







LA FICHA

La ficha del personaje se ha diseñado para intentar desmenuzar la naturaleza humana en factores que luego se puedan volver a integrar combinándolos en una tirada. Hay varios tipos de factores diferentes y una acción suma distintos tipos de factor más una tirada de dos dados de seis caras. Estos factores son:

- Una familia de factores de personalidad que forman su núcleo. Son más básicos, más arraigados y difíciles de cambiar, más involuntarios. Estos factores se agrupan a su vez en cuatro pares de opuestos complementarios. Estos **FACTORES NUCLEARES** existen en todo ser humano, por eso todos los personajes tendrán al menos un punto en cada uno de esos factores. Son: razón-imaginación, fuerza-destreza, carisma-presencia y percepción-introspección.

- Una familia **DE FACTORES DE PERSONALIDAD SUPERFICIALES**. Están más influidos por la cultura, definen mejor la historia vital y son más fruto de la voluntad del personaje. Estos factores se agrupan a su vez en seis pares de opuestos complementarios. Son: atletismo-maña, cultura académica-cultura popular, ciencia-arte, sincerarse-engañar, agredir-empatizar y reaccionar-contemplar.

- Una familia de **CONOCIMIENTOS O TALENTOS**      

que son fruto de su formación e intereses. Estos factores se eligen por el jugador, aquí es donde figuraría una carrera universitaria, un idioma, una técnica de meditación, un oficio... Todos los personajes vienen con tres círculos rellenos en su lengua materna.

- Una agrupación que describe la fuerza y el estado energético-ánimico de nuestro personaje. La llamamos **TRÍADA PNEUMA-PSICHÉ-SOMA**, equivalentes a espíritu - alma/mente - cuerpo. Los círculos de la psiché se llaman ánimo y los cuadrados mente. Los círculos de la pneuma se llaman anhelo y los cuadrados espíritu.

○○○ R a z ó n ●○○○ Imaginación ○○○
 ○○○ F u e r z a ●○○○ Destreza ○○○
 ○○○ C a r i s m a ●○○○ Presencia ○○○
 ○○○ P e r c e p c i ó n ●○○○ Introspección ○○○

000 Atletismo 0000 M a ñ a 000
 000 Cultura Académica 0000 Cultura Popular 000
 000 C i e n c i a 0000 A r t e 000
 000 Sincerarse 0000 E n g a ñ a r 000
 000 A g r e d i r 0000 E m p a t i z a r 000
 000 Reaccionar 0000 Contemplar 000

○○○ ○○○ (Idioma natal)
○○○ ○○○
○○○ ○○○

○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○
○○○

FACTORES NUCLEARES DE LA PERSONALIDAD

-**PAR RAZÓN-IMAGINACIÓN.** La razón denota la parte de nuestra inteligencia deductiva, analítica, normativa y racional. La imaginación se refiere al conocimiento intuitivo, la creación espontánea, el pensamiento irracional y las sensaciones pensadas pero no razonadas.

-**PAR FUERZA-DESTREZA.** La Fuerza denota la potencia corporal del personaje, a la vez que la capacidad de su físico para resistir lesiones o cansancio. La Destreza habla de la habilidad y la coordinación, la agilidad para hacer algo.

-**PAR CARISMA-PRESENCIA.** El carisma denota el atractivo activo del personaje, su conversación y su carácter. La presencia denota el atractivo pasivo del personaje, su porte, sus gestos, forma de moverse y belleza.

-**PAR PERCEPCIÓN-INTROSPECCIÓN.** Percepción indica el grado en que nuestra atención está abierta al mundo exterior, es la agudeza, la sensibilidad de nuestros sentidos. Introspección es el grado en que nuestra atención se centra en nuestro mundo interno. Es un indicador de nuestra memoria, nuestra capacidad de concentración y del control que tenemos sobre nuestros pensamientos.

FACTORES SUPERFICIALES DE LA PERSONALIDAD

-**PAR ATLETISMO-MAÑA.** Atletismo es un indicador de la preparación física del personaje, de su entrenamiento. Maña es un indicador de lo preparados que estamos para manipular objetos, utilizar herramientas y construir con las manos.

-**PAR CULTURA ACADÉMICA-CULTURA POPULAR.** Cultura académica es el conocimiento que nuestro personaje tiene del mundo académico, son todos aquellos conocimientos que suelen estar en los libros y que nos definen como personas cultas. Cultura Popular es el conocimiento no académico que tiene nuestro personaje del mundo en que vive.

-**PAR CIENCIA-ARTE.** Ciencia es un indicador del conocimiento, la habilidad y la sensibilidad científica del personaje. Arte es la habilidad para la creación artística y su comprensión, disfrute y expresión.

-**PAR SINCERARSE-ENGAÑAR.** Sincerarse es un indicador de la capacidad para expresar sentimientos e ideas y facilitar que otros los entiendan. Engañar es la capacidad para manipular las percepciones de los demás y todo tipo de estrategias que implique argucias.

-**Par AGREDIR-EMPATIZAR.** Agredir es indicador de nuestra capacidad para alejarnos del otro, para la violencia y la agresión. Empatizar indica la capacidad para identificarnos con el otro. Es nuestra aptitud para comprenderle.

-Par **REACCIONAR-CONTEMPLAR**. Reaccionar es la contundencia con que nuestro yo físico y mental se defiende ante un cambio repentino. Incluye desde nuestros reflejos hasta nuestra resistencia al daño. Contemplar es nuestra capacidad de centrar nuestra atención en algo. Indica lo observador que es nuestro personaje. El control que tiene sobre su percepción e introspección.

TALENTOS

Aquí se añadirían saberes y habilidades que definen a nuestro personaje cualitativamente. Incluyen su formación, sus aficiones y sus intereses más concretos. Se pueden especificar las que se quieran, como ejemplo aportamos unas cuantas:

Un idioma extranjero, filosofía, matemáticas, conducir, esgrima, acrobacias, astucia, interpretación teatral, piano, medicina, mentir, timar, informática, interrogar, investigación, ocultismo, correr, boxeo, esquivar, equitación, seducción, jardinería, poesía, cocina, química, pilotar, disfrazarse, esconderse, trepar, entereza, tai-chi, arco, navaja, astrología, mecánica, chamanismo, liderazgo, coraje, reflejos, astucia, intimidar...

PNEUMA-PSICHÉ-SOMA

- **PNEUMA**. Es lo que hay de la divinidad en nosotros. En la ficha el nivel de *pneuma* cuantifica tanto la potencia mística como el estado de nuestro espíritu. Los cuadrados rellenos, que llamamos *puntos de espíritu* indican

el grado de realización espiritual del personaje. Los círculos, a los que llamamos *puntos de anhelo*, representan la comunión del personaje con su espíritu en el momento de la interpretación. El personaje dispondrá del doble de puntos de anhelo que los puntos de espíritu que tenga. Estos puntos los podrá gastar en acciones en que compromete a su espíritu, como las percepciones extrasensoriales o determinadas intuiciones. Haber gastado estos puntos de anhelo no supondrá una penalización. El anhelo –los puntos o círculos– se recupera con la meditación, con ritos o con estados del personaje que le conecten con el Espíritu. Cada tradición tiene su forma.

PSICHÉ

☐ ○○○○○○
☐ ○○○○○○
☐ ○○○○○○
☐ ○○○○○○
☐ ○○○○○○

- **PSICHÉ O ALMA**. Se co-

rresponde a la naturaleza mental de nuestro personaje. Indica su grado de potencia mental, la fuerza psíquica de que dispone para gastar sin sufrir un daño mental. En la ficha, los cuadrados nos indican la potencia mental de nuestro personaje. Y los círculos –el ánimo– su estado, lo fresco, animado, cansado o desesperado que está. Los puntos de ánimo los podrá gastar en acciones en que empeña su voluntad. Ese esfuerzo de voluntad se reflejará en un cansancio mental que supondrá una penalización de todas las tiradas posteriores a ese gasto y anteriores a su recuperación.

- **SOMA**. Es el indicador de entereza física. El estrés corporal intenso y sobre todo el daño físico, la consumen, su pérdida supone la muerte.

CONSTRUCCIÓN DE UNA FICHA

De inicio todos los jugadores tendrán una ficha vacía, salvo un círculo relleno en cada factor nuclear de la personalidad, uno en mente y los tres círculos del conocimiento en su idioma natal.

Al empezar, el jugador rellenará la ficha de la siguiente forma:

- Llenará doce círculos repartidos entre los factores de personalidad nuclear, siempre consecutivamente desde el nombre del factor hacia el centro y de un color diferente para cada factor del par. Una vez llenos los círculos intermedios del par, si quiere enriquecer alguno de los factores de ese par se rellenarán los del exterior anexo al factor que quiere desarrollar. El valor en un factor vendrá determinado por el número de círculos rellenos que tiene a su alrededor en un color.

- Se rellenan de igual forma doce círculos entre los factores de personalidad superficiales. En este caso puede haber factores sin ningún círculo lleno o factores que ocupen todo el centro.

- Llenará otros doce círculos en talentos concretos. Elegirá qué conocimientos o talentos específicos tiene su personaje y hasta qué punto es un experto en ellos. Esos factores no están asociados en pares, y pueden llegar a ser tres por factor como máximo. Un círculo relleno supone ser aficionado, conocer ese talento. Dos es ser experto, o profesional no mediocre. Tres es ser destacado, un maestro o una eminencia.

- Rellenará dos cuadrados de la tríada pneuma-psiché-soma.

A continuación, el jugador tendrá unos puntos de edad que se podrán gastar en subir lo que queramos de la ficha del personaje sin más limitación que la de justificar esos atributos.

Un círculo relleno en un atributo nuclear nos costará diez de esos puntos, uno superficial siete. Uno en un talento o conocimiento cinco. Un cuadro de psiché o pneuma costará 10 puntos de edad y de salida no se podrá tener más de tres cuadrados rellenos de pneuma.

CRECIMIENTO CON LA EXPERIENCIA

El coste en subir cada habilidad en puntos de experiencia depende de los círculos que se tengan ya en ésta y de cómo esté equilibrado el atributo con su par. En la zona central -los círculos entre los dos nombres del par- un nuevo círculo relleno en un atributo nuclear nos costará lo que resulte de multiplicar 12 por los círculos que ya teníamos, uno superficial 10 por el valor que ya teníamos. El primer círculo en un talento nos costará 12 puntos de experiencia, el segundo 9 y el tercero 20. El ánimo cuesta un valor diferente según a qué fila de mente pertenece, y el valor de mente sube automáticamente.

te –sin gasto adicional de puntos- cuando se ha rellenado por completo su fila correspondiente de ánimo. Un nuevo cuadro de espíritu costará los cuadros que tengamos rellenos por 12.

El espíritu se sube de cuadrado en cuadrado, y no por puntos de anhelo –la iluminación es repentina, no gradual-, y cualquier subida de este atributo ha de estar totalmente justificada por la narración.

Cuando pasamos a rellenar los círculos situados en los extremos, que no están entre dos atributos, en lugar de multiplicar por el valor actual en círculos de ese atributo se tomará el mayor valor de los atributos del par en la zona del centro más el que ya se tenga en el atributo en cuestión en el extremo. Esto es una forma de normalizar que cuesta más aprender un determinado atributo cuando se está desequilibrado hacia un par contrario.

Utilizaremos dos colores o signos distintos para rellenar los dos atributos de un par.

HABILIDAD	CÍRCULOS DE INICIO
Factores Nucleares de Personalidad	12 (sin contar el punto en cada factor relleno en la ficha en blanco)
Factores de Personalidad Superficiales	12
Talentos Concretos	12 (sin contar los tres puntos en su idioma natal)
Psiché y Pneuma	2 a repartir (sin contar el punto en mente relleno en la ficha en blanco)

EDAD	PUNTOS DE EDAD
Hasta los 30 años	1 por año
De 30 a 50 años	1 cada 2 años
De 50 a 100 años	1 cada 5 años
100 -	1 cada treinta años
HABILIDAD	COSTE
Fact. Nucleares	10 por círculo
Fact. Superficiales	7
Talentos Concretos	5
Psiché y Pneuma	10

EXPERIENCIA	PUNTOS
Sesión de Juego	Según la participación del personaje de 1 a 5
Final de Historia	Según lo edificante para el personaje de 0 a 7
Experiencia intensa	De 1 a 3
Crisis resuelta	De 3 a 7
HABILIDAD	COSTE POR CÍRCULO
Factores Nucleares	Valor actual x 12
Factores superficiales	Valor actual x 10
Talentos Concretos	Primer círculo 12 Segundo círculo 9 Tercer círculo 20
Mente (se sube cuando se completa su fila de ánimo)	Segunda fila: 3 por punto de ánimo Tercera fila: 5 por punto Cuarta fila: 8 /pto Quinta fila: 12/pto
Pneuma	Valor actual x 12

LA ACCIÓN

Cualquier acción, si el narrador considera oportuno, puede requerir de una tirada. El efecto depende de la habilidad del personaje para realizarla, del empeño que ponga en ello y de la suerte reflejada en una tirada de dados.

El narrador decide una dificultad traducida en un valor numérico que será necesario superar para que la acción tenga un éxito o resultado dado.

DIFICULTAD	VALOR (U)
Muy fácil (es sorprendente que no haya éxito)	7
Rutinario (se puede hacer sin especial atención)	9
Normal (sólo requiere atención)	11
Complejo (requiere empeño)	13
Difícil (requiere de toda la atención y empeño y algo de suerte)	15
Muy difícil (requiere mucha habilidad y suerte)	17
Extremadamente difícil	20

La diferencia entre el resultado de la tirada y la dificultad que tenía da al director un criterio para narrar el efecto de la acción. En las tiradas enfrentadas, se compara el número de éxitos por encima del umbral de cada personaje implicado. El resultado de un enfrentamiento lo da el número de éxitos de diferencia entre el ganador y el perdedor. La dificultad de la acción de los personajes enfrentados dependerá de la acción en concreto, de la situación, y de si tienen una habilidad específica.

El valor de la tirada se obtiene con los siguientes sumandos:

- La suma obtenida en una tirada de dos dados de 6. En el caso de que salgan dos seises, se tira un nuevo dado de seis y se suma a la tirada anterior (12). Si por el contrario salen dos unos, estos dados no se cuentan (0) y se lanza un nuevo dado de seis siendo esta última cifra la única que se tiene en cuenta, pero restando al resto de factores en lugar de sumando. (A este factor le llamaremos **2D6**)
- El valor en el factor de personalidad nuclear que el narrador considere más pertinente. (A este otro factor le llamaremos **N**)

-El valor en el factor de personalidad superficial que el narrador considere más pertinente. (S)

-Si existe, el valor en el factor del talento o conocimiento que corresponda a esta acción.

Si existe un talento concreto, el umbral de la acción baja un nivel por círculo relleno en ese talento. Si es un talento que no permite tirada si no se tiene –como sánscrito, por ejemplo- se bajará un nivel a partir del segundo círculo. En la mayor parte de las acciones no habrá un factor específico que sumar. (T)

-Si el jugador quiere que el personaje dedique un especial esfuerzo a esa acción en particular, decidirá cuántos puntos de ánimo gasta en esa acción (pudiendo gastar como máximo un número igual al valor del factor de personalidad más desarrollado implicado en la acción), siendo ese valor un sumando más. Esta decisión se ha de tomar antes de hacer la tirada de dados. (A)

- Hay tiradas muy especiales donde la pneuma se ve implicada: las acciones e intuiciones sobrenaturales. Si este efecto tiene sentido que influya en una acción, se suma como otro factor (H)

La tirada es el resultado de esta ecuación:

$$R = 2D6 + N + S + T + A + H$$

Siendo R el resultado y los sumandos los distintos factores explicados, hemos puesto en negro los factores que no se verán implicados en gran parte de las tiradas..

La distancia entre R y la dificultad (a la que llamaremos Umbral o U) será un indicativo del resultado de la acción. Esa distancia es el nivel de éxito. Cuanto más éxito, la acción será más precisa y más satisfactoria a la intencionalidad de quien la ha realizado, cuanto mayor sea el fracaso (menor sea R de U), peor saldrá la acción, cometiendo errores y llegando a cometer pifias.

Cuando un personaje se enfrenta a varios su dificultad aumenta un nivel por cada nuevo oponente pudiendo hacer un ataque a cada uno con esa dificultad. En estos casos la situación dictará cuantos oponentes pueden atacar y en qué circunstancias. Cuando ataquen varios a uno, podrán bajar la dificultad de sus acciones si éstas se simplifican mutuamente o aumentar si se estorban. Cuando uno quiera esquivar a varios aumentará la dificultad en un nivel por cada oponente añadido sirviendo una sola tirada para esquivarlos a todos.

La dificultad añadida que tiene una acción cuando un personaje está cansado, herido, o las dos cosas, está estipulada por un valor negativo para ese nivel de merma en la psiché o el soma. Estas penalizaciones por pérdida de ánimo y por pérdida de Soma son acumulables. A mayor valor de mente, más podrá soportar el personaje antes de perder salud. En cuanto el personaje gaste todos los puntos de ánimo que tolera su mente, empezará a gastar puntos de soma como si fueran ánimo, siendo un punto de soma lo equivalente a 2 puntos de ánimo. Entonces la mente estará matando al cuerpo, pues a un nivel profundo son lo mismo.

ÁNIMO GASTADO	PENALIZACIÓN
De 0 a 6	0
7 a 12	-1
13 a 18	-2
19 a 24	-2
25 a 30	-3
SOMA PERDIDA	PENALIZACIÓN
De 0 a 2	0
3 a 5	-1
6	-2
7	-3
8	-4
9	Incapacitado
10-	Muerto

Con la merma de Soma se pierden puntos de salud, sufriendo una penalización de -1 cuando se han perdido 3, 4 o 5. De -2 si la merma es 6, -3 si es de 7, -4 si es de 8 puntos y de todos si la merma es de los nueve puntos de salud, pues el personaje queda incapacitado para cualquier acción (inconsciente). Si se rebasa el nivel de 9 puntos de salud, el personaje muere cediendo su pneuma permanente al uno primordial y su mente al mundo de las ideas. Si en el momento de su muerte, el personaje tiene el nivel de mente a 4 o a 5 y el jugador encuentra motivos para ello, podrá volver al juego convertido en un fantasma. Véase que este alma en pena no contiene el espíritu que una vez tuvo el individuo: un fantasma es una sombra que perdura, no la persona que murió.

El ánimo se recupera y se pierde según la actividad que se realiza, valga de ejemplo esta tabla:

ACTIVIDAD	VARIACIÓN DE ÁNIMO
Descanso	+1 cada 3 horas
Comida gratificante	+2
Dormir sin interrupciones	+3
Un éxito relevante	Desde +1 a toda o tanto como psiché gastada
No dormir	- (2 número de días)
Un susto	Desde -1 a toda
Un fracaso	Desde -1 a toda o tanto como psiché gastada...

EL DAÑO

Primero el agresor hace una tirada de ataque y luego otra de daño, que requiere una tirada que depende del tipo de ataque y tiene una dificultad según el éxito en su tirada de ataque.

ATAQUE	TIRADA DE DAÑO
Puñetazo, codazo	2d6+fuerza
Patada, cabezazo	2d6+fuerza+1
Pistola pequeña	2d6+2
Pistola normal	2d6+4
Pistola de gran calibre	2d6+5
Escopeta, rifle	2d6+6
Granada normal	2d6+10-(1 por metro de distancia)
Arco	2d6+fuerza+2
Navaja pequeña	2d6+fuerza
Cuchillo grande Machete , daga	2d6+fuerza+1
Espada	2d6+fuerza+2
ÉXITOS DEL ATAQUE (SOBRE EL UMBRAL)	DIFICULTAD DE LA TIRADA DE DAÑO
0-1	11
2-3	10
4-5	9
6 o más	8

A continuación el agredido hace una tirada de resistencia a ese daño cuyos factores implicados y dificultad dependen del tipo de daño que se le haya hecho. El daño físico se resiste con una tirada fuerza + reaccionar y el cansancio con introspección mas reaccionar, los ataques psíquicos y de terror se resisten con el valor que se tenga en mente más reaccionar. Los éxitos de esta tirada de resistencia se restarán al daño hecho por el agresor dándonos el resultado final de daño.

TIPO DE DAÑO	UMBRAL DE LA TIRADA DE RESISTENCIA
Pequeños golpes y caídas sin cortes ni torceduras, pequeñas intoxicaciones	7
Indigestión, constipados, enfermedades comunes	8
Torceduras, caídas elevadas, golpes contundentes	11
Cortes, caídas contra aristas	12
Punzadas, disparos	13
Fuego, electrocución, ácidos, venenos fuertes	14
Combinación del anterior con otros tipos de daño	15

Después vendrá la cura si está en las circunstancias adecuadas o la merma de salud si no lo está, por ejemplo, se desangra si permanece muy herido sin atender o se vuelve loco si nadie le ayuda después de un grave ataque mental.:

SOMA PERDIDA	EJEMPLOS DE DAÑO	TIEMPO DE CURACIÓN <i>en condiciones favorables</i>	TIEMPO DE CURACIÓN O EMPEORAMIENTO <i>en condiciones desfavorables</i>
1	Golpe limpio	1 hora	1 hora
2	Golpe con dolor interno, pequeño corte	3 horas	5 horas
3	Corte, golpe con daño interno, quemadura	2 días	5 días, pequeña secuela
5	Quemadura importante, lesiones internas, corte profundo	15 días	Pierde un punto de soma cada 3 horas
7	Quemadura grave, balazo, navajazo	1 mes	-1 soma/hora
8 y 9	Estado crítico	Meses. Puede dejar secuelas	Muerte

Un jugador puede hacer un **ATAQUE PRECISO** para un resultado concreto –disparar a la cabeza - esas acciones subirán el umbral tantos niveles como decida el narrador, dependiendo del aumento en la dificultad con respecto a la acción “inespecífica” (golpear, disparar, bloquearle...). Su éxito se traducirá en que será más difícil de absorber: tanto como más difícil ha sido tener éxito. Es una forma, también, de limitar el daño.

Un jugador puede hacer **UNA ESQUIVA** aunque haya perdido ya su turno de actuar, sólo que esa acción será muy difícil, dos niveles por encima del umbral que hubiera tenido si el personaje sólo hubiera esquivado. Si la esquivo tiene más éxito que el ataque, el jugador que ha esquivado resta éxitos de

la tirada de iniciativa del agresor en la siguiente acción (*percepción más reaccionar*).

ATURDIMIENTO: Si en un turno se pierde tanto *soma* como el valor de *fuerza + reaccionar*, perderá la iniciativa. También si en un turno se pierde tanto *ánimo* -de forma no voluntaria- como el valor de *mente más reaccionar*. Para evitar el aturdimiento el jugador puede gastar un punto de ánimo.

Si se pierden en un turno más puntos de *soma* que los que tiene en *fuerza+reaccionar* se desmayará a no ser que gaste tantos puntos de ánimo como la soma que le falta para igualar la tirada, quedando aturdido. Si se llega al nivel de incapacitado, el personaje pierde la consciencia.

EJEMPLO DE UNA ACCIÓN

“Un personaje jugador ha soñado con una casa en la que alguien lloraba. El jugador ha decidido buscar esa casa e intenta recordar el recorrido que siguió en el sueño para llegar a ese lugar.”

El narrador decide que es necesaria una tirada, pues puede que el personaje no lo recuerde o que su recuerdo sea parcial. De hecho, le asigna una dificultad de “Complejo” en la que el éxito mínimo para recordar el camino es 13. La tirada podría ser:

2 dados de 6 + Introspección + Contemplar.

Si el valor de la introspección del personaje es 1 y el de contemplar 2, deberá sacar como mínimo un 10 en la tirada de dados para recordar el camino del sueño. Cuanto más suba del umbral requerido, más detalles de éste recordará. Si se acerca mucho a este umbral pero no es éxito (9 en la tirada de dados del ejemplo), podrá recordar algo, tal vez relacionado con lo que busca, pero no lo que busca.

Si hubiera ocurrido este último caso, el narrador podría no decirle nada o darle una pequeña información, como por ejemplo, que el camino no lo recuerda pero que el edificio en el que estaba llorando era de un extraño estilo cubista.

Como el personaje jugador es arquitecto, el jugador puede saber si son frecuentes este tipo de edificios en la ciudad en que se desarrolla la acción, Nueva York. Para lo que el narrador puede hacerle tirar:

Dos dados de seis (2d6) + Razón + Cultura Académica + Arquitectura (uno de los conocimientos específicos de este personaje)

El narrador puede decidir que para un arquitecto, conocer esa información puede tener una dificultad de “normal” (11). Si supera esa dificultad, sabrá que el único lugar donde se concretó este estilo arquitectónico es Praga.

LAS TIRADAS

Las combinaciones entre factores de personalidad profunda y superficial posibles son $8 \cdot 12 = 96$ tiradas posibles, si a eso le añadimos los talentos o conocimientos, las tiradas posibles son centenares. Esta riqueza combinatoria hace que cualquier acción que se le ocurra al jugador se pueda definir adecuadamente con una combinación dada, ya sea reflexionar sobre un episodio de la propia vida (*introspección+contemplar+memoria o meditación*), combatir dejando claro que no se quiere hacer daño al otro, pero que si sigue así la cosa se pondrá fea (*Destreza+ sincerarse +pelea*), hacer el amor místicamente (*introspección+empatizar*), atléticamente (*destreza + empatizar*), estéticamente (*presencia + sincerarse*), seducirle enamorando (*carisma + empatizar*) o fingir que nos gusta (*carisma + engañar*).

Una acción se puede explicar a veces con distintas tiradas que implican los distintos factores de personalidad que se ponen en juego cuando se realiza. Es cuestión del criterio del narrador y los jugadores decidir qué combinación es la más adecuada.