- *Herencia pura (40%, 4 PC)*: Los Mod. de Característica negativos y efectos adversos de tus razas no surten efecto.
- *Incansable (60%, 14 PC)*: Una vez por encuentro, puedes recuperar inmediatamente tanto Aguante como tu FIS. No puedes sufrir efectos derivados del cansancio.
- *Indoblegable (70%, 8 PC)*: Cuentas con un +3D a resistir intentos de influencia o efectos de control.
- *Ley del Balance (80%, 6 PC)*: Antes de realizar una tirada, puedes escoger "tomar 4". Multiplicarás tu característica de tirada x4, y ese será el resultado de tu tirada.

· *Control sobre el Destino (16 PC)*: Si el resultado de un dado es 5, puedes hacerlo explotar como un 6.

· *Nulo (0 PC)*: Tu existencia es una antítesis a las leyes de la naturaleza. Tu POD es y será siempre 0. No puedes sufrir los efectos de la ficción o la natura, y efectos que modifiquen tu ley o la de tus objetos siempre fallan.

Tus 6 explotan automáticamente, pero mantienen su consideración de 6 como modificación de acciones. No puedes destinar acciones.

Puedes utilizar objetos mágicos, pero no puedes activar sus efectos si requieren de tu acción activa. Objetos que causen efectos en tí, como podría ser una poción, nunca surten efecto.

No puedes ser detectado por métodos sobrenaturales. Criaturas que basen sus sentidos en este tipo de detección no serán capaces de verte.

ELFOS DEL CIELO (*Autodenominados Onires*)

Per. Pública: Humanos *Se dice que son...* hedonistas, organizados y emocionales

Mayormente provenientes de las tierras de Oniros, son hombres y mujeres de bellezas de ensueño, más puros que el cielo despejado. Alcanzan la adulterz entorno a los 25 años, y acaban con sus vidas de forma ritual a los 100, cuando comienzan a envejecer. Es imposible distinguir la edad de un Onir.

P. de Sangre	Modificadores.
10%	<i>Ligero (4 PC)</i>
20%	<i>Descendiente del Sol (6 PC)</i>
30%	<i>+1 EST, Esquivo (8 PC), Elegancia letal (4 PC)</i>
40%	<i>Hidrofobia (6 PC)</i>
50%	<i>+1 POD, -1 EXP.</i>
60%	<i>Odio a la noche</i>
70%	<i>Soplo de viento (8 PC)</i>
80%	<i>Intocable (14 PC)</i>
90%	<i>Paloma libre (18 PC)</i>
100%	<i>+2 POD, -1 FIS, Vulnerabilidad a la plata.</i>

· *Ligero (10%, 4 PC)*: Siempre caes con gracia, y nunca sufres daño por caída.

· *Descendiente del Sol (20%, 6 PC)*: Tu recuperación se duplica si descansando durante el día. No puedes ser cegado por luces brillantes.

· *Esquivo (30%, 8 PC)*: Las maniobras de combate o conjuros cuyo objetivo sean apresarte deben competir contra una tirada de Esquiva (INS) que realizas con +2D.

· *Elegancia letal (30%, 4 PC)*: Añades +EST a tus tiradas que desemboquen en maniobras de combate contra oponentes heridos.

· *Hidrofobia (40%, 6 PC)*: Eres capaz de caminar sobre el agua y sobre las nubes.

· *Odio a la noche (60%)*: Sufres un -3D a toda acción tomada de noche que no sea basada en INS.

· *Soplo de viento (70%, 8 PC)*: Puedes abandonar combate cuerpo a cuerpo sin vencer a tu oponente en una tirada de duelo.

· *Intocable (80%, 14 PC)*: Sin importar tu INS o EXP con armas, puedes esquivar balas y desviar flechas. Puedes desplazarte gratuitamente tantos metros como tu tirada de esquiva (si la has tomado en tu turno) para evadir por completo daños en área.

· *Paloma libre (80%, 18)*: Manifiestas dos alas a tu espalda. Puedes volar con completa naturalidad.

· *Vulnerabilidad a la plata (100%)*: Cualquier daño a aguante recibido a través de armas de plata se duplica.

LOS OSCUROS

Per. Pública: Humanos Se dice que son... taciturnos, secretivos y vengativos.

Hermanos genéticos de los Onires, los Oscuros viven vidas de anonimidad y secrecismo. Todos sus miembros que viven en sociedad portan máscaras, y sólo se conoce de la presencia de hombres entre sus filas. Siguen la doctrina del suicidio ritual, pero solo lo hacen una vez han logrado su cometido vitalíceo, el cual muchos pasan toda su vida natural buscando.

P. de Sangre	Modificadores.
10%	<i>Pies férreos (6 PC)</i>
20%	<i>Descendiente de la Luna (8 PC)</i>
30%	<i>+1 FIS, Laberíntico (2 PC), Duro de matar (8 PC)</i>
40%	<i>Caminante de ultratumba (8 PC)</i>
50%	<i>+1 EXP, -1 INS.</i>
60%	<i>Odio al día</i>
70%	<i>Desvanecerse (12 PC)</i>
80%	<i>Arrebato (10 PC)</i>
90%	<i>Ojos del Olvido (8 PC)</i>
100%	<i>+2 EXP, -1 EST, Vulnerabilidad al oro.</i>

- *Pies férreos (10%, 6 PC)*: Si una fuerza intenta moverte contra tu voluntad, cuentas con un +2D para combatirla.
- *Descendiente del Sol (20%, 8 PC)*: Tu recuperación se duplica si descansando durante la noche. Ves perfectamente en la oscuridad.
- *Laberíntico (30%, 2 PC)*: Eres capaz de encontrar la salida más cercana de forma natural.
- *Duro de matar (30%, 8 PC)*: Al llegar al máximo límite de heridas graves, quedas inconsciente, pero tardas 24 horas en morir si no recibes asistencia. Adicionalmente, cuentas con un +1D a la hora de recuperar la compostura tras sufrir una herida grave en combate.
- *Caminante de ultratumba (40%, 8 PC)*: Puedes comunicarte con no-muertos de forma natural. La mayoría te reconoce como un aliado o criatura neutra.
- *Odio al día (60%)*: Sufres un -3D a toda acción tomada de día que no sea basada en FIS.

- *Desvanecerse (70%, 12 PC)*: Puedes desaparecer momentáneamente del plano natural, convirtiendo tu esencia en pura ánima. Esto te permite abrirte paso por zonas pequeñas, como rendijas, o moverte de forma inconsútil. Solo puedes pasar en esta forma tantos turnos como tu característica de POD al día.
- *Arrebato (80%, 10 PC)*: Tras sufrir daño a aguante, durante tu siguiente turno puedes añadir como modificador de tirada y daño tu característica de FIS, siempre que tu acción sea hostil hacia el enemigo que te ha dañado.
- *Ojos del Olvido (90%, 8 PC)*: Miras fijamente a los ojos de un objetivo, con el que entablas una contienda de POD para la que cuentas con +4D. Si la superas, el objetivo olvida tu involucración en cualquier acción que haya visto durante las últimas 24 horas.
- *Vulnerabilidad al oro (100%)*: Cualquier daño a aguante recibido a través de armas de oro se duplica.

GIGANTES (Autodominado la Tribu de las Grandes Gentes)

Per. Pública: Vástagos Se dice que son... sanguinarios, bárbaros y peligrosos

Descendiendo desde el Mar Reluciente, los gigantes aterrorizan las costas del norte, y propagan su progenie sin ton ni son. Muchos los consideran una fuerza de la naturaleza, pero sus diferencias con los hombres del norte son lo suficientemente pequeñas como para tratarlos de humanos. Alcanzan la adultez sobre los 18 años, pero debido a sus tamaños, suelen fallecer antes de los 50.

P. de Sangre	Modificadores.
10%	Tamaño sobrenatural (6 PC)
20%	+2 FIS, -1 EXP, Sed de sangre
30%	Sanguinario (10 PC)
40%	Cuernos de gigante, Fuerza implacable (8 PC)
50%	+1 FIS, -1 EST, Cuerpo pesado
60%	Retumbe (14 PC)
70%	Corazón débil, Ariete (6 PC)
80%	+1 FIS, -1 POD
90%	Furia Imparable (12 PC)
100%	Canibalismo, +1 FIS

- *Tamaño sobrenatural (10%, 6 PC)*: Cuentas como una criatura de un tamaño por encima del tuyo a la hora de realizar tiradas enfrentadas de FIS.
- *Sed de sangre (20%)*: Cuando hieres a un enemigo, tu naturaleza te exige acabar con él.
- *Sanguinario (30%, 10 PC)*: Al causar una muerte o herida grave, curas una de tus heridas leves.
- *Cuernos de gigante (40%)*: Dos cuernos crecen en tu frente, similares a los de una cabra. Tu daño desarmado aumenta en +4.
- *Fuerza implacable (40%)*: Puedes blandir armas a dos manos como si se tratases de armas a una mano, y armas gigantes como si se tratases de armas a dos manos.
- *Cuerpo pesado (50%)*: Eres físicamente incapaz de nadar. Si caes al agua, te hundes como el plomo.
- *Retumbe (60%, 14 PC)*: Todos tus ataques empujan a tus enemigos hacia atrás y amenazan con romper sus armas.
- *Corazón débil (70%)*: Tu límite de heridas disminuye en 1, hasta un mínimo de 2.
- *Ariete (70%, 6 PC)*: Tus ataques causan daño completo a estructuras, como si se tratases de armas de asedio.
- *Furia Imparable (90%, 12 PC)*: Una vez por turno, al explotar un 6 en combate, regeneras tanto aguante como el resultado del segundo dado.
- *Canibalismo (100%)*: Pese a poder comer cualquier tipo de alimento, solo la carne humana sacia tu enorme apetito. Sufrirás un -1D por día en el que no comas carne humana. Si estos negativos alcanzan un número igual a tu FIS, mueres por inanición.

FEÉRICO

Per. Pública: Vástagos Se dice que son... infantiles, despreocupados, neuróticos.

Criaturas casi fantásticas con una gran conexión a la natura y al ánima. Superlativas por naturaleza, nunca encontrarás a dos iguales. Crecen rápido, y alcanzan la adultez entorno a los 5 años, y no envejecen. Durante su infancia suelen encontrar un propósito vitaliceo; una vez lo alcanzan, su energía comienza a disiparse hasta que fallecen. Si no progresan hacia él, entran en profundos estados de depresión que generalmente les lleva a la muerte.

P. de Sangre	Modificadores.
10%	<i>Brillos y destellos (6 PC)</i>
20%	<i>+2 INS, -1 EXP, Polvo de hada (4 PC)</i>
30%	<i>Ojos mágicos (10 PC), Alma verde (6 PC)</i>
40%	<i>Confusión (6 PC)</i>
50%	<i>+1 POD, -1 FIS</i>
60%	<i>Vulnerabilidad al plomo</i>
70%	<i>Mano super-amiga (8 PC)</i>
80%	<i>+2 EST, -1 EXP</i>
90%	<i>Forma animal (10 PC)</i>
100%	<i>Fábrica de deseos (18 PC)</i>

Brillos y destellos (10%, 6 PC): Cuentas con un +2D a tiradas de EST cuyo objetivo sean fascinar, despistar o llamar la atención.

Polvo de hada (20%, 4 PC): Nunca dejas un rastro físico y solo puedes ser encontrado a través de métodos mágicos.

Ojos mágicos (30%, 10 PC): No debes superar tiradas para percatarte de la presencia de efectos animánticos, y puedes evaluarlos en detalle con tranquilidad.

Alma verde (30%, 6 PC): Criaturas naturales, desde plantas hasta animales salvajes, te reconocen como un aliado (en el peor de los casos, como una criatura neutral).

Confusión (40%, 6 PC): Bajo los efectos de poderes de natura o ficción, cuentas con +2D a tiradas de habilidad no hostiles dirigidas a uno o varios objetivos que sean afectadas por el poder en cuestión.

Mano super-amiga (70%, 8 PC): Puedes tomar la acción de ayudar incluso para tiradas que os atrapen por sorpresa. Adicionalmente, añades un +1D a la tirada que asistas, y puedes usar tu POD para explotar los dados de susodicha tirada.

Forma animal (90%, 10 PC): A voluntad, eres capaz de transformarte en un animalillo inofensivo. Mientras estés transformado, cuentas con valor de FIS 1.

Fábrica de deseos (100%, 18 PC): A efectos de la Regla del 6, tu POD se duplica. Puedes destinar y explotar los 6 de cualquier tirada de la que seas consciente. Adicionalmente, también puedes destinar tiradas para que su resultado sean 1.

CRUZE

Per. Pública: Bestia Se dice que son... salvajes, inhumanos, errores.

Se considera cruce a toda raza que haya juntado la sangre de un humanoide con aquella de una bestia, sea natural o sea sobrenatural. Existen tantas posibilidades de cruce que no pueden ser definidas de forma exacta; sus rasgos humanos siempre compiten con sus rasgos más animales, y a más pura la sangre animal, más lejos del humano se encuentran.

Existen una infinidad de cruces distintos. Esta tabla solo sirve de indicación para Cuentacuentos y jugadores; a la hora de crear un personaje jugable cruce, sus rasgos siempre imitarán a los del animal con el que se cruce.

P. de Sangre	Modificadores.
10%	<i>Casi humano (4 PC)</i>
20%	<i>+2 INS, -1 EST, Rasgo obligatorio (+)</i>
30%	<i>Rasgo obligatorio (-), Dote de sangre (8 PC)</i>
40%	<i>Dote de sangre (6 PC)</i>
50%	<i>+2 FIS, -1 EXP</i>
60%	<i>Rasgo obligatorio (-), Dote de sangre (6 PC)</i>
70%	<i>Rasgo obligatorio (+), Dote de sangre (10 PC)</i>
80%	<i>+1 FIS, +1 INS, Rasgo obligatorio (-)</i>
90%	<i>Rasgo obligatorio (+), Dote de sangre (14 PC)</i>
100%	<i>Alma humana</i>

Casi humano (10%, 4 PC): En vez de ser reconocido como Bestia, eres reconocido como Vástago por las sociedades humanas.

Alma humana (100%): A toda vista eres una bestia, un animal. Sin embargo, por azares del destino, un alma destinada a un cuerpo humano ha acabado dentro de tí. Utilizas tu estadística de POD para definir qué tan humano eres en conciencia, pudiendo comunicarte de forma rudimentaria a partir de 2. Tu forma física comienza a humanizarse a partir de 4.

Es probable que debido a esta reencarnación fallida mantengas una gran cantidad de tus recuerdos de una vida pasada. Plasma esto a través de tu educación.

CAPÍTULO III: Creación y avance de personajes

Qué soy, quién soy y de dónde vengo.

Responder a estas 3 preguntas es el objetivo a la hora de crear un personaje. En este capítulo veremos paso por paso las decisiones que se deben de tomar a la hora de crear un personaje. Este capítulo está diseñado como guía, y es probable que conceptos, números y valores aquí explicados sean definidos en capítulos posteriores.

Parte I: Creación.

La creación de un personaje es el primer paso para adentrarse en este mundo. Debes tener una idea vaga de qué rol deseas encarnar, ya que hay algunas decisiones que deberás tomar durante la creación del personaje que afectarán a qué tan bien puedas desarrollarte en ese papel más adelante.

La creación del personaje se basa en los **Puntos de Creación (PC)**, que nos permiten tomar rasgos, modificar nuestro nivel de educación y integrar tradiciones de nuestra cultura. Todo personaje empieza con la misma cantidad de PC, siendo esta **50 PC**. Si quedan PC sin utilizar al final del proceso, estos se convierten en **PP (parte II)**, perdiendo una gran cantidad de valor.

Las características de nuestros personajes siempre parten de un valor de 2. Serán modificadas por nuestra raza y por **PP (parte II)**.

Conociendo esto, vayamos paso por paso:

- 1. Escogemos nuestra(s) raza(s).** En este punto podemos decidir formar parte de más de una raza, lo cual significaría un cruce racial en nuestra ascendencia. En este caso, debemos definir el nivel de **pureza de raza** de cada una de nuestras razas, el cual debe de sumar un 100% total. Dado que tiene que haber una raza mayoritaria, los dos valores más altos no pueden ser iguales. Una vez escogidas, **invertimos PC en desbloquear las dotes de sangre que queramos, y aplicamos los modificadores raciales a característica pertinentes.**
- 2. Decidimos el valor de nuestra educación.** Invertimos tantos PC como veamos pertinente en nuestra educación. En la *tabla de educación* (pag. 20) observamos los valores de PC por educación. Estos valores son exactos, y solo desbloquean el rango de educación por el cual pagamos. Anotamos el número de *Talentos* y *Rangos de Habilidad* iniciales que obtenemos a través de ella; podemos definir a qué habilidades afectan inmediatamente, pero se recomienda esperar (ver *Parte II*). Los *Rangos de Habilidad* siempre serán los rangos iniciales de una nueva habilidad.
- 3. Escogemos nuestra(s) cultura(s, máx. 2).** De ella, escogemos 2 tradiciones positivas y una negativa (*3/2 en caso de doble cultura*). Podemos no escoger ninguna tradición más, pero si deseamos adquirir nuevas tradiciones positivas, podemos o invertir **3 PC** o tomar una tradición negativa por tradición positiva que deseemos.

Llegados a este punto, sería idóneo encontrarse con 0 PC disponibles. En caso de que esto no sea posible, **cada PC se convertirá en 2 PP**.

Parte II: Avance de personajes.

Naturalmente, a más experiencias vive una persona, más crece, más progresará como individuo. Esto se ve representado en sus capacidades básicas: los ojos de un cazador siempre serán más rápidos que los de un banquero, y el cuerpo de un labriego siempre más fornido que el de un bardo errante. Este progreso lo definimos a través de los **Puntos de Progreso (PP)**, los cuales se podrán obtener de 4 maneras distintas.

1. **Alcanzando objetivos tanto de tu personaje como de tu grupo.** El haber sido capaz de revolverte y pelear para obtener un logro se debe recompensar con abundantes PP, especialmente si este objetivo era complicado. Se *reciben al superar un objetivo*.
2. **Tomando acciones.** Los personajes más activos durante una aventura probablemente reciban más PP al final de cada sesión de juego, ya que habrán hecho más cosas. Se *reciben al final de cada sesión*.
3. **Acciones impresionantes**, ya sea por astucia o por proeza táctica. Pilla a tu Cuentacuentos por sorpresa, o sigue sus ganchos y visión tñiéndola de un color inesperado. Se *reciben en el momento*.
4. **Tras la creación de personaje.** Si ha vivido una vida normal, **por cada año de vida, tu personaje recibe de forma natural 2 PP**. Esta cifra puede cambiar dependiendo del personaje, por lo que no dudes en escribir su historia y alentar a tu Cuentacuentos a que te de más... o menos.

Invertir nuestros PP es un proceso tamañamente sencillo. En los siguientes capítulos, siempre que encuentres una referencia a los PP seguida o precedida de un número, significará que existe una característica, habilidad o técnica que requiere una inversión de PP para ser obtenida. Sin embargo, estas son las dos maneras más comunes de invertir nuestros PP.

- **Aumento de característica:** Aumentar una característica cuesta tantos PP como el *valor actual de la característica x2 + valor resultante de la característica x2* Por ejemplo, aumentar una característica de valor 2 a valor 3 costaría $4+6= 10\text{PP}$, y una de valor 8 a valor 9 $16+18= 34\text{ PP}$.
- **Rangos de Habilidad:** Obtener un rango en una habilidad cuesta una base de $2\text{PP} + el RH resultante$. Mejorar una habilidad de R. IV a R. V costaría $2+ 5*2= 12\text{ PP}$.

Tanto para **características como RH**, siempre debes contar con el rango o nivel anterior para avanzar al siguiente, y todo avance múltiple deberá hacerse paso por paso.

(!!!) Toda modificación a características sea por efectos mágicos o por razones raciales NO se tiene en cuenta a la hora de calcular el precio de avance. Si recibes un -1 a EST y tu característica de EST final es 1 y deseas avanzarla a 2, te costará los mismos PP que a un personaje sin modificaciones en su EST le costaría avanzar del nivel 2 a 3.

(!!!) El máximo nivel de característica y RH avanzable es siempre 10 (X). La única manera de alcanzar cifras superiores es a través de modificaciones por efectos mágicos o raciales. Los **TALENTOS** son la única manera de superar X en Rangos de Habilidad.

(!!!) Aprender habilidades y aumentar características es costoso en tiempo. Cualquier gasto de PP conlleva a un tiempo de aprendizaje igual a 3 días por PP (2 días si dedicando el día entero), excepto el aumento de características, que es de 5 días por PP. Puedes entrenar una característica a la par que habilidades o técnicas, pero nunca puedes entrenar 2 características o 2 habilidades o técnicas al mismo tiempo.

Parte III: Paso a paso.

Crearemos dos personajes paso a paso, tomando los ejemplo de *Valeria*, hija de un famoso espadachín que se dispone a seguir en sus pasos, y *Juan*, un simple labriego al que el mundo y su crueldad ha obligado a abandonar su pueblo natal.

PASO 1: CONCEPTO

Conceptualizar a nuestro personaje nos da una delineación de quienes son. Tener una idea sólida de sus deseos, necesidades, miedos y objetivos personales es una gran manera de poder desarrollar un personaje consistente e interesante.

Valeria se ha entrenado en el arte de la espada desde los 3 años. Durante más de una década y media ha glorificado a su padre, haciendo suya la responsabilidad de continuar su leyenda. Sin embargo, ser 'la hija de' le estresa enormemente; no puede cometer un solo error sin dañar la imagen de su antecesor. Pronto tendrá que tomar una decisión: si continuar en los pasos de su padre o seguir su propio camino.

Juan ha sido obligado a dejar atrás su hogar tras una invasión extranjera. Pese a su único deseo de volver a establecerse en un lugar, su condición de refugiado lo mantiene siendo un vagabundo que toma cualquier trabajo disponible, y que debe de valerse por sí mismo para ver el sol salir un día más.

PASO 2: PUNTOS DE CREACIÓN

Al haber delineado a nuestro personaje, podemos pasar a colocar sus Puntos de Creación como veamos pertinente. Este siempre es el primer paso, y se toma partiendo del conocimiento de que los personajes cuentan con 50 PC y todas sus estadísticas parten de 2.

Primero observamos la raza de nuestro personaje: En nuestro caso *Juan* es 100% humano, mientras que *Valeria* posee un 30% de sangre de Elfo de los Cielos y un 70% de sangre humana. Definimos también la cultura o culturas en las que se han criado, dándole a *Juan* las culturas *Autosuficiente* y *Económica*, comunes en familias granjeras, y a *Valeria* las culturas *Guerera* y *Teatral*, que definen su posición como hija de un famoso guerrero. Con estos dos puntos definidos, invertimos nuestros PC:

Valeria:

RAZA (-20 PC)

Humano (70%): +1 EXP, -1 POD, Prestidigitación (-4 PC), Indoblegable (-8 PC)

Elfo del Cielo (30%): +1 EST, Ligero (-4 PC), Elegancia letal (-4 PC)

CULTURA (-9 PC)

+2 extra en Guerrera, +1 extra en Teatral

EDUCACIÓN (-6 PC, 3 R. de Habilidad + 1 Talento)

PC RESTANTES: 15 PC (+30 PP)

Juan:

RAZA (-28 PC)

Humano (100%): +1 EXP, -1 POD, Contra las cuerdas (8 PC), Vagabundo (6 PC), Incansable (14 PC)

CULTURA (N/A, no toma tradiciones adicionales)

EDUCACIÓN (-22 PC, 8 R. de Habilidad, +2 Talentos)

PC RESTANTES: 0 PC

Una vez distribuidos los PC, podríamos colocar los *Rangos y Talentos* otorgados por la educación, pero esperaremos al final del **PASO 3**.

PASO 3: PUNTOS DE PROGRESO

Durante la creación de personaje, definimos qué tantos puntos de progreso tiene cada personaje basándonos en sus historias y experiencias previas. Como norma general, un año de vida simboliza una ganancia de 2 PP, pero si un personaje ha vivido una vida excepcional antes de comenzar su historia, esta cifra puede variar. *Valeria* es un gran caso: el Cuentacuentos responsable de su partida decide otorgarle 3 PP por año para denotar su nivel de entrenamiento desde joven, pero también le restringe el uso de estos PP iniciales, no permitiéndole gastarlos en habilidades de EXP y EST. *Juan*, por otro lado, siendo un hombre normal y corriente, recibe solo sus 2 anuales.

Valeria (18 años, 84 PP, deja 15 sin utilizar para dotes)

FIS 3 (+1 por 10 PP)

Acrobacias (Rango I, +1 por Educación)

INS 2 (+1 por 10 PP)

Reflejos (Rango I, +1 por Educación)

EST 2

Etiqueta (Rango I, +1 por Educación)

EXP 6 (+1 inicial, +3 por 42 PP)

Esgrima (TALENTO, por Educación)

Medicina (Rango II, +2 por 7 PP)

POD 1 (-1 inicial)

Juan (33 años, 66 PP, deja 2 PP sin utilizar)

FIS 4 (+2 por 24 PP)

Resistencia (TALENTO, por Educación)

Dureza (Rango III, por Educación)

Pelea (Rango II, +2 por 7 PP)

INS 4 (+2 por 24PP)

Esquiva (TALENTO, por Educación)

Tiro (Rango III, por Educación)

Supervivencia (Rango II, por Educación)

Orientación (Rango I por 3 PP)

EST 2

Perspicacia (Rango I, por 3 PP)

EXP 3 (+1 inicial)

Medicina (Rango I, por 3 PP)

POD 1 (-1 inicial)

El resultado de la creación de estos personajes nos indica lo siguiente: *Valeria* es una especialista, ya que la mayor parte de sus recursos han sido entregados a una sola disciplina (EXP y Esgrima), mientras que *Juan* es un personaje mucho más versátil, que es adepto en muchas otras habilidades pero carece del mismo nivel de maestría que *Valeria*. Pese a no ser contemplado en este capítulo, existen más usos para nuestros PP; los encontrarás en Anexo I: Dotes y Habilidades.

CAPÍTULO IV: Combate.

Bases y términos

Para entender correctamente este capítulo, se explicarán primero los términos más comunes que veremos en él.

Ronda: Se considera una ronda la agrupación de turnos de todos los personajes participantes.

Turno: Partes individuales de una ronda en los que un personaje dado puede tomar acción.

Acción: Actos llevados a cabo por un personaje de forma proactiva durante su turno.

Reacción: Actos llevados a cabo por un personaje en respuesta a la acción de otro.

Aguante: Valor a consumir

Daño: Número de heridas leves que sufrirá un personaje alcanzado por un ataque dado.

Armadura: Número de heridas leves que se reducirán al sufrir daño.

Herida leve: Resultado de ser alcanzado por un ataque. -1 a toda acción.

Herida grave: Resultado de alcanzar el *límite de heridas*. -1D a toda acción.

Límite de heridas: Qué tantas heridas puedes sufrir antes de sufrir heridas graves o morir.

La dinámica de un combate está regida por el concepto del *Iniciativa*, un valor numérico obtenido al inicio de cada combate que decide cuando llegará el momento de actuar de cada personaje. **La iniciativa es calculada a través de una tirada de INS** a la cual se aplica el valor de POD como +B (como si se tratases de rangos de habilidad). La iniciativa es variable, y los turnos de los personajes se ordenarán de menor a mayor al comienzo de una nueva ronda. Si dos personajes comparten valor de iniciativa, actuará primero aquel cuyo valor de Reflejos (INS) sea mayor.

Acciones

Cuando la iniciativa dicte que tu turno ha llegado, es tu momento de actuar. Para hacerlo, tomarás **Acciones**, distintos actos como **Desplazarse o Atacar** que consumirán tu Aguante. **Ten siempre en cuenta tu valor de Aguante actual;** al comenzar tu turno, este se reestablecerá a su máximo (en caso de que nada lo impida), **pero deberás sobrevivir hasta entonces** con el que has recibido durante esta ronda.

Toma decisiones estratégicas para mantener tu balance de Aguante en un valor que te permita reaccionar a los peligros que se presentan. **Un personaje cuyo Aguante ha alcanzado 0 no será capaz de tomar acciones de ningún tipo:** estará cansado, e incluso actos simples como agarrarse de un saliente para romper una caída, o dejar caer un escudo roto, estarán fuera de su alcance.

Reacciones

Pese a que tu turno es la parte más integral de tu participación en un combate, semejantes contiendas suelen tener dos o más partes. **Siempre debes de tener en cuenta las acciones que tu personaje tendrá que tomar fuera de turno:** defenderse de un asaltante, esquivar un conjuro o salir en apoyo de un aliado **también consumirán tu aguante**, Asegúrate de estar fuera de peligro si pretendes dejar que tu aguante alcance 0.

Generalmente, cuando tomas una **reacción, nombre que recibirá cualquier acción tomada fuera de turno**, tu personaje sólamente actuará con el fin de lograr esa acción: el flujo de combate no pasará a tu favor, permitiéndote actuar de nuevo, aunque tus acciones puedan dar a más.

Aguante: La Energía tras tus Acciones

Como hemos mencionado antes, **el aguante es el valor que consume un personaje para poder tomar acciones**. El aguante máximo de un personaje es normalmente definido por la suma de sus características FIS + INT + POD. Durante un combate, los personajes gastarán aguante (actual) para tomar sus acciones. **Al comienzo de cada turno, un personaje recupera su aguante máximo**, a no ser que algo se lo impida.

Actuando en Combate

El concepto de acción recoge la capacidad de un personaje de interactuar con sus alrededores u otros personajes. Una acción puede conllevar a realizar una tirada de dados, pero muchas acciones simples como *Desplazarse* normalmente no lo requieren. Como hemos explicado anteriormente, **durante tu turno, consumirás aguante para tomar acciones** y planearás cuánto aguante querrás mantener para tomar reacciones fuera de tu turno.

Es posible tomar múltiples acciones dentro de una sola ronda. El único límite es el coste en aguante de dichas acciones: no podrás tomar una acción si puedes pagar su costo en aguante. Sin embargo, fuera de tu turno, **sólo puedes tomar una reacción si una acción de otro personaje te involucra**, y siempre la tomarás después de la acción que provoca tu reacción.

Génesis está diseñado con un sistema de acción dinámico en el que las opciones de acciones a tomar durante tu turno son ilimitadas, y el tiempo de duración de una ronda puede variar de combate a combate. Si quieres tomar una acción no contemplada por el sistema, **pregunta a tu Cuentacuentos si es o no es posible y estableced un coste de aguante; en un combate frenético es probable que no puedas accionar un complejo sistema tecnomágico, pero sí puedes tirar de una palanca. En un combate más distendido, quizás tirar de la palanca no merite el de consumir aguante para hacerlo.**

Ejemplos:

- Valeria ha sido asaltado por un salteador de caminos durante su primer viaje como aventurera. Se encuentra a cuerpo a cuerpo con este, y su iniciativa es superior que la de su atacante. Tomará la acción de Atacar con su Estoque, que establece un costo de Aguante para su ataque de 2, y para lo que usará su habilidad de Esgrima VI (EXP). Durante su turno de acción, basará su tirada en los 6 dados que le otorga su característica de EXP. Su oponente, que decide defenderse con su arma, deberá consumir 3 de Aguante para intentar evitar ser golpeado con la punta de la esquila arma.
- Juan, que se encuentra escapando de un oso, decide escalar un árbol y después disparar a la criatura, por lo que tomará dos acciones: Escalar el árbol, que el Cuentacuentos decide que será una tirada de Acrobacias (FIS) y que consumirá 4 puntos de Aguante, y como segunda acción, Disparar (*Tiro III, INS.*), que costará 2 puntos de Aguante. Juan ha consumido 6 de sus 9 puntos de Aguante, y pese a que cree que el Oso ya no será una amenaza, prefiere mantener sus últimos tres para efectuar una Esquiva (2 puntos de Aguante) y Desplazarse (1 punto de Aguante) como reacción.

Génesis está diseñado con un sistema de acción dinámico en el que las opciones de acciones a tomar durante tu turno son ilimitadas, y el tiempo de duración de una ronda puede variar de combate a combate. **Siempre pregunta a tu Cuentacuentos si una acción es o no es posible; en un combate frenético es probable que no puedas accionar un complejo sistema tecnomágico, pero sí puedes tirar de una palanca. En un combate más distendido, quizás tirar de la palanca no merite el uso de partir tu acción.**

A continuación encontrarás una lista de acciones genéricas, el costo de Aguante asociado y un corto desglose con información adicional sobre ellas:

Acciones Genéricas

Acción	Coste	Descripción corta
<i>Acciones Ofensivas</i>		
Atacar	* ¹	Atacas a un objetivo con un arma.
Disparar	* ¹	Disparas un proyectil contra un objetivo.
Recargar	* ¹	Vuelves a preparar un arma para disparar.
Enfundar/desenfundar	1	Empuñas o desempuñas un arma que portes directamente en tu persona.
<i>Acciones Defensivas</i>		
Bloquear	* ¹	Usas tu arma u escudo empuñado para detener un ataque
Esquivar	2	Te apartas del camino de un ataque.
<i>Acciones de Movimiento</i>		
Desplazarte	1	Te desplazas tantos pasos como la mitad de tu FIS + la mitad de tus Rangos de Agilidad. (min. 2)
Ponerte a cubierto/Salir de	1	Te parapetas tras una cobertura a tu alcance.
Tirarte al suelo	1	Te dejas caer al suelo.
Levantarse	3	Te yergues del suelo.
<i>Acciones de Utilidad</i>		
Interactuar con tu entorno	?	Tomas un momento para realizar una acción básica.
Pasar/recibir un objeto	1	Lanzas o entregas en mano un objeto y viceversa.
Utilizar un objeto	* ²	Haces uso de un objeto.
Buscar (en equipo de carga)	* ²	Rebuscas tus pertenencias en busca de un objeto
Esperar	-	Terminas tu turno preparado para reaccionar ante una acción a tu decisión, antes de que esta pueda comenzar.

*¹ Las acciones relacionadas con arma reciben su coste a través del propio arma, que establecerá los valores de Aguante necesarios para utilizarla para distintos fines.

*² Similar a las armas, los objetos que tengan una utilidad clara también definirán un coste de uso. Si para utilizar un objeto debemos de acceder a uno de los contenedores que porta nuestro personaje, este también causará un coste de Aguante, definido en el propio objeto.

Atacar

Atacar es la acción de ataque estándar con armas cuerpo a cuerpo. Lanzaremos una tirada de Pelea (FIS) o Arma (EXP) con el objetivo de obtener una tirada superior a la reacción que podemos esperar de nuestro oponente. Si superamos esta reacción, atravesamos sus defensas y le alcanzamos con nuestro ataque, aplicando el valor de Daño de nuestro arma sobre el como *heridas leves*.

El coste de esta acción es definido por el arma que utilizaremos para iniciarla, sea por su complejidad de uso o por el peso de la misma. **Esta acción sirve de base para acciones especiales, como acciones obtenidas**

por Dotes y Habilidades, o técnicas y conjuros que se desencadenen a través de un ataque cuerpo a cuerpo.

Al atacar Cuerpo a Cuerpo, **contamos con dos Alteraciones** (modificadores a nuestras acciones que son accesibles a través de con sumir 6) que podemos utilizar de base y sin requerimientos:

DAÑAR

Alteración (X seis/es)

Guardas tantos seises como quieras al Atacar. Si tu ataque golpea, lanzas tantos dados como hayas guardados y sumas su total al daño final de tu ataque. Las armas involucradas sufrirán **daños a entereza...**

- Si el defensor **Bloquea con un arma, ambas perderán** tanta entereza como el resultado de la tirada.
- Si el defensor **Bloquea con un escudo, intenta esquivar o no se defiende, el arma atacante sólo perderá la mitad de la entereza.** Escudos o armaduras portadas por el defensor perderán tanta entereza como el resultado de la tirada.

PARAR

Alteración (X seis/es)

Guardas tantos seises como quieras al Bloquear un ataque.. Si el ataque de tu oponente supera tu bloquear, lanzas tantos dados como hayas guardados y restas su total al daño final de su ataque. El arma con la que te estés defendiendo absorberá el impacto.

- Si te **defiendes con un escudo, el escudo recibirá el daño final sin reducciones** (más que las del propio escudo) como daño a entereza.

Disparar

El equivalente a **Atacar**, pero con armas a distancia. Realizaremos una tirada de Tiro (INS) o Arma (EXP) contra una CD. Esta CD de disparo se partiendo del Rango, un valor impuesto por nuestro arma que define **cada cuantos metros la CD del Disparo aumentará en 5**. Como norma general, **1 paso = 2 metros (redondeado hacia arriba)**, pero esta es una medida que puede cambiar de forma dinámica. Esta CD es nuestra base, y se verá modificada por los siguientes eventos:

Caso	Negativo
Oponente/Tirador en Movimiento (acción <i>Desplazarte</i>)	-x igual a pasos dados
Oponente en el suelo	-x igual a metros de distancia
Malas condiciones (viento, disparar desde terreno difícil...)	-1 a Rango (min. 1)
Condiciones aciagas (lluvia fuerte, un terremoto...)	-3 a Rango (min. 1)
Mala Visibilidad (niebla, maleza...)	-1 por metro hasta oponente
Visibilidad Pésima (noche, tormenta)	-2 por metro hasta oponente
Oponente en Duelo con aliados/Tirador en Duelo	-1D por Duelo vigente
Objetivo en altura distinta	-1D por ± 5 metros de diferencia.
Línea de disparo obstruida (objetos, coberturas...)	+50% CD

Por suerte, una vez el disparo esté atinado, el oponente no tiene mucha capacidad de respuesta: deberá intentar bloquear o esquivar tu proyectil con los siguientes negativos. Si no es capaz de desviar tu proyectil, será alcanzado y sufrirá heridas leves:

Velocidad del Proyectil	Negativo a defensa opuesta
Proyección	-10
Flecha o saeta	-20
Bala	-40

Disparar también puede ser utilizado para arrojar objetos que no han sido preparados para ser arrojados. Como norma general, el Rango de estos objetos será igual al coste de Aguante de su ataque o uso. Si esta adaptación parece inválida (como lanzar un pergamo que requeriría 5 de Aguante para ser utilizada), el **Cuentacuentos** deberá imponer un Rango arbitrario al objeto.

Recargar

Muchas armas, especialmente armas a distancia, requieren de un proceso de carga para ser accionadas. De nuevo, **es el propio arma la que definirá el coste en aguante de la recarga (y cuantas cargas recibe el arma por ese precio)**.

Enfundar/desenfundar

Pasar un arma u objeto de un espacio de fácil acceso a tus manos, o viceversa. **Esta acción sólo está disponible para objetos en equipo de carga cuyo coste de acceso sea 0**, como un cinturón. Si estás blandiendo o usando un objeto que no tenga espacio en un equipo de estas condiciones, deberás o bien dejarlo caer o utilizar la acción de *Buscar/usar* para almacenarlo; lo mismo para extraerlo.

Bloquear

Bloquear implica desviar un ataque de forma física, sea con tus armas, con un escudo o con un objeto cualquiera: **el coste de esta acción es definido por el objeto que utilizas para defenderte**. Bloquear es arriesgado, ya que tu equipo puede ser dañado, lo cual es especialmente aplicable a escudos, pero este riesgo es recompensado por la **dinámica de bloqueo: cuando bloqueas un ataque cuerpo a cuerpo satisfactoriamente cuyo único objetivo hayas sido tú, ganas una oportunidad de tomar la reacción...**

CONTRAATACAR

Acción (*Acción de ataque + X seis/es*)

Como reacción a un ataque satisfactoriamente bloqueado, aprovechas tu momentánea ventaja sobre tu oponente para **responder a su ataque con un ataque propio**. Antes de que el oponente pueda tomar más acciones durante su turno, tomas una acción de atacar, pudiendo explotar seis de tu defensa para aumentar tu tirada de ataque.

- Si te has defendido utilizando una habilidad de Arma (EXP), puedes retener seis obtenidos en la defensa para ser utilizados en tu Contraataque. Estos seis no se podrán explotar, pero sí utilizar de cualquier otra manera.

La tirada de bloqueo se realiza con Pelea (FIS) o con Arma (EXP) con el arma cuerpo a cuerpo que estés blandiendo. **Escudos usarán siempre Pelea (FIS)**. Si superas la tirada de ataque de tu oponente, habrás bloqueado con éxito.

Esquivar

A diferencia de bloquear, **esquivar cuenta con un coste estático de 2 puntos de Aguante, pero no te otorga ningún beneficio directo**; adicionalmente, la tirada será siempre basada en Esquivar (INS), para la cual es probable que un personaje esté menos especializado. **Como parte de tu esquila, deberás dar 1 paso en dirección opuesta de tu oponente**. Si no puedes dar este paso, perderás la mitad de los dados de tu tirada.

Desplazarte

La acción *desplazarte* te permite avanzar tantos pasos como la mitad de tu FIS + Rangos de Agilidad, redondeado hacia abajo y con un mínimo de dos. El coste de la acción puede variar dependiendo del terreno en el que inicies el movimiento:

Terreno	Coste adicional
Terreno irregular (maleza, rocas o cualquier terreno con pequeños obstáculos)	+1
Terreno inestable (lodo, arena o cualquier terreno que se deforme por tus pisadas)	+2
Terreno insidioso (vadeando agua, maleza extremadamente densa...)	+3
Terreno impracticable (un derrumbe, la pared de una montaña...)	+4

Si tomas cualquier acción durante tu desplazamiento, este contará como terminado aunque no hayas dado todos los pasos que tienes disponibles, y tendrás que volver a tomar esta acción para continuar desplazándote.

Ponerse a cubierto/Salir de cobertura

Sólamente podrás tomar esta acción si tienes un objeto que pueda servir como cobertura realista. Estar a cubierto es una acción activa, durante la cual no podrás tomar otras acciones sin primero salir de cobertura; **una cobertura lo suficientemente grande no requiere de esta acción, ya que está orientada a usar coberturas más pequeñas las cuales requieren que un personaje se esconda físicamente tras ellas**. Si eres atacado mientras te encuentras a cubierto, puedes abandonar la cobertura como parte de tu defensa.

La cobertura no solo complica ataques a distancia, si no que interrumpe linea de visión y limita áreas de efecto (siempre y cuando tengan un punto de partida definido). Una cobertura absorberá daño, y, en caso de que se rompa, si el efecto que ha causado esta rotura puede causar una tirada sobre ti, podrás seguir tomándola y sólo recibirás el daño que no haya sido paliado por la cobertura.

Tirarte al suelo/Levantarse

Controlan la condición de "en el suelo". Consulta el *compañero de partida* para información sobre la condición.

Interactuar con tu entorno

Interactuar con tu entorno engloba cualquier acción que deseas tomar que no se encuentre predefinida, como abrir sigilosamente una puerta, tirarla abajo de una patada o intentar escuchar qué hay al otro lado. **El valor en aguante de esta acción siempre es definido en el momento que debe de tomarse, pero el Cuentacuentos debe informar de su coste antes de que se inicie.**

Pasar o recibir un objeto

Esta acción engloba desde dar un objeto en mano hasta lanzarlo (que invocaría un disparo Tiro (INS) o Proyección (EXP) si no fuera un pase sencillo). **Generalmente, ambos personajes deberán consumir el punto de aguante necesario para desencadenarla**, pero, como ejemplo, un personaje podría utilizar esta acción para acceder a un equipo de carga de otro personaje para guardar un objeto en él.

Utilizar un objeto

Cuando un objeto tiene un requerimiento de aguante para ser utilizado, deberás tomar esta acción para ello. El precio siempre vendrá definido por el objeto en si, atendiendo a su complejidad de uso.

Buscar en equipo de carga

Todo equipo de carga, desde un simple cinturón a una compleja mochila, define un valor de uso, que será el aguante que debe de ser consumido para extraer un objeto de él. Ten en cuenta dónde portas tus objetos, y mantén aquellos que puedas necesitar en cualquier momento en tu equipo de carga más accesible que pueda contenerlos. Puedes encontrar más información sobre distintos equipos de carga en el Anexo II.

Esperar

Al tomar la acción de Esperar, **debes de definir la acción que querrás tomar cuando un disparador a tu elección ocurra**. Actuarás siempre antes de la acción que desencadene el final de tu espera. Si debes de tomar cualquier reacción mientras estás esperando, pierdes esta preparación. **El coste de la acción a tomar se computa en el momento de usarla.**

Puedes decidir Esperar sin definir un disparador, pero siempre debes de definir la acción que vas a tomar. Al no contar con disparador, podrás decidir actuar después de cualquier acción de la que seas consciente.

Daño, Heridas y Derrota

Al ser golpeado por un ataque, normalmente recibirás **heridas leves**. Cuántas sufrirás es un valor que está atado al *daño* del arma o ataque que te golpea y tu capacidad para reducirlo, sea por armadura, por habilidades o por dotes. Puedes sufrir tantas heridas leves como tu valor de FIS sumado a POD; **cuando alcances o superes ese umbral, sufrirás una herida grave**.

Las **heridas leves** no son más que pequeñas molestias como magulladuras, cortes o quemaduras que no suponen ningún peligro para la vida de un personaje, pero que **imponen un -1 por dolor**. Una **herida grave provoca un -1D a toda tirada**, por la molestia que suponen. Sin embargo, las **heridas graves** pueden resultar incapacitantes o letales: la acumulación de tantas **heridas graves como tu estadística de FIS causarán la muerte instantánea de tu personaje**.

Al sufrir una **herida grave** debemos...

... localizar la herida. Para ello tomaremos la cifra final (o única) del daño a aguante que ha causado la herida grave, o la herida leve que haya evolucionado a herida grave.

Cifra final	Localización
1	Daño generalizado; la herida no causa ningún tipo de negativo a mayores.
2-5	Extremidades, pares siendo brazos e impares siendo piernas.
6-8	Torso, centro de gravedad.
9 y 0	Cabeza.

... las complicaciones. **Para ello, haremos una tirada de Dureza (FIS) contra el daño sufrido + el rango de calidad o complejidad de la fuente del daño. Esta tirada se realiza teniendo ya en cuenta el -1D causado por la herida.** En caso de fallar la tirada, surrirás una complicación. Las **complicaciones** son efectos que, a parte de su efecto instantáneo, pueden permanecer aunque la herida se encuentre tratada, lo cual veremos más adelante en este capítulo.

Por cada herida grave, solo puede sufrirse un tipo de complicación. **Qué complicación se sufre está decidido por el efecto que causa el daño y el rango de error de la tirada de Dureza (FIS)**:

PLACEHOLDER HASTA LA 0.6

Adicionalmente, a discrección del Cuentacuentos (o del jugador), las complicaciones pueden modificarse. Quizás un jugador prefiere perder un ojo antes de ser *incapacitado* por una herida.

Ejemplo: Valeria continua enzarzada en combate con el bandido que la ha asaltado en mitad del camino. Pensó que sería un combate sencillo, pero no está logrando encajar sus estocadas. El cansancio comienza a asentarse; los ataques del hombre frente a si son incansables. Valeria lanza un ataque que resulta en un 27 con dos 6, los cuales decide utilizar para tomar su técnica Paso Atrás. Sin embargo, su oponente Ideflecta este ataque con un 28, consumiendo tres 6 en desencadenar la modificación Agarre Punitivo (Pelea). En su turno, atiza a la chica, ataque que causa un total de 20 puntos de daño a Valeria, cuyo umbral de heridas es de 13. El ataque causa inmediatamente 1 herida grave a Valeria, quien debe realizar su tirada de Dureza (FIS). Debido a la herida grave, pierde uno de sus dados, por lo que solo cuenta con 2d6 para evitar posibles complicaciones y una temprana derrota. Su tirada resulta en 9 con un 6, el cual explota para lograr un 13. Pese a no quedar incapacitada instantáneamente por el daño, el golpe le atinó en la cabeza (0), y al sufrir una complicación, queda incapacitada. ¿Logrará huir, o quedará a merced de su oponente?

Recuperación

Recuperarse de heridas es un proceso que puede llevar mucho tiempo si no es asistido por poderes.

Recuperación de heridas leves

Una herida leve es una herida que prácticamente no requiere reposo. Cicatrizan al día si son debidamente tratadas. Una tirada de Supervivencia (INS) o Medicina (EXP) contra un valor igual a 2x número de heridas leves es suficiente para hacerlas desaparecer tras una noche de sueño; si han sido tratadas, no impondrán ningún negativo salvo que el personaje sufra daño de nuevo antes de recuperarse. En este caso se abrirán y requerirán ser tratadas de nuevo.

En caso de no recibir tratamiento, desaparecerán en tres días.

Recuperación de heridas graves

Una herida grave debe de ser tratada con una tirada de Medicina (EXP) lo antes posible. En caso de que no se haga, el personaje que la ha sufrido deberá superar una tirada de Inmunidad (FIS) cada 6 horas durante los primeros 2 días o sufrir una Complicación (Infección).

La tirada de Medicina (EXP) a superar para un correcto tratamiento es de 10 x nivel de complicación de la herida. Esta tirada debe de ser realizada por cada *herida grave* presente en el personaje a tratar, y no se podrá repetir hasta el día siguiente. Una herida tratada tardará 7 días mas otros 7 por complicación en recuperarse; el máximo de heridas graves recuperables en ese periodo es igual a los rangos de habilidad en Inmunidad (FIS) del personaje a tratar.

Una *herida grave* tratada sufrirá una Complicación (Herida) si el área donde fue sufrida recibe otra *herida grave*.

Existen *dotes* que pueden mejorar la capacidad de regeneración. Muchos usuarios de ficción se especializan en artes sanadoras que también pueden ayudar en recuperaciones e incluso cerrar heridas al instante.

CAPÍTULO V: Armamento y equipo.

Armas: Eres lo que blandes

Portar armas en tu persona siempre es una buena idea en un mundo peligroso: desde el hacha de un leñador lista para cortar más que árboles hasta la daga en la bota de una mercader, oculta a la espera de unos dedos demasiado largos. En muchas ocasiones, el carácter de un personaje define el tipo de arma que lleva, pero hay espadachines, soldados y arqueros que son definidos por su arma de elección. Este sistema permite a ambos tipos de personaje florecer y alcanzar sus objetivos.

Los tipos de armas disponibles están directamente asociados a las habilidades de EXP que podemos encontrar en el **Capítulo II**. Cada tipo de armas posee características únicas que otorgan a cada arma singular el potencial de ser verdaderamente única. A continuación podrás consultar las características nativas de cada tipo de arma; encontrarás más detalles respecto a ellas en el Anexo II.

(!) + Daño base: Daño que se aplica en impacto y puede ser multiplicado, manipulado o mitigado.

(!) + Daño final: Daño que se agrega una vez el daño base haya sido aplicado.

Los modificadores a tirada son modificadores base.

Armas Cuerpo a Cuerpo

ESGRIMA (Espadas y dagas)	
Afilada	Capacidad de atravesar armaduras blandas y causar heridas sangrantes. <i>+X a daño base contra armaduras blandas o naturales.</i>
Certera	Capacidad de golpear en puntos débiles de armaduras duras. <i>+X a daño base contra armaduras duras.</i>
De Duelo	Capacidad de avasallar a un único enemigo. <i>+X acumulable a tiradas ininterrumpidas contra el mismo oponente.</i>
Veloz	Capaz de ser blandida con presteza. <i>+X en tu primera tirada contra cada oponente en la ronda.</i>
Precisa	Capacidad de golpear con precisión. <i>Escoges una parte del cuerpo a golpear, y si tu tirada se encuentra a X de atinar en ella, logras atinar igual.</i>

HACHAS (Hachas y bardiches)	
Pesada	Capacidad de causar daño a través de armaduras. <i>+X de daño base contra armaduras no naturales.</i>
Afilada	Capacidad de atravesar armaduras blandas y causar heridas sangrantes. <i>+X a daño base contra armaduras blandas o naturales.</i>
Penetrante	Capacidad de causar daños pese a ser detenida. <i>-X a la barrera de daño de cualquier armadura a la hora de calcular el daño de este ataque.</i>
Hiriente	Capacidad de causar heridas con facilidad. Si hieres a un oponente que se encuentra a X heridas leves de sufrir una herida grave, la sufre igual.
Rompedora	Capacidad de destrozar defensas. Causa X puntos de daño de entereza adicionales siempre que cause daños de entereza.

MAZAS (Armas contundentes)	
<i>Potente</i>	Capacidad de ignorar armaduras duras y causar heridas dolorosas. +X daño base contra armaduras duras y naturales.
<i>Pesada</i>	Capacidad de causar daño a través de armaduras. +X de daño base contra cualquier tipo de armadura excepto naturales.
<i>Incapacitante</i>	Capacidad de arrebatarle la fuerza al enemigo. -X al aguante total por dolor a tu objetivo en el siguiente turno.
<i>Penetrante</i>	Capacidad de causar daños pese a ser detenida. -X a la barrera de daño de cualquier armadura.
<i>Rompedora</i>	Capacidad de destrozar defensas. Causa X puntos de daño de entereza adicionales siempre que cause daños de entereza.

LANZAS (Armas de asta)	
<i>Afiliada</i>	Capacidad de atravesar armaduras blandas y causar heridas sangrantes. +X a daño base contra armaduras blandas o naturales.
<i>De Duelo</i>	Capacidad de avasarallar a un único enemigo. +X acumulable a tiradas ininterrumpidas contra el mismo oponente.
<i>Versátil</i>	Capacidad de utilizar el arma en cualquier situación. Reduces en X cualquier negativo a tus tiradas no causado por heridas. Aplicable a todos los negativos individuales.
<i>Larga</i>	Capacidad de mantenerte lejos de tu oponente mientras le atacas. -X a los bonificadores de las tiradas de tu oponente.
<i>Simple</i>	Capacidad de ser usada sin experiencia. Puedes redondear el valor final de tu tirada de ataque al múltiplo de 5 más cercano si te encuentras a X de él. Este modificador no localiza heridas.

Podrás encontrar armas de ejemplo en el **Anexo II: Equipamiento y Artesanía**.

Armas a Distancia/Munición

Las armas a distancia están compuestas de dos partes: el arma y el proyectil. Cada tipo de proyectil está diseñado para un tipo de arma, pero todos pueden compartir las características que se podrán ver en la última tabla de este segmento. En caso de arrojar un arma, pese a que recibirá el tratamiento de **ataque a distancia y proyectil**, se usará el arma base como proyectil.

ARCOS	
<i>Versátil</i>	Capacidad de utilizar el arma en cualquier situación. <i>Reduces en X cualquier negativo a tus tiradas no causado por heridas. Aplicable a todos los negativos individuales.</i>
<i>Tensión</i>	Capacidad del arma para sobrepasar sus límites. <i>Puedes consumir aguante adicional a la hora de atacar para causar más daño final, hasta una cantidad de X aguante/daño.</i>
<i>Precisa</i>	Capacidad de golpear con precisión. <i>+1 a X o -1 a X al daño a voluntad realizado a la hora de calcular la localización de una herida.</i>
<i>Veloz</i>	Capaz de ser blandida con presteza. <i>+X en tu primera tirada contra cada oponente en la ronda.</i>
<i>Rápida</i>	Capaz de ser usada antes de que un oponente pueda reaccionar. <i>+X a Iniciativa siempre que tengas el arma empuñada al comienzo de tu turno. No acumulable.</i>

ARMAS DE MANO	
<i>Estable</i>	Capacidad de acertar tiradas con facilidad. <i>-X a la Dificultad de Disparo final.</i>
<i>Cadencia</i>	Capacidad de lanzar más proyectiles por ataque. <i>Puedes consumir X proyectiles adicionales para aumentar el Rango de tu arma en +X</i>
<i>Simple</i>	Capacidad de ser usada sin experiencia. <i>Puedes redondear el valor final de tu tirada de ataque al múltiplo de 5 más cercano si te encuentras a X de él. Este modificador no localiza heridas.</i>
<i>Rápida</i>	Capaz de ser usada antes de que un oponente pueda reaccionar. <i>+X a Iniciativa siempre que tengas el arma empuñada al comienzo de tu turno. No acumulable.</i>
<i>Versátil</i>	Capacidad de utilizar el arma en cualquier situación. <i>Reduces en X cualquier negativo a tus tiradas no causado por heridas. Aplicable a todos los negativos individuales.</i>

ARMAS DE HOMBRO	
<i>Estable</i>	Capacidad de acertar tiradas con facilidad. -X a la Dificultad de Disparo final.
<i>Cadencia</i>	Capacidad de lanzar más proyectiles por ataque. Puedes consumir X proyectiles adicionales para aumentar el Rango de tu arma en +X
<i>Penetrante</i>	Capacidad de causar daños pese a ser detenida. -X a la barrera de daño de cualquier armadura a la hora de calcular el daño de este ataque.
<i>Precisa</i>	Capacidad de golpear con precisión. Escoges una parte del cuerpo a golpear, y si tu tirada se encuentra a X de atinar en ella, logras atinar igual.
<i>Simple</i>	Capacidad de ser usada sin experiencia. Puedes redondear el valor final de tu tirada de ataque al múltiplo de 5 más cercano si te encuentras a X de él. Este modificador no localiza heridas.

MUNICIONES	
<i>Sangrante</i>	Si causa una herida, el oponente sufrirá un Sangrado de 10-X.
<i>Impedante</i>	Si causa una herida, -X acumulable a toda acción del oponente hasta el final de su siguiente turno.
<i>Dolorosa</i>	Si causa una herida, -X a Aguante Total por dolor durante el siguiente turno del oponente.
<i>Alto Calibre</i>	Puede traspasar coberturas ligeras y escudos. -X a la barrera de daño de armaduras.
<i>Alta Velocidad</i>	Cuenta como un proyectil de una velocidad más, si posible. -X a la barrera de daño de armaduras naturales

Armaduras: Un muro infranqueable

La victoria en un combate sólo se da cuando tu enemigo se encuentra derrotado y tu aún te mantienes en tus pies, y la mejor manera de asegurar lo segundo es vestir suficiente protección para desviar y bloquear impactos sin tener que pensar en ellos. Portar armadura conlleva a pérdidas de **aguante máximo**, ya que el peso reduce tu movilidad y capacidad de encajar golpes. **La disminución de Aguante siempre es igual a el negativo a aguante máximo.** Contemplamos dos tipos de armadura: **armadura general** y **armadura localizada**.

Armadura General

La **Armadura General** es una armadura que protege todas las partes del cuerpo y que utilizas en combate de forma consciente, permitiendo que algunos impactos menores te alcancen con el objetivo de no gastar energías en protegerte de ellos. **Si eres alcanzado por un ataque que reduzca tu Aguante a 0, el daño adicional deberá superar el valor de tu Armadura para causarte una herida. También reducirá el número de heridas que un ataque a distancia pueda causarte en tanto como su valor.** Podrás consultar distintas armaduras en el **Anexo II: Equipamiento y Artesanía**, pero a continuación podrás ver distintas características que poseen los dos tipos de posible armadura general:

ARMADURA LIGERA	
<i>Liviana</i>	Carencia de peso de la armadura. <i>Reduce en -X la pérdida de aguante causada por la armadura.</i>
<i>Ocultable</i>	Dificultad para ser detectada. <i>-X a tiradas cuyo objetivo sea percibir la armadura y objetos escondidos en ella.</i>
<i>Gruesa</i>	Resistencia a los elementos. <i>+X a tiradas para evitar efectos adversos o daño ante elementos.</i>
<i>Durable</i>	Resistencia ante rotura. <i>Reduces en X cualquier daño a la integridad.</i>
<i>Adaptable</i>	Libertad de movimiento que la armadura permite a su portador. <i>-X a penalizadores por armadura en tiradas.</i>

ARMADURA PESADA	
<i>Férrea</i>	Peso que la armadura añade a las acciones de quien la viste. <i>+X a tiradas de habilidad en combate basadas en FIS.</i>
<i>Impenetrable</i>	Carencia de puntos débiles. <i>-X a bonificadores al ataque o daño ajenos basados en precisión.</i>
<i>Imperturbable</i>	Protección ante fuerzas externas de quien la viste. <i>+X a tiradas de FIS (Dureza).</i>
<i>Durable</i>	Resistencia ante rotura. <i>Reduces en X cualquier daño a la integridad.</i>
<i>Adaptable</i>	Libertad de movimiento que la armadura permite a su portador. <i>-X a penalizadores por armadura en tiradas.</i>

Armadura Localizada

La **Armadura Localizada** tiene de utilidad el prevenir la complicación de heridas localizadas en los puntos que defiende. Puede existir en muchas formas y maneras distintas; desde un pequeño sombrerito cuyo uso real es añadir estilo hasta una enorme manga armada que protege todo un brazo, pero sus efectos estarán sólamente relacionados con su **Calidad**. Añadirán su estadística de **Calidad** a cualquier tirada de **FIS (Dureza)** cuyo objetivo sea prevenir complicaciones de una herida.

Sólo puedes portar una pieza por parte defensible (brazos/piernas/torso/cabeza), y cada vez que te proteja de una herida, deberá soportar una tirada de **Integridad** (tantos dados igual a la *Calidad* del objeto).

Escudos

Pese a que un escudo no es una prenda que uno vista, se considera un tipo de armadura debido a su uso activo en combate. **A diferencia del resto de piezas de armadura, un escudo no reduce el daño sufrido por el usuario, si no que sirve de equipo de bloqueo daño temporal**, ya que siempre que recibe daño, el escudo sufre daño de integridad, y sólo puede recibir una cantidad dada de castigo antes de romper.

A diferencia del resto de objetos, un escudo no recibe capacidades adicionales al aumentar su calidad, si no que sus estadísticas básicas están ancladas a la Calidad, que al ser aumentada, puede aumentar sus estadísticas de la siguiente manera:

Escudo base	+1 Calidad (se escoge 1)
20 Dureza (<i>Puntos de aguante del escudo</i>)	+20
5 Pantalla (<i>Bonificador a tirada de Bloqueo</i>)	+2 y +3, alternando.
1 Tamaño (<i>Cantidad de oponentes en mismo turno</i>)	+1

Pongamos que deseamos crear un **Escudo (C. III)**. Podríamos crear un Escudo que sea duro de romper, dándole hasta **60 (Dureza)**, pero que no nos pueda proteger demasiado permaneciendo en **5 (Pantalla)** y que sólo podamos usar contra un oponente con **1 (Tamaño)**. O quizás un enorme Escudo, débil con **20 (Dureza)** y **5 (Pantalla)** que nos permita defendernos de **3 (Tamaño)** oponentes. En el **Anexo II: Equipamiento y Artesanía** encontrarás distintos tipos de escudo. Nunca le cojas cariño a uno, ya que su función es romperse para evitar que te rompan a tí.

Un escudo de tamaño 2 o superior puede servir como cobertura móvil, pudiendo tomar la acción Ponerse a cubierto y dejando que el Escudo sufra los daños, dificultando enormemente ataques a distancia contra su portador.

CAPÍTULO VI: Ánima.

El poder interior

Pese a estar hecho de carne y hueso, el ser humano es capaz de lograr hitos legendarios y gestas que pasarán a la historia. Una persona de lo más ordinaria solo está a un paso de controlar el poder que pertenece a todo ser vivo: el Ánima. La unión de todos los poderes de la creación que da la existencia a la vida.

El Ánima es un poder que existe en todo ser vivo consciente; se encuentra anclado a el alma de los seres, ya que esta es la que lo manipula y da representación en el mundo físico. Es un poder extremadamente difícil de controlar, ya que su presencia es casi imperceptible; tratar de conquistarlo es como pintar en un lienzo que solo puedes ver con la esquina de tus ojos. Sin embargo, no es un poder latente, ya que en muchas ocasiones se manifiesta en individuos sin que estos se percaten: más de un guerrero ha visto como una flecha se rompe contra su cuerpo, o cómo una caída que debería haber roto cada uno de los huesos de su cuerpo no deja más que un pequeño moratón.

Debido a que es la unión de todos los poderes de la creación, **el Ánima se sobrepone a la Ley y la Ficción, pudiendo llegar a mimetizar los efectos de uno u otro**. Sin embargo, debido a su carácter indomable, no puede interactuar de forma directa con ninguno de los otros dos poderes; simplemente crear eventos similares, como la aparición de ardientes llamas o de una ilusión.

A continuación introduciremos las dos facetas del Ánima: **Aumento** y **Técnica**. Podrás encontrar el glosario de los Aumentos, así como los pasos para crear y desarrollar tus Técnicas (y algunas ya preparadas para su uso) en el **Anexo IV: Ánima**.

Aumento: Más allá de lo posible

Los Aumentos son fortificaciones por Ánima de las capacidades y habilidades naturales de una criatura; el Ánima fluye de forma natural y libre por el cuerpo, intentando asistirlo en las tareas que está realizando y velando por su salvaguardia y supervivencia.

Todos los Aumentos tienen un carácter pasivo y total que no admiten ningún control consciente por la criatura que disfruta de ellos: una persona que disfrute del aumento *Cuerpo Férrico* no podrá permitir a un cirujano que su bisturí le corte; el cirujano deberá traer un cincel y un martillo para abrirse paso en su cuerpo, aunque quien sea que está siendo operado quiera permitirle cortar su cuerpo. Asimismo, el **Ánima es un poder absoluto que no puede ser obstaculizado o detenido**, lo que significa que cualquier Aumento que poseas permanecerá activo desde que lo desbloquees hasta el momento en el que tu alma abandone tu cuerpo sin que tengas que prestarle atención alguna.

Un Aumento no se aprende, si no que se desbloquea. Pese a que tengan un coste en PP, como norma general, no es necesario invertir tiempo en adquirirlo. En muchas ocasiones, los Aumentos se manifiestan cuando más los necesitas en un momento de estrés o en el fragor de una batalla. **A parte de un coste en PP, todo aumento tiene unos requisitos previos para ser adquirido, sea de características o habilidades;** sin embargo, **una criatura que excede los requisitos por el doble de lo requerido, podrá desbloquear el Aumento de forma innata, y no tendrá que gastar PP en hacerlo.** Muchos aumentos de la categoría *Generales* podrían ser desbloqueados de esta manera incluso para individuos que no tengan interés alguno en explorar las posibilidades que les brinda el Ánima.

Técnica: El ápice del ser

Las Técnicas son el uso activo y consciente del Ánima realizado por una criatura que ha dedicado un gran tiempo y dedicación a la introspección y el estudio de su propia naturaleza, y se encuentra en un perfecto estado de conexión entre su cuerpo y alma. Similar a los *Aumentos*, incrementan las habilidades y capacidades de quien las usa, pero al hacerlo de forma extremadamente precisa, pueden desencadenar efectos únicos. **Muchas técnicas son de ámbito personal; movimientos insignia que sólo una persona es capaz de utilizar en el mundo.** Hay quienes las dejan atrás como legado, pero, ya que cada cuerpo y cada alma es única, es difícil enseñárlas a otras personas.

Desde pequeños movimientos en combate que aseguren la certeza de un ataque hasta enormes hitos capaces de alterar el orden natural del mundo, las técnicas revelan el poder interior del individuo que las usa. Sin embargo, este paga **el coste de desencadenar semejantes poderes con su Aguante**, por lo cual quienes alcanzan la maestría de esta disciplina suelen ser aquellos que dedican su vida al entrenamiento de su cuerpo y mente, en vez del enriquecimiento de su intelecto o facilidad con las personas.

A la hora de crear y desarrollar una técnica deberemos de tener en cuenta:

El efecto deseado de nuestra técnica: Es importante mantener en mente el objetivo de nuestra técnica: ¿Es un ataque maestro con nuestro arma predilecta? ¿Una mejora a nuestra velocidad momentánea, combinada con un poderoso ataque a un enemigo a la distancia? Partiendo de este concepto, deberás darle nombre y desarrollo físico: toda técnica debe de ser ejecutada con precisión, ya que pequeños movimientos físicos podrían desbaratar por completo su efecto.

Las Resonancias de nuestra técnica: Las Resonancias son las raíces de una técnica, sus partes inmutables que dan paso a un poder mucho más refinado. Pequeñas oscilaciones que ocurren en el interior de un cuerpo, enviadas directamente por el alma, que luego son dadas forma por nuestras manos para reverberar en el mundo físico.

Dependiendo qué *Resonancias* utilice una técnica, **cambiará su costo de Aguante, su precio en PP así como su complejidad final**. Con suficiente estudio, un individuo podría ser capaz de adquirir Maestría sobre un tipo de resonancia, pudiendo reducir el precio de la misma (Ver Anexo IV).

Cada *Resonancia* tiene un nivel de *Frecuencia*. Los animistas más experimentados son capaces de fluir entre distintos niveles de frecuencia con completa naturalidad, desencadenando sus poderes evitando efectos adversos sobre sí mismo o alcanzando nuevos niveles de poder

Nuestra estadística de POD: Será la que marque la complejidad máxima que la técnica final resultante podrá tener. Técnicas de mayor complejidad a la estadística de POD de una criatura son inutilizables por ella, ya que no posee el control suficiente sobre su Ánima para hacer debido uso de ellas. **También será la característica activa que utilizaremos a la hora de hacer uso de técnicas,** pudiendo tomar prestadas habilidades de otras características si las técnicas las necesitan. **Si tu característica de POD se encuentra disminuida, no podrás usar técnicas más complejas que su valor final**, aunque sean técnicas que tú mismo hayas desarrollado y usado anteriormente.

Cualquier persona es capaz de desarrollar una técnica. Son muchos quienes, en sus meticolosas y repetitivas del día a día, han generado "técnicas" sin percatarse de que lo estaban haciendo. Algo tan simple como la memoria muscular de un movimiento entrenado un millar de veces podría fácilmente convertirse en una técnica si el Ánima de quien la usa es lo suficientemente vivaz.

El Anexo III está dedicado en su enteridad a ahondar en el Ánima y sus usos.

CAPÍTULO VII: Ley.

Los cimientos del mundo

La realidad se yergue sobre los cimientos de leyes absolutas e impermutables que influencian a toda la existencia. ¿Por qué la manzana cae del árbol cuando madura? Preguntas así son las que llenan la mente de teoristas, pero la respuesta es bien conocida: el poder Ley.

Entendemos como el poder Ley el conjunto de fuerzas intangibles e invisibles que afectan a la materia y a la energía que se encuentra a su alrededor, sin las cuales el mundo físico no sería más que un desordenado caos. Pese a que son muchos los hombres de saber dedican su vida a su estudio, intentando entender su funcionamiento, otros lo hacen con el objetivo de comandarlas. Conocemos a estas personas como *legisladores*, aquellos capaces de manipular la realidad.

Los legisladores son, en esencia, ingenieros cuyo campo de maestría es la mismísima creación, y el Poder Ley es la tinta y plumero con la que dibujan su obra. Es un poder completamente ajeno a los seres vivos, aunque estos estén sujetos a sus mandatos. Sin embargo esta relación es bilateral, ya que el Poder Ley rinde cierta pleitesía a aquellos que están vivos.

Tomar control de este poder en su totalidad es imposible, pero los *legisladores* sólo están interesados en pequeñas partes de él: sería imposible levitar todos los océanos del mundo, pero alzar un pequeño charco en el aire es materia rudimentaria.

Es quizás esta incapacidad de afectar a más que a una pequeña parte de la creación la que inspira a muchos *legisladores* a volcar todo su tiempo en sus estudios y ampliar su conocimiento sobre este poder con tremenda celosía. Pese a que el Poder Ley es un axioma de la creación, una parte impermutable de la misma, las maneras de interactuar con él pueden diferir enormemente. En la actualidad, sólo disponen de...

Pero... ¿Cómo lo hacen?

Al ojo ignorante, observar cómo un *legislador* pone en práctica sus *leyes* es un espectáculo imposible de entender. Para ellos, el *legislador* simplemente se concentra, y momentos después, desencadena poderes espectaculares.

Sin embargo, para el *legislador* la realidad es muy distinta. En su cabeza ocurren un millar de cálculos en apenas unos instantes, llena de *edictos* uniéndose entre ellos, hasta que finalmente, con lo que sienten como utilizar un músculo que no existe, liberan su *ley* al mundo... y el mundo acata.

El Teorema Ordinario

Siguiendo la estructura de las ciencias clásicas, el teorema ordinario ha logrado sobrevivir al Olvido gracias a su carácter **preciso, simple de entender y perpetuar en folio.** Sus edictos aparecen escritos siguiendo una serie de glifos, que los representan en su manera más pura posible; podría incluso decirse que son símbolos de poder capaces de interactuar con el poder Ley de forma directa. Estos edictos siempre aparecen en una sucesión similar a la de una ecuación matemática, e interactúan entre ellos como los números lo harían en un ejemplo. Distintas combinaciones pueden llegar a distintos efectos, en ocasiones cancelándose o potenciando aún más la ejecución definitiva de su *ley*.

Los edictos del teorema ordinario se escriben directamente sobre el poder ley que rodea al legislador que está a punto de usarlo. El legislador deberá, con total certeza, escribir la serie de edictos iniciales con sus manos, realizando cualquier cálculo necesario en su mente para interpretar los distintos cambios que sucederán en sus edictos iniciales una vez han sido representados, debiendo seguir con su escrito conforme estos son modificados. Es un teorema **costoso en tiempo, concentración y estrés**, ya que muchas leyes que se basan en él pueden requerir múltiples páginas escritas de cálculos que el legislador que desee usarlas deberá plasmar en meros instantes. **Sin embargo, es un gran teorema para la teorización, ya que sus efectos son siempre replicables y controlables con gran precisión:** aumentar el tamaño o longitud de un edicto puede modificar enormemente el efecto final de una ley, por ejemplo.

Existen teorías sobre cómo el Teorema Ordinario era simplemente un método de estudio de la ley antes de El Olvido, pero los legisladores modernos lo han adaptado a el uso real. Debido a la complejidad de sus leyes y edictos, en muchas ocasiones sendos legisladores portan *grimorios* para apoyarse en la escritura de sus leyes; **prácticamente cualquier persona con un mínimo entendimiento del poder Ley podría replicar hasta las leyes más complicadas con suficiente tiempo y un buen grimorio. Se ha popularizado la venta de pergaminos que contienen conjuros básicos por esta misma razón.**

Existen grandes esfuerzos para automatizar el lanzado de conjuros a través del teorema ordinario, habiendo creado distintas avenidas de pensamientos basadas en historias fantásticas del Milenario de la Mentira y del tiempo que lo precedió. **Algunos intentan guardar conjuros en distintas piedras preciosas o aleaciones de metal, grabando en ellas los edictos a escribir y engastándolas en palos u otros objetos que favorezcan su movimiento.** De momento, nadie ha logrado automatizar este poder.

La Magia Antigua

Pese a que el mundo ha olvidado, aún existen muchos objetos y conjuraciones de magos y hechiceros pasados imposibles de entender para el legislador moderno. Pese a que la raíz de este tipo de poder sea también el poder Ley, debido a su imposibilidad de descifrado se le conoce como *Magia*, o *Magia Antigua* para quienes no son capaces de diferenciarla de las *leyes* actuales.

La magia antigua tiene un carácter casi natural, similar a el poder de la creación, alcanzable pero inteligible para un mero legislador. Se pueden entender sus síntomas y efectos, pero no el cómo se han alcanzado. Ni siquiera sus autores son capaces de comprender cómo funcionan sus anteriores creaciones: un *mago* convertido en *legislador* tras el olvido ha perdido toda capacidad de controlar sus creaciones pasadas, casi como si el método o teorema utilizado en el pasado para darles forma hubiera sido olvidado de raíz.

Nadie ha logrado crear una teoría verosímil sobre el por qué de este suceso. Algunos creen que esto se ha debido a intervención divina, quizás un último mandato de *el hombre que el mundo conocía como Dios*, o algún otro ente. Quizás el olvido pudo acabar con él. Pero, en realidad, **sólo hay una persona en este mundo que conoce el cómo y el porqué, y muy pocos conocen su identidad y motivo. Menos aún son los que son capaces de crear, modificar y destruir magia antigua, ya que su cuantía puede ser calculada con los dedos de una mano.**

Las Líneas Ley y los Baldíos

La presencia del poder Ley no es completamente homogénea. Legisladores teóricos versados en la exploración han llegado a la conclusión de que de manera similar al agua, el poder ley "viaja" de forma subterránea cercano a la superficie, hacia la que se filtra lentamente. Sus rutas, líneas que forman un complejo entramado caótico similar a la tinta del bolígrafo de un calígrafo que escribe en un idioma desconocido, **son las encargadas de asegurar el sistema natural de suministro de ley a la superficie terrestre.** Los puntos en los que estas líneas se intersectan son conocidos como *nodos*, y en sus cercanías, el poder Ley es más abundante e intenso, haciéndolos grandes lugares para el cultivo de habilidades del poder Ley.

Pero así como existen los *nodos*, también existen lugares lejanos de cualquier línea ley, donde el poder Ley escasea; los *baldíos* son un ambiente agreste para cualquier legislador, que puede ver sus habilidades nulificadas por la falta de poder Ley que modificar. El sobreuso del la Ley en una zona puede causar la creación de un *baldío*, ya que las líneas ley son un ente "vivo" capaz de reorganizarse para evitar lugares en las que son fuertemente explotadas. **No se ha observado esta capacidad de reorganización en nodos.**

El Anexo IV está dedicado en su enteridad a ahondar en el Poder Ley y sus usos.

CAPÍTULO VIII: Ficción.

¿Determinismo, o libre albedrío?

¿Qué guía las acciones del hombre? ¿Existen formas de predecirlas? ¿De ver en la mente ajena? ¿De ver si el mundo tiene un plan para nosotros? La ficción es una disciplina esotérica que revela entre humo y espejos las respuestas a estas preguntas. Similar a el poder Ley, existe en todo el mundo, pero en vez de basar su prevalencia en el poder de la creación, lo hace en el poder de los seres vivos. Cualquier psique activa en el mundo forma parte del entramado de la ficción, que nos conecta a todos de una manera caótica y completamente impredecible.

Existen personas capaces de interactuar con estos hilos que nos unen: los ficcionistas. Un ficcionista no es una persona que investiga las artes esotéricas frecuentemente relacionadas con la ficción, como la astrología, manifestación y otras energías intangibles, si no que es **capaz de interactuar con la ficción de forma casi innata; muchos de los interesados en susodichos esoterismos tienden a no despertar como tal, si no que darse cuenta de que cuentan con una conexión innata a la ficción**. Un ficcionista también puede crearse, despertando la conexión de un individuo con la ficción, sea por...

- Exaltación emocional, como sufrir un gran momento de enagenación o gran tristeza.
- Trauma personal, como sobrevivir a una situación de vida o muerte.
- Estrés aplastante y constante, como el líder defensor de un asedio.

... pero estos poderes de ficción "despertados" raramente son detectados como tal, y caen en el olvido una vez la situación que los ha despertado desaparece. **Hipotéticamente, todo ser humano tiene acceso a la ficción, pero no todo el mundo es capaz de hacer uso de ella; ni siquiera los ficcionistas pueden llegar a ser maestros en su uso, ya que la ficción es un poder bizarro e impredecible que puede causar efectos antónimos a los deseados por el ficcionista.**

Límites de la imaginación

La ficción impone sobre el reino de las ideas. Los ficcionistas que deseen extender su capacidad de uso de la misma deberán entrenar su creatividad, ya que la ficción se canaliza a través de las ideas a las que tu mente es capaz de dar a luz. **Fácil de confundir con un deseo, los ficcionistas deben de "creer" que algo va a suceder o está sucediendo para que ocurra, transmitiendo este pensamiento a las misteriosas fuerzas que deben convertirlo en realidad.** Naturalmente, no todo deseo puede hacerse realidad; los límites de la ficción se hayan donde comienzan los límites de lo físico, aunque si que cuenta con una extraña conexión con el ánima: mientras que la ficción no puede reconstruir un muro, si podría utilizar el ánima de otra persona para regenerar sus carnes.

Encontrar el balance sobre qué es posible y que no para un ficcionista se trata de un largo proceso de ensayo y error del que la mayoría no salen impunes. Todo ficcionista, normalmente debido a su carácter y personalidad, tiene cierto vínculo con algún tipo de deseo...

- Un pintor, gracias a su capacidad de crear imágenes de la nada, podría verse *vinculado* con deseos de *invocación*.
- Un general, siempre al frente de sus hombres, podría verse *vinculado* con deseos de *encantamiento*.
- Un político, en su eterna búsqueda de la conquista del poder, podría verse *vinculado* con deseos de *control*.

... aunque generalmente un ficcionista es capaz de acceder a todos, solo que con costes de aprendizaje mucho más elevados y un peligro de uso más arriesgado. **No existe tal individuo como un ficcionista**

versado en todos los posibles usos de la ficción, ya que estos son tan infinitos como el horizonte y tan profundos como el firmamento. Normalmente, los ficcionistas son expertos en su área y nada más.

Un destino irónico

Muchos de los esoteristas que estudian el fenómeno de la ficción están de acuerdo en que el mundo en el que vivimos es determinista en lo que a eventos se refiere, pero obvia por completo quienes serán los protagonistas: los *Cinco Héroes* dieron fin al *Milenio de la Mentira*, pero al universo no podrían importarle menos sus identidades, su número o manera de darle fin. **Se cree que este determinismo es creado por una conexión colectiva de ficción: cuando suficientes mentes desean algo, la propia ficción, sin ser apelada de forma directa, se encargará de mover sus hilos para que esto se cumpla.** En otras palabras; es la encargada de hacer realidad la voluntad del ser humano a través del mismísimo ser humano.

Sin embargo, aquellos que desean manipularla también se exponen a ser manipulados por ella. Para cumplir tu *deseo*, puedes oponerte a el *deseo* de otros (o de la propia ficción colectiva); en estos choques de voluntad, pones en riesgo tu psique, que puede alzarse victoriosa o ser atropellada por completo. **Normalmente, un deseo puede causar su efecto contrario sobre el ficcionista que lo desea: atar un alma de nuevo a su cuerpo puede enviar la tuya directa al río de las almas.** Incluso los deseos de los ficcionistas más avezados pueden ser rechazados por...

- ...la *verisimilitud* del deseo. A mayor sea el efecto del deseo, más poder debe de canalizar el ficcionista para hacerlo realidad. Al quedarse corto, la ficción puede *desear* en su contra. Alcanzar esta verisimilitud suele involucrar una tirada de POD contra una clase de dificultad predefinida.
- ... la *voluntad* del objetivo. Sin tener el más mínimo contacto consciente con la ficción, el objetivo de tus deseos puede rechazar por completo el tuyo a través de una voluntad firme e incorrompible. Superar su voluntad suele involucrar una tirada de POD enfrentada, que puede causar que tu deseo cause efectos adversos o rebote contra tí. O ambas cosas al mismo tiempo.

Por suerte, los ficcionistas son capaces de **desarrollar vías por las cuales sus deseos aumentan su capacidad de hacerse efectivos**, aumentando su verisimilitud a través de rezos a un ente superior, o sobrepasando la voluntad de un objetivo por manipulaciones y subterfugio. Sin embargo, **un ficcionista que depende en estas imposiciones autoimpuestas es incapaz de volver a hacer uso de su deseo en su forma pura, ya que su mente nunca será capaz de pensar en él sin atarlo a estos nuevos métodos de uso.** Si un tahur cree que tirar una moneda antes de ver sus cartas le dará mejor suerte en ellas, lo hará siempre.

Ampliar las vías por las que un *deseo* se hace realidad pueden modificar su verisimilitud, forma de efecto, número de personas a las que puede llegar a afectar e incluso el tipo de vínculo al que está atado.

El Anexo V está dedicado en su enteridad a ahondar en la Ficción y sus usos.